

Fachhochschulstudiengang
„Telekommunikation und Medien“

Verfasst von: Jürgen Eppinger

**Schockmomente in Filmen:
Beiträge der Tonspur zur Narration
und Emotion
unter besonderer Berücksichtigung des
Horrorfilms**

St.Pölten, Februar 2010

Eidesstaatliche Erklärung

Ich, Jürgen Eppinger, 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 habe dieses Diplomarbeitsthema bisher weder im Inland noch im Ausland einem Begutachter oder einer Begutachterin zur Beurteilung oder in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt habe. Diese Arbeit stimmt mit der von den Begutachter/inne/n beurteilten Arbeit überein.

.....
Ort, Datum

.....
Unterschrift

D A N K

An dieser Stelle möchte ich mich herzlich bei jenen Personen bedanken, welche mich beim Erstellen dieser Arbeit unterstützt haben: Ein großer Dank gilt meinen Eltern und meiner Schwester, die mich nicht nur während des Verfassens der Arbeit, sondern über das ganze Studium hinweg mental und finanziell unterstützt und auch bestärkt haben. Des Weiteren gilt mein Dank meinem Betreuer Herrn Mag. Michael Jaksche, MA der mir fachlich zur Seite stand und immer Zeit für meine Anliegen und Fragen fand.

I. Kurzfassung

Diese Diplomarbeit setzt sich mit dem Thema Sound Design und Film auseinander, im speziellen mit dem Begriff „Schockmoment“, welcher im Verlauf dieser Arbeit definiert und analysiert wird. Das Hauptaugenmerk liegt dabei auf dem Horrorfilm-Genre. Jedoch auch in vielen anderen Genres, nicht nur im Horrorfilm, findet man ebenfalls Schockmomente vor. Es gibt viele verschiedenste Möglichkeiten die Tonspur zu Gunsten der Narration und Emotionssteigerung zu gestalten, und ein Schockmoment stellt einen der Höhepunkte dieser Zusammenarbeit von psychologischen und physischen Attributen dar. Beschrieben werden zum einen die Grundeigenschaften der Tonspur bzw. des Sound Design, sowie die psychologischen Aspekte, welche sowohl im Kino, als auch vor dem Heim TV vorhanden sind. Wie entsteht aber nun so ein Schockmoment und was für soundtechnische Eigenschaften besitzt er, um uns Menschen in Angst und Schrecken zu versetzen? Anhand der durchgeführten Analysen der Tonspur, welche unter anderem die Auswertung wichtiger Frequenzparameter und Dynamikverläufe beinhalten, werden weitere Filmsequenzen mit den Ergebnissen verglichen um eine gemeinsame Designrichtlinie eines Schockmoments zu finden. Zuletzt runden Experteninterviews die Analysen ab. Hier sollen Ergänzungen und weitere Erkenntnisse zum Beantworten der Forschungsfragen herausgefunden werden.

II. Abstract

This diploma thesis discusses the issue of sound design and film with emphasis on the horror genre and here it additionally focuses on the „shock moment“ in particular, which is going to be identified and analyzed throughout the entire work. Nevertheless, shock moments appear in far more genres than just the horror one. There are various possibilities to create an audio track in support of the narration and emotional augmentation of the audience – a shock moment, for example, is one of the highlights of those psychological and physical attributes. The basic information about the audio track/the sound design will be described, as well as the psychological aspects that exist and appear not just in the cinema, but also in front of the TV at home. With the help of the previously made analyses of the audio track, which comprise the summary of significant frequency parameters and dynamic processes, more film sequences get compared with conclusions, in order to find a common guideline do define a shock moment. In a final step there will be interviews with selected experts that will not just help to add some more insights and different perceptions on the research, but also conclude the thesis

Inhaltsverzeichnis

I. KURZFASSUNG	IV
II. ABSTRACT.....	V
III. ABBILDUNGSVERZEICHNIS.....	X
IV. TABELLENVERZEICHNIS.....	XI
1. EINLEITUNG.....	- 1 -
1.1. PROBLEMAUFRISS	- 1 -
1.2. ZIELSETZUNG DER ARBEIT UND FORSCHUNGSFRAGE.....	- 3 -
1.3. WISSENSCHAFTLICHE METHODE	- 4 -
1.4. AUFBAU DER ARBEIT	- 4 -
2. THEORETISCHE GRUNDLAGEN	- 6 -
2.1. DER HORRORFILM	- 6 -
2.1.1. <i>Geschichtlicher Abriss des Horrorfilms</i>	- 6 -
2.1.1.1. Definition des Horrorfilms.....	- 7 -
2.2. DEFINITION SCHOCKMOMENT.....	- 8 -
2.2.1. <i>Funktionen eines Schockmomentes</i>	- 8 -
2.2.2. <i>Die Psychologie des Schockmomentes</i>	- 9 -
2.2.2.1. Die Psychologie im Hinblick auf die auditive	- 10 -
Gestaltswahrnehmung	
2.3. WICHTIGE ATTRIBUTE EINES SCHOCKMOMENTES	- 13 -
2.3.1. <i>Bildkompositorische Eigenschaften</i>	- 13 -
2.3.2. <i>Der Schockmoment und sein Klangbild</i>	- 14 -
2.3.2.1. Definition Sound Design	- 14 -
2.3.2.2. Der Sound Designer.....	- 15 -
2.3.2.3. Geräusche und Effekte.....	- 15 -

3. EMPIRISCHER TEIL	- 17 -
3.1. GESTALTUNGSKRITERIEN DES SCHOCKMOMENTES	- 17 -
3.1.1. <i>Dynamikumfang</i>	- 18 -
3.1.2. <i>Das Frequenzspektrum</i>	- 18 -
3.1.3. <i>Die Klangfarbe</i>	- 19 -
3.1.4. <i>Tempo</i>	- 19 -
3.2. ANALYSEN DER FILME	- 20 -
3.2.1. <i>Auswahlkriterien der Filme</i>	- 20 -
3.2.1.1. Orientierung und Setting.....	- 20 -
3.2.2. <i>„Shining“</i>	- 21 -
3.2.2.1. Aufbau einer Szene aus dem Film „Shining“	- 21 -
3.2.2.2. Dominante Elemente.....	- 25 -
3.2.2.3. Die Konsistenz der Sounds	- 25 -
3.2.2.1. Tempo/Frequenz-/Dynamikverlauf.....	- 26 -
3.2.3. <i>The Hills have eyes</i>	- 29 -
3.2.3.1. Aufbau einer Szene aus dem Film „The Hills Have Eyes“	- 29 -
3.2.3.2. Dominante Elemente.....	- 34 -
3.2.3.3. Die Konsistenz des Sounds.....	- 35 -
3.2.3.4. Tempo/Frequenz-/Dynamikverlauf.....	- 37 -
3.2.4. <i>In 3 Tagen bist du tot</i>	- 40 -
3.2.4.1. Aufbau einer Szene aus dem Film „In 3 Tagen bist du tot“	- 40 -
3.2.4.2. Die Konsistenz des Sounds.....	- 43 -
3.2.4.3. Dominante Elemente.....	- 44 -
3.2.4.4. Tempo/Frequenz-/Dynamikverlauf.....	- 46 -
3.2.5. <i>Dawn of the Dead</i>	- 49 -
3.2.5.1. Aufbau einer Szene aus dem Film „Dawn of the dead“	- 50 -
3.2.5.2. Die Konsistenz des Sounds.....	- 53 -
3.2.5.3. Dominante Elemente.....	- 54 -
3.2.5.4. Tempo/Frequenz-/Dynamikverlauf.....	- 54 -

3.2.6.	<i>Mirrors</i>	- 58 -
3.2.6.1.	Aufbau einer Szene aus dem Film „Mirrors“	- 58 -
3.2.6.2.	Dominante Elemente.....	- 62 -
3.2.6.3.	Konsistenz der Sounds.....	- 63 -
3.2.6.4.	Tempo/Frequenz-/Dynamikverlauf.....	- 64 -
3.3.	AUSWERTUNG DER VERGLICHENEN SEQUENZANALYSEN	- 67 -
3.3.1.	<i>Die Phasen</i>	- 67 -
3.3.2.	<i>Die Elemente der Phasen</i>	- 69 -
3.3.2.1.	Stille	- 72 -
3.3.2.2.	Umgebungsgeräusche	- 73 -
3.3.2.3.	Elektronische Klänge	- 75 -
3.3.2.4.	Orchesterelemente	- 76 -
3.3.2.5.	Sprache.....	- 77 -
3.4.	VERGLEICH DER LISTENING MODES	- 78 -
3.5.	ANALYSEN ZWEITER TEIL.....	- 78 -
3.5.1.	<i>Night Flier</i>	- 79 -
3.5.1.1.	Aufbau einer Szene aus dem Film „Night Flier“	- 80 -
3.5.1.2.	Die Konsistenz des Sounds.....	- 83 -
3.5.1.3.	Dominante Elemente.....	- 83 -
3.5.1.4.	Tempo/Dynamik-/Frequenzverlauf.....	- 84 -
3.5.2.	<i>Friedhof der Kuscheltiere</i>	- 86 -
3.5.2.1.	Aufbau einer Szene aus dem Film „Friedhof der Kuscheltiere“	- 87 -
3.5.2.2.	Die Konsistenz des Sounds.....	- 91 -
3.5.2.3.	Dominante Elemente.....	- 92 -
3.5.2.4.	Tempo/Frequenz-/Dynamikverlauf.....	- 92 -
3.5.3.	<i>Terminator 4 – Die Endlösung</i>	- 95 -
3.5.3.1.	Aufbau einer Szene: „Connor erkundet Laborraum“	- 95 -
3.5.3.2.	Konsistenz der Sounds.....	- 97 -
3.5.3.3.	Dominante Elemente.....	- 97 -
3.5.3.4.	Tempo/Frequenz-/Dynamikverlauf.....	- 97 -

3.5.4.	„Saw“	- 100 -
3.5.4.1.	Aufbau einer Szene aus dem Film „Saw“	- 100 -
3.5.4.2.	Die Konsistenz des Sounds	- 104 -
3.5.4.3.	Dominante Elemente	- 104 -
3.5.4.4.	Tempo/Frequenz-/Dynamikverlauf	- 105 -
3.6.	FAZIT ZWEITE ANALYSE	- 109 -
3.7.	INTERVIEWS	- 111 -
3.7.1.	<i>Erhebungsmethode</i>	- 111 -
3.7.2.	<i>Konzeption der Interviews</i>	- 111 -
3.7.3.	<i>Identifizierung der Experten</i>	- 112 -
3.7.4.	<i>Interview mit Johannes Konecny</i>	- 112 -
3.7.5.	<i>Interview mit Bernhard Bamberger</i>	- 118 -
3.7.6.	<i>Interview mit Karoline Heflin</i>	- 126 -
3.7.7.	<i>INTERVIEW mit Bernhard Maisch:</i>	- 131 -
3.7.8.	<i>Zusammenfassung und Interpretation der Interviews</i>	- 137 -
3.7.8.1.	Interviewsituation	- 137 -
3.7.8.2.	Zusammenfassung	- 137 -
4.	FAZIT DER ANALYSEN	- 141 -
5.	QUELLENVERZEICHNISS	- 145 -
6.	GLOSSAR	- 149 -

III. Abbildungsverzeichnis

ABBILDUNG 1: ON/OFF SCREEN GRENZEN &	
ABBILDUNG 2: ON/OFF SCREEN PARALLELEN	- 11 -
ABBILDUNG 3: FREQUENZDIAGRAMM "SHINING"	- 26 -
ABBILDUNG 4: DYNAMIKVERLAUF "SHINING"	- 28 -
ABBILDUNG 5: FREQUENZDIAGRAMM "THE HILLS HAVE EYES"	- 38 -
ABBILDUNG 6: DYNAMIKVERLAUF "THE HILLS HAVE EYES"	- 39 -
ABBILDUNG 8: FREQUENZVERLAUF "IN 3 TAGEN BIST DU TOT"	- 46 -
ABBILDUNG 9: DYNAMIKVERLAUF "IN 3 TAGEN BIST DU TOT"	- 47 -
ABBILDUNG 10: FILMPOSTER "DAWN IN THE DEAD"	- 49 -
ABBILDUNG 11: FREQUENZVERLAUF "DAWN OF THE DEAD"	- 55 -
ABBILDUNG 12: DYNAMIKVERLAUF "DAWN OF THE DEAD"	- 56 -
ABBILDUNG 13: DYNAMIKVERLAUF "MIRRORS"	- 64 -
ABBILDUNG 14: FREQUENZDIAGRAMM "MIRRORS"	- 66 -
ABBILDUNG 15: ELEMENTPYRAMIDE	- 69 -
ABBILDUNG 16: FILMPOSTER "NIGHT FLIER"	- 79 -
ABBILDUNG 17: DYNAMIKVERLAUF "NIGHT FLIER"	- 84 -
ABBILDUNG 18: FREQUENZVERLAUF "NIGHT FLIER"	- 85 -
ABBILDUNG 19: FILMPOSTER "FRIEDHOF DER KUSCHELTIERE"	- 86 -
ABBILDUNG 20: DYNAMIKVERLAUF "FRIEDHOF DER KUSCHELTIERE" ..	- 93 -
ABBILDUNG 21: FREQUENZVERLAUF "FRIEDHOF DER KUSCHELTIERE" .	- 94 -
ABBILDUNG 22: DYNAMIKVERLAUF "TERMINATOR 4"	- 98 -
ABBILDUNG 23: FREQUENZDIAGRAMM "TERMINATOR 4"	- 99 -
ABBILDUNG 24: FILMPOSTER "SAW"	- 100 -
ABBILDUNG 25: DYNAMIKVERLAUF "SAW"	- 106 -
ABBILDUNG 26: FREQUENZDIAGRAMM "SAW"	- 107 -

IV. Tabellenverzeichnis

TABELLE 1: ANALYSE "SHINING"	- 22 -
TABELLE 2: ANALYSE "THE HILLS HAVE EYES"	- 29 -
TABELLE 3: ANALYSE "IN 3 TAGEN BIST DU TOT"	- 40 -
TABELLE 4: ANALYSE "DAWN OF THE DEAD"	- 50 -
TABELLE 5: ANALYSE "MIRRORS"	- 58 -
TABELLE 6: SYNOPTISCHE DARSTELLUNG DER UNTERSUCHUNGSSEQUENZEN	- 70 -
TABELLE 7: ANALYSE "NIGHT FLIER"	- 80 -
TABELLE 8: ANALYSE "FRIEDHOF DER KUSCHELTIERE"	- 87 -
TABELLE 9: ANALYSE "TERMINATOR 4"	- 95 -
TABELLE 10: ANALYSE "SAW"	- 101 -
TABELLE 11: SYNOPTISCHE DARSTELLUNG DER UNTERSUCHUNGSSEQUENZEN	- 110 -

1. Einleitung

1.1. Problemaufriss

Schon lange beschäftigen sich die Menschen mit der Faszination des Erschreckens und der Angst, welche im Allgemeinen sinnbildlich für die Faszination des Menschen am Horror stehen. Bewundert der Mensch Szenen, in denen er nicht nur zwischen Ekel und Schrecken, sondern auch zwischen Angst und Faszination pendelt, verspürt er einen gewissen, krankhaften, aber dennoch genussvollen Schauer.

Es stellt sich die Frage, warum sich Menschen freiwillig Horrorfilme ansehen, und sie daher die Angst beinahe willentlich herbeiführen wollen. Vielleicht besteht der Reiz und der Erfolg dieses Genres darin, dass man durch einen Film dazu verleitet wird sich dem hinzugeben, was sonst verdrängt wird. Es werden in dieser Filmsparte bewusst weit verbreitete Ängste aufgegriffen und verwertet. Man hat das Ziel, sich von seinen Ängsten zu distanzieren um sie zuerst kontrollieren und anschließend überwinden zu können. Somit wird Angst, obwohl sie generell kein wünschenswerter Affektzustand ist, als zugleich aufreibend und spannend wahrgenommen. Diese Faszination könnte zu einem regelrechten Suchtverhalten führen, die Wirkung hält schließlich nur während der Vorstellung und eventuell noch ein wenig darüber hinaus an – danach jedoch ist der Zuschauer wieder in seiner eigenen Realitätswelt, bis er die nächste Kinokarte kauft oder zur nächsten DVD greift.¹

Horrorfilme gibt es nun schon seit fast über 100 Jahren, wobei am Anfang des 21. Jahrhunderts ein weiterer großer Boom der Filmgattung auszumachen ist. Hier erkennt man aber, dass Ästhetik und Sujet sehr unterschiedlich sind, und sich eine Bestimmung der Genres zu erübrigen scheint.²

Auch hinsichtlich der Qualität hat sich der Horrorfilm auf den unterschiedlichsten Ebenen ausgebreitet, da sich in der Filmbranche nicht nur Hollywood-Großproduktion tummeln, sondern auch „Mainstream-Streifen“ und „Low-Budget-Filme“ ausgestrahlt werden.

¹ vgl. Vossen 2004, S. 14f

² vgl. Meteling 2006, S.19

Eines aber haben alle gemeinsam: die Aufwendigkeit beim Drehen und vor allem dann, wenn bei Produktionen auf eine qualitativ, natürliche Schreckwirkung mit „Gänsehautfaktor“ gesetzt wird.

In weiterer Folge stellt sich nun die Frage, was genau löst eine derartige Schreckwirkung mit „Gänsehautfaktor“ aus und wie wird dieser Schauer erzeugt?

In beinahe jedem Horrorfilm finden sich Komponenten wie beispielsweise die Unübersichtlichkeit der Kamera- bzw. Bildeinstellungen und einige wenige klärende „Establishing Shots“ die ein derartiges Zittern beim Zuseher auslösen. Damit jedoch der Schauer intensiv erlebt werden kann, treten diese Attribute oft mit einem spannenden und düsteren, meist aber auch verwirrenden Sound Design in Verbindung. Die damit verbundenen und unterschiedlichen Soundeffekte, häufig begleitet von einem wummernden Bass sind eine nervenaufreibende Angelegenheit und für den langsamen, aber äußerst effektiven Aufbau der Spannung bis hin zum eigentlichen Zeitpunkt des Erschreckens verantwortlich. Es sind also genau diese Kriterien und Attribute, die für den Zuseher einen der spannendsten Augenblicke – also den Schockmoment - des Horrorfilms bilden.³

In diesem Zusammenhang setzt die Forschung dieser Arbeit genau an jenem Punkt an, in der das Sound Design in Schockmomenten näher untersucht werden soll. Weitere Ausführungen über das Ziel, den Inhalt, Methodik und Aufbau werden in den folgenden Kapiteln erläutert.

³ vgl. Meteling 2006, S.19

1.2.Zielsetzung der Arbeit und Forschungsfrage

Die Zielsetzung der vorliegenden Arbeit ist - basierend auf den theoretischen und empirischen Erkenntnissen der Literatur und Forschung - eine Strukturierung der Analysen, sowie die Identifizierung der relevanten Sounds innerhalb eines Schockmoments (hinsichtlich der Positionierung, der Lautstärke, des Frequenzverlaufes, etc.), einer Szene. Hierfür wurde folgende Forschungsfrage aufgestellt:

Forschungsfrage 1:

Wie sind typische Schockmomente hinsichtlich des Sound Designs aufgebaut und wie lassen sie sich kategorisieren?

Die eruierten Faktoren und Eigenschaften dienen anschließend als Basis für die Ermittlung der zweiten Forschungsfrage:

Forschungsfrage 2:

Lassen sich Designrichtlinien für das Sound Design von Schockmomenten aufstellen?

Den Hauptteil der Arbeit soll eine Analyse einnehmen, in welcher ich eine typische Horrorfilmszene in spezifische Schritte unterteilen werde und besondere Merkmale aufzähle. Das Ziel dieser Analyse ist es, herauszufinden, ob ein bestimmtes soundtechnisches Muster existiert und ob sich anhand dieses Musters eine allgemeine Richtlinie feststellen lässt.

In den Analysen bzw. Untersuchungen wird die Art des Horror-Genres (Teenie-Slasher etc.) nicht unterschieden. Da eine Richtlinie gesucht wird, die in beinahe allen Filmen angewendet werden kann, soll von einer Unterteilung der Horrorgenres abgesehen werden. Außerdem sollen dann zur anschließenden weiteren Untersuchung, Filme aus dem Genre Actionfilm bzw. Psychothriller ebenfalls analysiert werden.

1.3. Wissenschaftliche Methode

Für die Ermittlung der zwei Forschungsfragen sollen einerseits die Erkenntnisse aus der Literatur Aufschluss bieten und zum anderen wird eine Film/Sound Analyse mit Hilfe von diversen Horrorfilmen durchgeführt um somit ein typisches Muster des Sound Designs in Horrorfilmen zu eruieren.

Zusätzlich um die Erkenntnisse aus der Analyse aufzuwerten werden teilstandardisierte Interviews mit Experten aus der Filmbranche, im speziellen auch Fachleuten, welche einen speziellen Bezug mit dem Genre des Horrorfilms aufweisen, durchgeführt.

1.4. Aufbau der Arbeit

Die vorliegende Arbeit besteht aus zwei Abschnitten, die sich aus den theoretischen Grundlagen, sowie dem empirischen Teil zusammensetzen.

Im ersten Teil werden Begriffe erläutert welche im weiteren Verlauf der Arbeit vorkommen, jedoch wird hier ein Grundwissen der Tontechnik bzw. der Filmtechnik vorausgesetzt. Folglich werden im Anschluss an die Einleitung zentrale Begriffe zum Thema Sound Design/Analyse erläutert, welche als Basiswissen für das weitere Verständnis der Arbeit dienen sollen. Dazu gehören sowohl Erkenntnisse von Michel Chion als auch von Barbara Flückiger, David Sonnenschein oder Hannes Raffaseder. Weiters wird ein kurzer geschichtlicher Abriss des Horrorfilms erläutert, Funktionen des Horrorfilms erklärt und wichtige Soundtechnische Parameter im Zusammenhang mit dem Horrorfilm herausgefunden, wie Stille oder verwendete Instrumente.

Der zweite Teil der Arbeit bildet die Empirie mit ihren Filmanalysen und Experteninterviews. Für die Filmanalyse werden spezifische Filmsequenzen aus diversen Horror-Genrefilmen exzerpiert und mit speziellem Hinblick auf die verwendeten Sounds und deren Effekte untersucht.

Im Anschluss an diese Ausarbeitung folgen spezifischere Untersuchungen, in welchen die Bedeutungen der einzelnen Töne für einen Schockmoment erläutert werden. Hierzu werden Literaturrecherchen und Experteninterviews miteinbezogen.

Bei den in dieser Arbeit eingesetzten geschlechtsbehafteten Begriffen - wie Zuseher, Kinobesucher, Verbraucher, etc. - sind Frauen und Männer in gleichem Maße gemeint.

2. Theoretische Grundlagen

2.1. Der Horrorfilm

2.1.1. Geschichtlicher Abriss des Horrorfilms

Einer der ersten Horrorfilme war Mary Shelleys Frankenstein, welcher als Stummfilm 1910 das erste Mal verfilmt wurde. Weitere, bald darauf folgende und bekannte Werke sind „Nosferatu“ – eine Symphonie des Grauens“ aus dem Jahre 1922 – das besonders dadurch schockte, da es erstmals kein „Happy-End“ besaß - und „Das Phantom der Oper“ aus dem Jahre 1925.⁴

Der Tonfilm konnte sich erstmals in den Dreißiger Jahren behaupten, da er die Möglichkeit bot, Horrorfilme noch realistischer und lebendiger zu inszenieren.

Ein Film, der als Beginn des modernen Horrorfilms gilt, ist 1968 George A. Romeros „Night of the Living Dead“, mit dem das Realitätsprinzip in den Horrorfilm einzieht. Filme von Wes Craven, Tobe Hooper und später von John Carpenter zeigen Terror in Gestalt der Verknüpfung von nichtästhetischen und auf Authentizität ausgerichteten Gewalt- und Ekelementen. Modernste ästhetische Bild- und Erzählstrategien und modernstes Soundsystem sind speziell an die Szenen angepasst. In den Siebziger und Achtziger Jahren stehen vor allem deformierte und geöffnete menschliche Körper im Vordergrund, während in den 90er Jahren eher Gespensterfilme wie Bram Stoker`s „Dracula“ oder Sam Raimi`s „Armee der Finsternis“ das Horror-Genre bestimmen.⁵ Interessant ist, dass sowohl Stanley Kubrick als auch Alfred Hitchcock, zwei der bekanntesten Horrorfilm- Regisseure in den 50er Jahren durch ihre Filme „Die Rechnung ging nicht auf“ und „Der unsichtbare Dritte“, dem damals sehr neuen Genre „Actionfilm“ einiges an Bedeutung zugewiesen haben. In diesem neuen Genre wurden - ähnlich wie beim Horrorfilm - realistische Darstellungen spektakulärer Gewaltanwendung gezeigt welche die Menschen in Angst und Schrecken jedoch auch in Begeisterung und Spannung versetzten. Dadurch sind gemeinsame Strukturen zwischen Horrorfilmen und Actionfilmen zu erkennen.

⁴ vgl. Range 31.09.2006, Das Dokument des Grauens,
http://retro-park.de/download/pdf/Das_Dokument_des_Grauens.pdf

⁵ vgl. Vossen 2004, S. 20

In Hinblick auf das Sound Design ist der im Jahre 1999 erschienene Film „Blair Witch Project“ in Form einer „Scripted Reality“ („Pseudo-Dokumentation“) ein weiteres Highlight in der Geschichte des Horrorfilms.

Weitere Filme wie die spanische Produktion „Rec“ oder der Hollywood Film „Quarantäne“ folgten, welche ähnlich dem „Blair Witch Project“ eine unglaubliche Authentizität vorgaukeln. Diese Filme zeigen, dass es möglich ist, allein mit einem geeigneten Sound Design, Menschen dazu zu bewegen, Dinge zu glauben ohne sie dabei wirklich gesehen zu haben.⁶ Im Laufe der Zeit hat sich auch hier ein Bedeutungswandel der einzelnen Bezeichnungen der Filmgenres ereignet. So lassen sich die verschiedenen Genres nur schwer systematisieren und weisen verschiedene Gemeinsamkeiten auf. So hat der Abenteuerfilm Ähnlichkeiten mit dem Actionfilm oder der Thriller gemeinsame Aspekte mit dem Horrorfilm. Abenteuer eher innerer Art werden vom Horrorfilm und vom Thriller dargestellt. Diese werden zwar unterschieden, aber sie ließen sich unter dem Gesichtspunkt von Spannung und „suspense“ durchaus zusammenfassen.⁷ Der Zuseher soll in Spannung versetzt werden. Schnelle Kamerafahrten, wabernde Nebel, Schleier und Schatten, eine schnelle Abfolge von Einstellungen welche nur für Bruchteile von Sekunden aufblitzen, sollen den Zuseher irritieren und ihn aus der Balance bringen und verstören. Ein besonderes Merkmal, welches hierbei sehr oft eingesetzt wird, ist das Kreieren eines Schockmomentes, um den Zuseher noch mehr zu fesseln und ihn in erhöhte Aufmerksamkeit zu versetzen.

2.1.1.1. Definition des Horrorfilms

Hinsichtlich der Literatur existiert für den Begriff „Horrorfilm“ keine einheitliche Definition und folglich lässt sich eine genaue Definition des Begriffs „Horror“ nur schwer festlegen.

⁶ vgl. Meteling 2006, S.21

⁷ vgl. Faulstich 2008, S.46

Horrorfilme sollen beim Zuseher Angst, Schrecken, Verstörung, Ekel, Schauer und weitere derartige negative Emotionen hervorrufen.⁸ Eine weitere wesentliche Eigenschaft von Horrorfilmen ist die Zerstörung des (menschlichen) Körpers.⁹

2.2. Definition Schockmoment

Ein Schockmoment kann sich praktisch in jedem Filmgenre ereignen. Eine genaue Definition für einen Schockmoment besteht bis dato nicht. Ein Schockmoment soll den Zuseher in eine erhöhte Aufmerksamkeitsphase leiten, um ihn dann durch eine entweder banale oder auch spannende Auflösung der Szenenhandlung zu erschrecken. Die auditive Identifikation sowie die Eigenschaften der Sounds in einem Schockmoment sind für den Zuseher teilweise irrelevant, jedoch für einen Sound Designer unerlässlich.

2.2.1. Funktionen eines Schockmomentes

Die vordergründige Funktion eines Schockmoments ist, das Publikum zu unterhalten. Hierbei sind Spannung und Grauen wichtige psychologische Aspekte des Zusehers außerdem spielen gestalterische Beziehungen zwischen Bild und Ton, also audio-visuelle Elemente eine entscheidende Rolle.

Stephen King gibt folgende Definition an: „Was ich den Leuten gebe, sind Orte, an denen sie ihre Ängste sicher deponieren können. Nachher können sie sagen: War alles nur erfunden; ich habe meine Emotionen nur spazieren geführt, wie einen Pitbull-Terrier im menschlichen Hirn.“¹⁰

Es gibt eine Bandbreite an Möglichkeiten einen Schockmoment zu gestalten. Grundsätzlich soll eine geheimnisvolle Atmosphäre erzeugt werden, die emotionale Entwicklung der Charaktere hervorgehoben werden und die Intensität von Gefühlen beim Zuseher verstärkt werden.

⁸ vgl. Vossen 2004, S.10f

⁹ vgl. Endt 28.12.2009, Sound Design und Soundklischees,
<http://server4.medienkomm.uni-halle.de/filmsound/kap4-4.htm>

¹⁰ vgl. Häntzschel, 28.12.2009, Interview mit King
<http://www.sueddeutsche.de/kultur/545/430297/text/>

Schockmomente dringen nicht nur in jene Bereiche vor, in denen das für uns Unvorstellbare Realität wird, sondern wagen sich auch an Grenzen des Menschlichen und Erträglichen. Ein Schockmoment in einem Horrorfilm soll durch markerschütternde Schreie, grauenhafte Bilder und immer wieder kehrende Sequenzen den Zuseher in Spannung versetzen und in ihm Ängste wecken.

2.2.2. Die Psychologie des Schockmomentes

Die Entstehung eines Schockmomentes ist immer eng mit der Psychologie des Menschen verbunden, denn der Horrorfilm „spielt“ mit unserer Angst und unseren Emotionen. Beide sind stark mit dem Verhalten bzw. Frühwarnsystem des menschlichen Körpers verbunden. Entscheidend für die jeweilige Reaktion des Menschen sind sowohl bisherige Erfahrungen, als auch individuelle Faktoren. Häufig bewirkt Angst auch ein Bedürfnis nach einer Bindung, indem der Betroffene Artgenossen oder schützende Orte aufsucht. Es ist also eine momentane Empfindlichkeit in einer bestimmten Situation.¹¹ Diese Angstzustände führen zu hohem Blutdruck, Zittern, Schwitzen und gesteigerter Herzfrequenz.¹² Solche Eigenschaften versetzen den Menschen in erhöhte Aufmerksamkeit und diese Aufmerksamkeit kann ein spannendes und emotionales Sound Design unterstützen. Denn allein durch die Gewissheit und Kenntnis, dass man einen Horrorfilm ansieht, lässt den Zuschauer schon im Vorhinein anders auf diverse Soundeffekte reagieren.¹³

Eine zufallende Tür oder ein wegfliegender Vogel, ausgestattet mit akustischen Effekten, bekommen psychologisch eine völlig andere Bedeutung, so man diese Schockmomente mit Sounds versetzt. (siehe „Mirrors“, Szene: Mann erschrickt bei Kontrollgang durch Tauben, 00:13:44).

Fakt ist, dass ein Schockmoment ohne Musik, wesentlich weniger erschreckend wäre, als eine Szene mit der dazupassenden soundtechnischen Untermalung. Sound Design und Geräusche sind wesentlich mehr als nur notwendiges Beiwerk.¹⁴

¹¹ vgl. Flöttmann 2005, S. 22

¹² vgl. Stangl 28.12.2009, Emotion Angst <http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/EMOTION/Angst.shtml>

¹³ vgl. Meteling 2006, S. 9f

¹⁴ vgl. Raffaseder 2002, S. 253

2.2.2.1. Die Psychologie im Hinblick auf die auditive Gestaltswahrnehmung

Zur Analyse und Beurteilung von Klangobjekten gehören drei verschiedenen Formen der auditiven Gestaltungswahrnehmung.¹⁵ Diese sind wichtig zu verstehen, da sie maßgebend beteiligt sind für das Finden einer gemeinsamen Designrichtlinie eines Schockmoments.

Zur Interpretation von Sounds kommt diesen so genannten „Listening Modes“ eine gesonderte Bedeutung hinzu, da hier ein Zusammenhang zu den „on“ und „offscreen“ Sounds eindeutig gegeben ist.

Causal Listening

Ist die häufigste Ursache, bei der Information durch den Zuhörer über die Soundquelle bzw. über das Klangobjekt wahrgenommen wird. Hier weiß der Zuhörer sofort, um was für eine Art von Geräusch es sich handelt.

Semantic Listening

Beim „Semantic Listening“ mode (bedeutenden Hören) werden aus der wahrgenommenen Klangquelle noch weitere Informationen erkannt. Das heißt z.B. bei einem Pistolenschuss in einem Kriegsfilm wird eine bestimmte Pistolenmarke erkannt, oder an einer Sirene wird erkannt, ob es sich um ein Polizei- oder Rettungsauto handelt.

Reduced Listening

Der Begriff „Reduced Listening“ (reduziertes Hören) bedeutet die Konzentration des Zusehers auf den Klang selber. Bedeutung, Ursache oder Ausgangsquelle des Klanges ist hierbei nicht wichtig. Die Geräusche sind dem Hörer meist bekannt aber werden bildlich mit anderen Dingen verbunden. (Vgl.: „Apocalypse Now“, Rotorblätter eines Hubschraubers mit dem Ventilator an der Decke; 00:34:20)

Anhand dieser „Listening Modes“ ist es für die nachfolgenden Analysen nun leichter zu beurteilen wie einzelne Sounds, Musik oder Klänge auf den Zuseher wirken bzw. welchen Zweck sie in einer Szene einnehmen.

¹⁵ vgl. Chion 1994, S.25

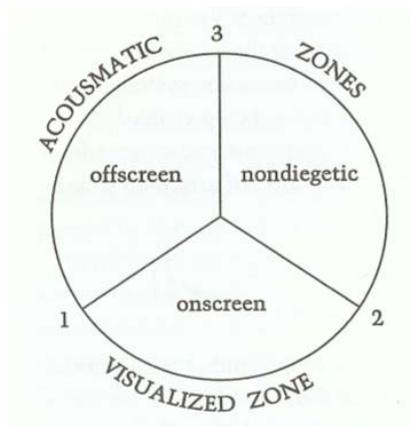
On/Offscreen

Eine weitere Besonderheit, die für die Analysen und die Kategorisierung von Schockmomenten signifikant ist, ist die Positionierung der Sounds. Wenn man Sounds mit Bildern mischt, stehen sie entweder in direkter Relation zueinander oder sie bewirken genau das Gegenteil.¹⁶ Manche werden synchronisiert verarbeitet und befinden sich „onscreen“ oder „offscreen“, während sich andere als „nondiegetic“ positionieren.

Hier gibt es verschiedene Möglichkeiten wie eine Quelle differenziert bzw. unterscheidet werden kann. Dies ist davon abhängig ob der Sound nun „Offscreen“, „Onscreen“ oder „Nondiegetic“ (Nichterzählend) wiedergegeben wird.¹⁷

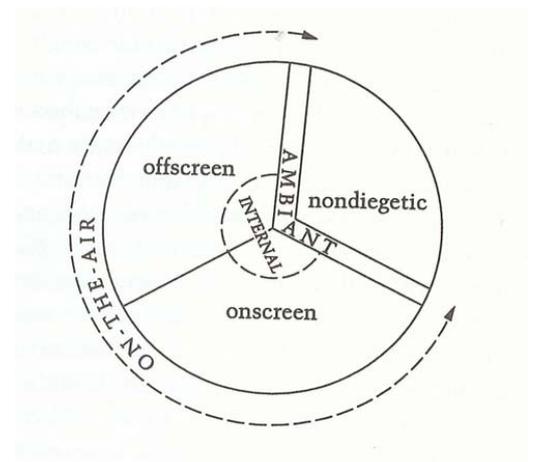
Als „Offscreen“ Sound bezeichnet man den Sound, welcher im Bild nicht zu sehen ist. „Onscreen“ Sound ist jener, bei dem die reelle (Ausgangs)-Quelle erscheint. Die dritte Identifizierungsmöglichkeit ist der „Nondiegetic“ Sound, der zwar extern in der Geschichte enthalten ist (z.B. als Filmmusik oder Kommentar), aber von den im Film vorkommenden Charakteren nicht gehört wird.¹⁸

Abbildung 1: On/Off Screen Grenzen
Parallelen



Quelle: Chion 1994, S.74

Abbildung 2: On/Off Screen



Quelle: Chion 1994, S.78

¹⁶ vgl. Chion 1994, S. 68

¹⁷ vgl. Bordwell-Thompson 28.12.2009, Diegetic and non-diegetic sound,
<http://filmsound.org/terminology/diegetic.htm>

¹⁸ vgl. Chion 1994, S. 73

In den späteren Analysen wird die Tonspur neben der „Off/On Screen“ Bestimmung auch in drei Ebenen geteilt: Sprache, Geräusche und Musik. Die Sprache gliedert sich hier in Dialoge, die mit den im Bild agierenden Personen direkt in Verbindung stehen, in Erzählungen bzw. Kommentaren, die eine Handlung von außen erläutern bzw. Geräusche beinhalten, welche jemand von sich gibt.¹⁹ Geräusche und Musik werden ebenfalls voneinander unterschieden, wobei mit Musik die eigentliche Filmmusik, und mit Geräuschen der O-Ton, diverse Umgebungsgeräusche und elektronische Sounds gemeint sind.

¹⁹ vgl. Raffaseder 2002, S.255 ff

2.3. Wichtige Attribute eines Schockmomentes

2.3.1. Bildkompositorische Eigenschaften

Kamera- bzw. Bildeinstellungen sind ebenfalls wichtige Attribute für die Analyse eines Schockmoments. Sound Design ist immer eng mit den bildkompositorischen Einstellungen verbunden bzw. der Ton ist immer vom Bild abhängig.²⁰ Die differenzierte Betrachtung der optisch-akustischen Interaktion ist ein wesentlicher Bestandteil dieser Arbeit und ist ausschlaggebend für die spätere Analyse. Aus diesem Grund soll nun kurz auf diese Thematik eingegangen werden.

In Hinblick auf einen Schockmoment ist die Kadrierung ein wichtiger Punkt, da es verschiedene Arten der Visuellen Interaktion zwischen Bildausschnitt bzw. Bildschnitt und der Tonspur gibt. Die Kadrierung ist filmwissenschaftlich ein Begriff für die Begrenzung eines abgebildeten Geschehens durch den Bildausschnitt, die Bildhaftigkeit ist durch die Bildgrenze und die Bildfläche bestimmt. Daraus resultiert, dass die Bildgrenze an sich, eine konzentrierende, das Auge auf das Bild lenkende und heftende Wirkung hat.²¹ Folglich bestimmt die Kadrierung, ob der Zuseher Ausschnitte aus einem Film zu sehen bekommt oder nicht.

Die Kamera und das Bild

Man kann sagen, dass eine Steigerung der emotionalen Wirkung dadurch entsteht, indem Objektbewegungen und Kamerabewegungen kombiniert werden und daher ein neuer Bewegungsablauf entsteht. Die Kombination von Schwenk und Fahrt der Kamera, sowie gleichzeitiger Bewegungen der Figuren hat das Ziel eines möglichst übergangslosen Bewegungsablaufs, der durch schnelle Schnitte zusätzlich dynamisiert werden kann. Endzweck ist hierbei die sinnliche Überwältigung des Zuschauers und die Erzeugung des Gefühls, in einen Ablauf direkt miteinbezogen zu sein.²²

Es sind auch Kamerablicke möglich, die kaum noch Entsprechungen in der außerfilmischen Realität des Betrachters haben.

²⁰ vgl. Interview Konecny, Frage: Zusammenhang Bild/Ton-On- und Offscreen, 13.10.2009

²¹ vgl. Flückinger 2001, S. 19

²² vgl. Kamp 2005, S. 54 ff

Sie liegen in der Kombination von Sound Design und mehrerer Komponenten wie Zoom und Kamerafahrten, beispielsweise der „Vertigo Effekt“ (Vgl.: „Der weiße Hai“, Szene: Roy Schneider sitzt im Sessel- hinter ihm seine Frau -Kamera fährt auf ihn zu, 00:34:21).

Wesentlich ist zu beachten, dass die Vertonung eines „Vertigo Effektes“ eine andere Herangehensweise verlangt als die Vertonung einer „Close-Up“ Kameraeinstellung. Der Sound ist dabei immer vom Bild abhängig, ansonsten würde der Zuseher keine Ton-Bild Interaktion erkennen und die Tonspur abgesondert wirken. Dies kann natürlich auch absichtlich sein (Vgl.: „Blair Witch Project“) und den Zuseher in die Irre leiten. Die Tonspur ist hierbei ebenfalls ein geeignetes Mittel zur Charakterisierung von Schauplätzen.²³

2.3.2. Der Schockmoment und sein Klangbild

2.3.2.1. Definition Sound Design

Da das Sound Design ein relativ neues Forschungsfeld bezeichnet und in der Literatur keine einheitliche Definition existiert, sollen nun im weiteren Verlauf die verschiedenen Begrifflichkeiten des Sound Designs herausgearbeitet werden.

Im Film steht Sound Design für die Gestaltung der gesamten Tonspur. Dazu gehören Sprache, Musik und Geräusche.²⁴

Kaye bezeichnet das Sound Design als den kreativen und technischen Arbeitsvorgang, durch den eine komplette Hörumwelt für das Live-Theater entsteht – genauso wie die Musik und der Sound, die den Film begleiten.“²⁵

Hingegen Sonnenschein definiert Sound Design wie folgt:

*„Giving meaning to noise, sound becomes communication“.*²⁶

Sound Design ist ein oft unterschätzter, aber definitiv sehr wichtiger Bestandteil eines jeden multimedialen Ereignisses; sowohl im Film, im TV, als auch in anderen Bereichen wie Videospiele oder „Sound-Branding“.

²³ vgl. Kamp 2005, S. 62

²⁴ vgl. Lensing, 28.12.2009, Sound Design, <http://www.film-sound-design.de/Sound.htm>

²⁵ Kaye 1999, S.2

²⁶ Sonnenschein 2001, S. 9

Erst der richtige Einsatz des Sound Designs in Verbindung mit Bildern kann einen Film zum Leben erwecken.

2.3.2.2. Der Sound Designer

Die Tätigkeit des Sound Designers umfasst die Erarbeitung eines tonästhetischen Gesamtkonzepts für die Bereiche Sprache und Geräusch, die Kommunikation mit dem Komponisten, inklusive Geräuschemacher und Nachsynchronisation, die Kreation von einzelnen Klängen und ihre Montage sowie die Koordination von Arbeitsprozessen. Ziel des Sound Designs ist es, die Hörwahrnehmung von einem unbewussten Vorgang in einen bewussten Vorgang zu leiten, um so die Konzentration des Zusehers sowohl auf das Bild als auch auf den Sound zu lenken. Der Sound soll nicht unbewusst verarbeitet werden.²⁷

Im heutigen Film und TV Bereich fallen diverse Bereiche im Tonbereich wie Sound Design und Filmkomposition oft zusammen. Somit werden den Sound Designern im 21. Jahrhundert beide Aufgaben zugeteilt: Bild und Sound zu kombinieren, um das Publikum aufmerksam zu machen. Ein Sound Designer muss sich mit der Handlung der Geschichte auseinandersetzen, das heißt mit den Charakteren, den Emotionen, etc. Er muss die Musik, die Psychologie, das Drama und die richtige Art und Weise der Orchestration kombinieren, um den richtigen und passenden Sound für die geeignete Szene zu finden. In dieser Position sollte man die Fähigkeit besitzen, Zeit und kreative Arbeit mit einem individualisierten Arbeitsprozess verbinden zu können.²⁸

2.3.2.3. Geräusche und Effekte

Geräusche, welche nicht einfach den jeweiligen Umgebungsgeräuschen zugeordnet werden können, sondern eine stärkere Verbindung zu den Bildern oder der Geschichte des Films haben, bezeichnet man als Soundeffekte.²⁹

Mit so genannten Effekten können künstlich Klangeigenschaften hergestellt werden. Dies kann ein künstlicher Hall sein oder andere, meist elektronisch erzeugte Signaldynamiken.

²⁷ vgl. Flückiger 2001, S. 18

²⁸ vgl. Sonnenschein Sound Design 2001, S. 9

²⁹ vgl. Raffaseder 2002, S. 252

Es gibt dutzende Effekttypen mit unzähligen Varianten und einer Vielzahl von Einsatzmöglichkeiten. Grundsätzlich ist der individuelle Effekteinsatz Geschmackssache.³⁰

Während Effekte Einzelklänge sind, sind Special Effects Klänge oder Klangfolgen, die durch eine künstliche Überhöhung (das „Unnatürliche“) entstehen und vollkommen künstlich, synthetisch erzeugt werden. Diese Special Effects können entweder von diversen Foley Artists (Personen, die alltägliche Effekte kreieren), von Synthesizern, oder Samplern erzeugt werden.³¹

Besonders in Schockmomenten werden diese Klangeffekte oft angewendet um die Aufmerksamkeit des Zusehers zu erhöhen oder damit andere Effekte erzielen zu können, wie einem „Audio Delay,, (Vgl. „Audio Delay“ mit Hall, „SAW“, Szene: Ein Mann wird durch Wesen mit Schweinekopf angegriffen - Bildwechsel mit Audio Delay des Schreis, 00:14:07), oder auch um Ungewissheit und Verstörung der Handlung hervorzurufen (Vgl. Babyschreie mit Hall, „Friedhof der Kuschtiere“, Szene: Mann geht durch Haus und hört immer wieder verhallte Babyschreie, 01:26:40). Auch Walter Murch, ein bekannter Sound Designer von Filmen wie „Apocalypse Now“, ist der Meinung, dass beispielsweise Hall sehr wichtig für die Angabe der klanglichen Eigenschaften eines Raumes ist, in welchem sich eine Szene abspielt. Mit dem gekonnten Einsatz von Hall ist es möglich, diverse Raumklänge zu kreieren.³²

³⁰ vgl. Enders 1999, S. 354 ff

³¹ vgl. Kamp 2005, S. 103

³² vgl. Interview Murch, 28.12.2009, A sound design concept, <http://www.filmsound.org/murch/murch.htm>

3. Empirischer Teil

Nachdem die wichtigsten Grundelemente des Sound Designs, sowie die Attribute des Zusammenspiels von Ton und Bild erläutert wurden, erfolgt nun eine Untersuchung der Tonspur des Schockmomentes und auf deren Zusammensetzung. Es soll auch herausgefunden werden wie stark die verschiedenen Elemente miteinander interagieren. Außerdem wird hier die Konsistenz der Sounds beschrieben, sowie dominante Elemente herausgefunden. Hierbei ist es wichtig, auf die Klangfarbe der einzelnen Sounds zu achten, wie auch auf die Veränderungen der Bildeinstellungen durch Kamerabewegungen oder die Änderungen des Tempos. Der Dynamikumfang und das Frequenzspektrum werden ebenfalls ausgewertet und analysiert. Im nachfolgenden Teil der Arbeit werden nun folgende Forschungsfragen geklärt:

Wie sind typische Schockmomente hinsichtlich des Sound Designs aufgebaut und wie lassen sie sich kategorisieren?

3.1. Gestaltungskriterien des Schockmomentes

Um nun die vorhandenen Szenen analysieren zu können, benötigen wir Ähnlichkeiten, Gleichheiten oder Elemente, mit welchen es möglich ist, die Szenen zu vergleichen.³³

Hierfür ist ein wichtiges Kriterium das Erkennen einer oder mehrerer übergeordneter Strukturen.

Dies könnten Eigenschaften wie das Wechseln der Tonhöhe sein, lauter oder leise werden, Steigerung des Tempos, etc., aber auch spezielle Sounds, die in mehreren Szenen vorkommen. Auch der Dynamik Bereich und der Frequenzverlauf sind ausschlaggebend für die Eigenschaften einer Szene.

Außerdem sollen signifikante Schlüsselounds herausgefunden werden, welche ausschlaggebend für einen Schockmoment sind. **Geräusch**, **Musik** und **Sprache** sind die drei zu unterscheidenden Punkte, wobei jedem gleich viel Gewicht zukommt. Es wird der dominanteste, lauteste Sound gesucht und untersucht, wie sich dieser im Verhältnis zu anderen Sounds verhält.

³³ vgl: Raffaseder, 2002, S.256

3.1.1. Dynamikumfang

Die Dynamik gibt das Verhältnis zwischen dem lautesten und leisesten Schalldruckpegel an,³⁴ das heißt, es ist der Pegelunterschied zwischen leisen und lauten Tonsignalen. Ist der Unterschied groß, spricht man von großer Dynamik. In unserem Fall wird hier die grafische Tonspur analysiert, um Eigenschaften der Dynamik herauszufinden.

Die musikalische Dynamik darf man jedoch nicht mit der „normalen“ Dynamikbezeichnung verwechseln. Sie beschreibt ebenfalls die Stärkegrade, mit denen ein Klang auf einem Musikinstrument oder mit der menschlichen Stimme wiedergegeben wird.³⁵

Die einzelnen Dynamikstufen sind zwar auch vom Pegel des Klangs abhängig, die Klangstruktur ist jedoch wesentlich ausschlaggebender. Durch bloßes Erhöhen der Lautstärke erreicht man z.B. kein Anheben der Dynamik. Die Dynamikstufen sind zwar mit verschiedenen Pegelabstufungen verbunden, umgekehrt aber können verschiedene Pegelabstufungen allein nicht unterschiedliche Dynamikstufen erzeugen. Die Abstufung der Dynamik ist eines der wesentlichen musikalischen Gestaltungsmittel. Sie wird durch unterschiedliche Klangerzeugung erreicht.³⁶

Die einzelnen dynamischen Eigenschaften verschiedener Instrumentenklänge werden in den nachstehenden Analysen nicht berücksichtigt, da sie nicht ausschlaggebend für die Ergebnisse der Arbeit sind.

3.1.2. Das Frequenzspektrum

Als Frequenzspektrum wird die Gesamtheit der Frequenzen bezeichnet, die von einem schwingenden System erzeugt werden bzw. in einem Signal enthalten sind.³⁷ Die Frequenzanalyse ist die Bestimmung von Frequenz und Amplitude der in einem Schwingungsvorgang enthaltenen Teilschwingungen.³⁸

³⁴ vgl. Hifi Lexikon 28.12.2009, Dynamikumfang, <http://www.fairaudio.de/hifi-lexikon-begriffe/dynamik.html>

³⁵ vgl. Baracuda 28.12.2009, Grundzüge der Akustik, www.barracuda-sound.de/akustik/akustik.htm

³⁶ Vgl.: Tontechnik Handbuch, S.76

³⁷ vgl. Babylon Lexikon 28.12.2009, Frequenzspektrum, www.babylon.com/definition/Frequenzspektrum/

³⁸ vgl. Dickreiter 2008, S.60

Diese ist nötig um die einzelnen Frequenzen, in welchen die Sounds einer Szene vorkommen, genauer zu betrachten und zu analysieren.

3.1.3. Die Klangfarbe

Musik besteht aus komplexen Tönen, von denen sich jeder aus einer Überlagerung reiner Töne zusammensetzt, die in einem bestimmten Verhältnis gemischt sind, so dass sie unserem Gehör wie unzerlegte Einheiten erscheinen. Dabei entsteht neben den zwei grundlegenden Toneigenschaften Tonhöhe und Lautstärke die dritte fundamentale Eigenschaft, die Klangfarbe.³⁹ Man kann sagen, dass die Klangfarbe Aussagen über die „Wärme“ oder „Kälte“, die einen Klang ausmachen, tätigt.

Es hängt auch davon ab, welchen Töne auf welchem Instrument gespielt werden, z.B. staccato (gestoßen) oder legato (gebunden), forte (laut) oder piano (leise), allegro (rasch) oder adagio (langsam). Die Aussagen über Klangfarben unterliegen keinen genauen Definitionen, sie setzen sich zusammen aus Rhythmus, Tonhöhe und Artikulation (Lautstärke). Beschreibungen wie laut, leise, schnell, etc. beschreiben somit nicht nur den Dynamikumfang bzw. Frequenzbereich, sondern auch die Klangfarbe.

3.1.4. Tempo

Das Tempo ist die Anzahl der Schläge in einer gewissen Zeit. In der Musik wird das Tempo in bpm (Beats pro Minute) angegeben und liegt etwa zwischen 35 und 200 Schlägen in der Minute.⁴⁰ In der Musik gibt das Tempo an, wie schnell ein Stück zu spielen ist (z.B. Lento-langsam, Moderato-gemäßigt etc.).⁴¹ In den folgenden Analysen wird hier zur Feststellung des Tempos einer Szene eine Mischung aus den beiden Eigenschaften der vorherigen Tempo-Beschreibungen verwendet. Hier wird sowohl die musikalische Unterstreichung der Szene untersucht, als auch der spezifische Zeitabstand der einzelnen Geräusche.

³⁹ vgl. Roeder 1998, S.128

⁴⁰ vgl. Musik Steiermark 28.12.2009, www.musik-steiermark.at/musikkunde/notenlehre/tempo.htm

⁴¹ vgl. Metzler 1998, S.105

3.2. Analysen der Filme

3.2.1. Auswahlkriterien der Filme

Um nun die Analyse durchzuführen und gemeinsame Aspekte und Eigenschaften herausarbeiten zu können, sowie Schockmomente zu kategorisieren, ist es nötig, mehrere Filme zu betrachten. Ich wähle dabei typische Schockmomente bekannter Werke, die allerdings in keinem direkten Zusammenhang stehen und aus verschiedenen Zeitepochen stammen – das Hauptaugenmerk liegt jedoch sowohl am modernen Horrorfilm als auch an zeitgemäßen Actionfilmen. Die einzelnen Szenen werden genau untersucht und in einzelne Bildabschnitte unterteilt.

In der anschließenden Essenz soll erörtert werden, ob die Möglichkeit besteht, aus den Erkenntnissen eine gemeinsame Designrichtlinie aufzustellen.

3.2.1.1. Orientierung und Setting

Die Schauplätze eines Films und ihre geographischen, kulturellen und sozialen Eigenheiten sind oft grundlegende Bausteine des Erzählens. Da jeder Raum und jede Umgebung eine eigene Geräuschkulisse, und jedes Material und jeder Untergrund akustische Eigenheiten, besitzt wirkt sich eine Umgebung auch immer auf das Sound Design aus. Da in unserem Fall zwar Sound Effekte wie Hall, Delay, etc., immer wieder auftreten, ist deren Existenz für unsere Analyse nicht von Bedeutung, es sei denn das Ausmaß der Effekte nimmt einen speziellen Platz im Soundbild bzw. im soundtechnischen Aufbau ein. Solange Hall oder andere Effekte zum Grundcharakteristikum gehören, sollten diese nicht gesondert betrachtet werden.

Hier wäre sonst in der Analyse auch ein Vergleich der geographischen Lage der Szene von Nöten, was jedoch außer der Umgebungseigenschaften nicht für das Sound Design bzw. den Vergleich des soundtechnischen Aufbaus von Bedeutung ist.⁴²

⁴² vgl. Flückiger, 2001, S. 298

3.2.2. „Shining“

(Regie: Stanley Kubrick, USA 1980)

Ein Schriftsteller, der ungestört an einem Stück arbeiten möchte, zieht mit seiner Frau und seinem fünf Jahre alten Sohn als Hausmeister in ein im Winter geschlossenes Berghotel, das monatelang eingeschneit sein wird. Dass einer seiner Vorgänger in der Abgeschiedenheit verrückt wurde und seine Frau, seine beiden Töchter und sich selbst tötete, weiß er zu diesem Zeitpunkt noch nicht.

3.2.2.1. Aufbau einer Szene aus dem Film „Shining“

Nach der Einblendung des Kapitels zehn mit dem Titel „Tuesday“ ertönt ein Paukenschlag eines Orchesters. In der ersten Bildeinstellung der Szene erscheint eine Totalansicht eines Hotels und den Rocky Mountains, und einige Sekunden darauf erfolgt eine Kamerafahrt hinter einem Kind auf einem Dreirad.

Tabelle 1: Analyse "Shining"

Bild	Geräusche	Musik	Sprache	TC
<p>1) Hotel in den Bergen</p> 	<p>Wind (Dieser wird durch eine sehr tiefe Frequenz erzeugt und klingt beinahe wie ein Subbass) und ein eulenartiges Geräusch</p>			<p>00:27:17 - 00:27:21</p>
<p>2) Kind auf Dreirad</p>	<p>Ein sofortiger Toneinsatz des Fahrtgeräusches eines Dreirades auf einem Teppich ist zu hören.</p>			<p>00:27:21 - 00:27:35</p>
<p>3) Kind auf Dreirad</p> 	<p>Es ertönt weiterhin das Geräusch des Dreirades auf dem Teppich. Auffällig ist jedoch, dass kurz vor bzw. genau bei Beginn des Subbasses des Orchesters eine Art „Klingel“ (mit ca. 30% Hallanteil) diesen einläutet.</p>	<p>Nach ca. fünf Sekunden beginnt ein Subbass, der sich jedoch später als tiefer Ton einer Oboe und eines Cellos eines Orchester herausstellt</p>		<p>00:27:36 - 00:27:56</p>

<p>4) Kind auf Dreirad, entdeckt eine Tür</p> 	<p>Das Roller-Geräusch wird leiser</p>	<p>Der Subbass entfernt sich und wird durch hohe Streicher (oder hohen Synthesizer) ersetzt; kombiniert mit fast schon falsch gespielten geigenartigen Sound und einem Klaviersample am Anfang jeder Note. Als das Kind die Tür entdeckt, setzen die Geigen ein und eine Melodie wird gespielt.</p>	<p>00:27:56</p>
<p>5) Kind bleibt stehen und geht zu einer Tür auf der linken Seite des Ganges</p> 	<p>Das Kind will an der Tür vorbeifahren, wird allerdings alleine nur durch den Geigen-sound auf diese „aufmerksam“ gemacht.</p>	<p>Die Melodie wird wie zuvor weitergespielt.</p>	<p>00:27:57</p>

<p>6) Schneller kurzer Bildwechsel auf zwei Mädchen</p> 	<p>Kurze, windartige Subbässe sind zu hören.</p>	<p>Die Melodie wird wie soeben vorher weitergespielt.</p>		<p>00:27:57 - 00:28:48</p>
<p>Junge schaut zur Tür auf und setzt sich wieder auf sein Dreirad</p>	<p>Ein windartiges Geräusch setzt nochmals kurz ein, wird leiser, dann ist wieder das Dreirad auf dem Teppich zu hören.</p>	<p>Abwärts geführter Melodienverlauf</p>		<p>00:28:50 - 00:28:58</p>
<p>6) Junge fährt bis an das Ende des Ganges</p> 	<p>Das Geräusch des Tretrollers wird leiser und die Kamera in Fixposition bleibt und der Roller sich wegbewegt.</p>			<p>00:28:58 - 00:29:04</p>
<p>Bildwechsel</p>				<p>00:29:05</p>

3.2.2.2. Dominante Elemente

Durch den langen Bildverlauf erwartet der Zuseher von Anfang an einen Schockmoment. Ausschlaggebend ist hier bereits die Eröffnungsszene mit dem leicht düsteren Bild des Hotels in den Bergen, untermalt mit einem leisen Subbass und Windgeräuschen. Die Kamerafahrt bietet nicht nur eine Art Gesamtüberblick über das Feld, ohne zu viele Details zu verraten, sondern baut auch zusätzliche Spannung auf. Die Geräuschkulisse ist hier vorerst der Umgebung angepasst, denn man hört lediglich das Dreirad auf verschiedenen Untergrundböden fahren wie beispielsweise auf einem Teppich- oder einem Holzboden. Es herrscht kein Überfluss an Soundeinwirkungen, sondern eine gezielte Lenkung der Aufmerksamkeit auf das Kind mit dem Roller.

Eine einsetzende Geige baut zusätzliche Spannung auf, als der Junge zur Zimmertür hinaufblickt beziehungsweise bei dieser stehen bleibt. Die plötzliche Bildfolge der zwei Mädchen wird zwar nicht mit einem Sound untermalt, ist jedoch trotzdem der Höhepunkt der Szene. Kurz nach diesem Schockmoment, welcher zugleich den Höhepunkt darstellt, überwiegt wieder eine normale Umgebungsgeräuschkulisse. Ein abwärts geführter Melodienverlauf signalisiert, dass sich der Junge wieder auf seinen Roller konzentriert und weiterfährt. Wenn man Dynamik und Frequenzverlauf betrachtet, verhält sich der gesamte Pegel eigentlich sehr ruhig und die Effekte und Sounds wechseln sich ab, mit Ausnahme des Subbasses, welcher beinahe die gesamte Szene hindurch konstant im unteren Frequenzbereich bleibt.

3.2.2.3. Die Konsistenz der Sounds

Zu Beginn der Szene ist das Rollergeräusch am deutlichsten zu hören. Der einsetzende Subbass bzw. oboartige Orchestersound im unteren Frequenzbereich wird deutlicher wahrgenommen als die einsetzenden Streicher bzw. der darauf folgende synthetische Melodienverlauf.

Auflistung der vorhandenen Konstellationen

Bildausschnitt:	Verfolgung Kind Halbtotale, kurze Totale, Detail Shot auf die Hand von Kind, Halbtotale
Ton – Bild Interaktion:	Geräusche synchron, Musik (Streicher etc.) unterstreichend

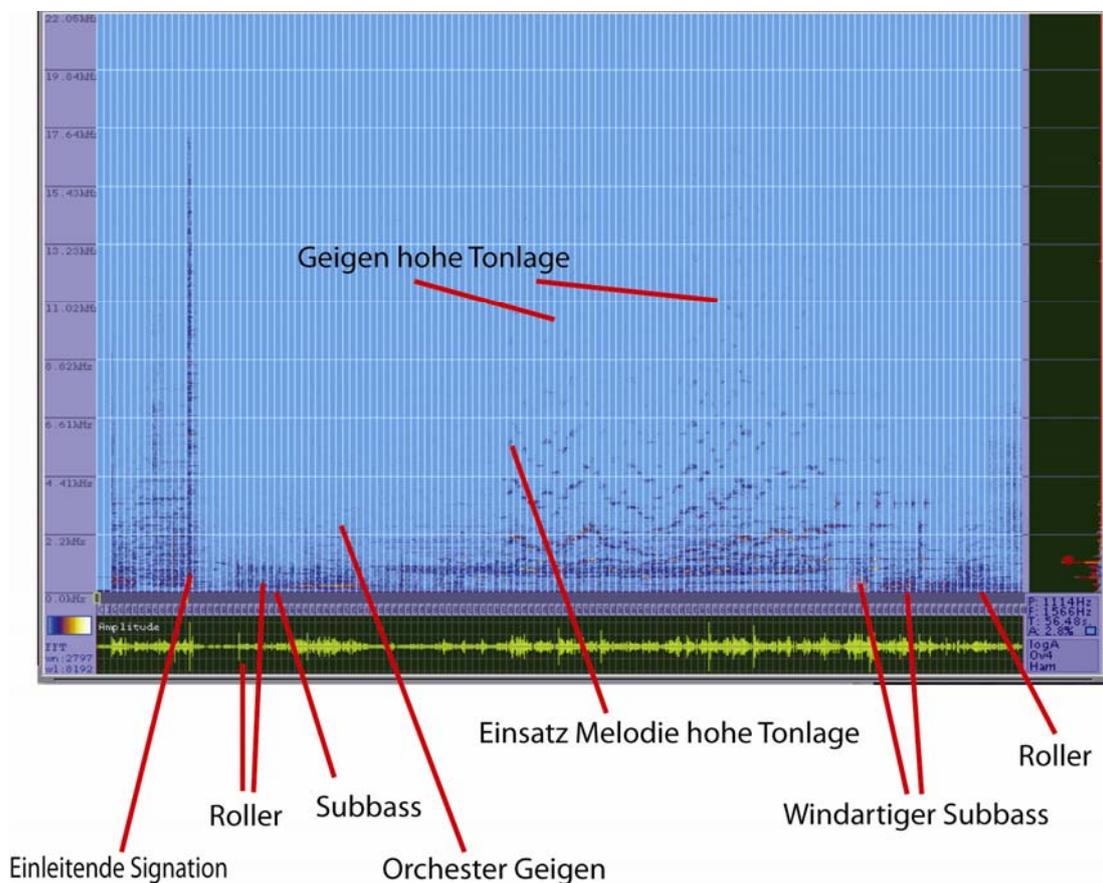
3.2.2.1. Tempo/Frequenz-/Dynamikverlauf

Tempo

Das Tempo der Tonebene ist gleich bleibend. Dadurch, dass es keine Geräuschepausen gibt, wirkt die Szene nicht langsam oder einschläfernd, sondern bleibt ständig in Bewegung. Durch das Abrollgeräusch des Dreirad-Rollers wirkt die Szene anfangs zwar schnell, die einsetzende Streichermelodie bringt jedoch wieder Ruhe in die Szene. Als der Junge mit dem Dreirad für einen Moment stehen bleibt, scheint sich das Tempo zu erhöhen, jedoch ist dies nicht der Fall. Lediglich die Streichermelodie wird immer höher. Der einsetzende brummende Bass erzeugt ein Gefühl der Unregelmäßigkeit. Nachdem der kurze Bildwechsel auf die zwei Mädchen erfolgt, bleibt das Tempo auch im Schockmoment unverändert.

Frequenzverlauf

Abbildung 3: Frequenzdiagramm "Shining"

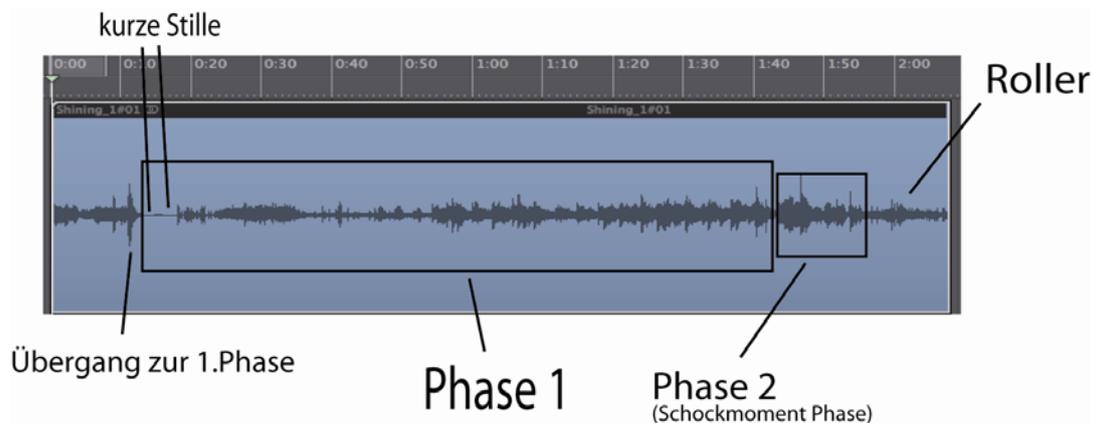


Die einleitende Signation durch das Orchesterelement nimmt Frequenzen bis zu 17,6 kHz ein. Nach einer kurzen Stille und einem eulenartigen Geräusch ist das einsetzende Abrollgeräusch des Rollers, auf dem sich das Kind befindet, das markanteste Geräusch, das sich fast die gesamte Szene hindurch zieht. Das Geräusch ist ein undefinierbares Grollen im unteren Frequenzsegment welches nicht über 2,2 kHz hinausgeht. Im mittleren Frequenzabschnitt befinden sich vor allem die Melodien der Geigen in hohen Tonlagen, welche Pegel bis zu 15 kHz erreichen.

Weiters geht aus der Messung hervor, dass sich gegen Ende der Szene der kurze windartige Subbass im unteren Frequenzbereich herauskristallisiert, in Kombination mit kurzen Streichersätzen in höheren Frequenzen um die 4,4 kHz. Nach diesem zweifachen Einsatz des Subbasses und der Streicher ist wieder das Abrollgeräusch des Rollers zu hören.

Dynamikverlauf

Abbildung 4: Dynamikverlauf "Shining"



Übergang zur 1.Phase:

Man hört zu Beginn der Sequenz ein kurzes Orchesterelement mit der Schrifteinblendung „Tuesday“ und einem kurzen Audio Delay mit sofortiger Stille in der nächsten Szene, in welcher man ein Hotel in den Bergen erkennt. Das Orchesterelement ist sogleich die Einleitung in die 1.Phase.

Phase 1:

Bei genauerer Betrachtung der ersten Phase ist zu erkennen, dass ein konstanter Pegel herrscht. Erst gegen Ende der Sequenz, als der Junge sich der „Gefahrenquelle“, also der Tür nähert, ist ein Pegelanstieg vorhanden. Obwohl schon einige Indizien auf eine Gefahr vorhanden sind und diese durch die Streichermelodien signalisiert wird, bleibt der Pegel dennoch konstant.

Phase 2:

Phase 2 wird eingeleitet durch einen hohen Geigensound. Kurze, windartige Subbässe und die fortsetzende Melodie in einer hohen Tonlage stellen das finale Hochplateau dar. Nach dieser 2.Phase sinkt der Pegel wieder und reduziert sich nur auf das Abrollgeräusch des Rollers.

3.2.3. The Hills have eyes (Regie: Alexandre Aja, USA 2006)

Eine Großfamilie, die Carters und Bukowskis, fahren samt Wohnanhänger in Richtung Kalifornien und tanken ihr Auto an der letzten Tankstelle vor der Wüste. Bob Carter, genannt Big Daddy, erfährt von einer Abkürzung, die sie ihrem Ziel ein paar Stunden näher bringen soll. Diese Chance will genutzt werden. Big Daddy und seine Sippschaft biegen auf eine Nebenfahrbahn ein und wissen nicht, dass sie von den „Hügeln der blutigen Augen“ beobachtet werden. Eine unerwartete Autopannde verhindert ein Weiterkommen in der brennenden Hitze Nevadas. Noch vermuten sie, dass dieser Zwischenfall zufällig entstand und keiner von ihnen ahnt, dass er sich bereits in tödlicher Gefahr befindet.

3.2.3.1. Aufbau einer Szene aus dem Film „The Hills Have Eyes“

Schwiegersohn Doug ist einer der letzten Überlebenden der Familie und entdeckt bei der Suche nach seinem Sohn die verwüstete Kleinstadt inmitten der Wüste, die nach Atomversuchstests eigentlich verlassen hätte werden sollen. Langsam, vorsichtig und mit einer gewissen Anspannung sieht er sich mit seinem Schäferhund um.

Tabelle 2: Analyse "The Hills have Eyes"

Bild	Geräusch	Musik	Sprache	TC
Vater irrt durch das Dorf (Ort wirkt unwirklich, durch die Musik mystisch) 	Zirpen, Hundeleine scheppern, Wind, Sand, der durch den Wind angetrieben leicht über den Boden fegt (leise), ab und zu Schritte je nach Bildausschnitt	Die Effekte werden durch die Orchester- musik übertönt.		01:10:30 - 01:11:32

<p>Vater erkundet ein Haus, Bildausschnitt in das Haus</p> 	<p>Man hört den Wind leise von draußen und zugleich setzte ein Gitarren- sound setzt ein</p>	<p>Die Musik wieder lauter zu hören</p>		<p>01:11:33 - 01:11:51</p>
<p>Bildwechsel auf ein Schild (Testvillage- Atomtests)</p>	<p>Geräusche die das Klappern eines Schildes darstellen, setzen ein.</p>	<p>Ein Synthesizer setzt ein um auf eine Gefahr aufmerksam zu machen. Zwischen dem Framewechsel setzen leise Bläser kurz ein.</p>		<p>01:11:52 - 01:11:55</p>

<p>Bildwechsel auf Totalansicht von Vater mit Hund - er bewegt sich vom Haus weg, Sonnenschein blendet in die Kamera dann Sicht auf zwei Puppenkinder in einer Schaukel</p>	<p>Der Sonnenschein bekommt hier einen eigenen Sound-effekt, sehr hohe Frequenzlage („zwischen“), man hört eine quietschende Schaukel und weiters folgt ein steigender Ton.</p>	<p>Ansteigende Streicher stellen eine Gefahr dar</p>		<p>01:11:56 - 01:12:06</p>
				
<p>Bildwechsel mit Vollansicht auf die zwei Puppenkinder in der Schaukel – kurzer Spannungsabbruch</p>	<p>Es ertönt der Effekt einer quietschenden Schaukel.</p>	<p>Delay mit Hall von Synthesizer Sound, leiser werdende Streicher</p>		<p>01:12:07 - 01:12:09</p>

<p>Bildwechsel – Man sieht ein Auto, Vater kommt um die Ecke und entdeckt eine Art Motor, Kamerafahrt auf den Vater hinzu</p>	<p>Man hört seltsamerweise Schritte im Sand, die aber weder vom Vater noch vom Hund stammen, laufendes Motorgeräusch, immer wieder hört man kurzes Zirpen von Grillen, Motorgeräusch wird lauter je näher sich der Vater mit Hund zum Motor begibt</p>	<p>Leises Klavier, das langsam lauter wird</p>		<p>01:12:10 - 01:12:43</p>
				
<p>Vater begibt sich zum Fenster, sieht hinein</p>		<p>Lauter werdende Synthesizer Soundspur (ca. bei 1200 Hz); kurzes Einsetzen eines Subbasses als Anzeichen drohender Gefahr; Klavier wird lauter</p>		<p>01:12:44</p>
<p>Vater wischt ein dreieckiges Fenster sauber</p>	<p>Kurzes Geräusch von einer Hand auf Glas</p>			<p>01:12:45</p>

Bildwechsel in Richtung auf Frontalansicht auf den Vater aus dem Haus raus durch das Fenster	Motorgeräusch ganz leise zu hören, Hände wischen Dreck von Scheibe („quietschen“)	Leiser Subbass setzt ein; Streicher bzw. Orchester wird lauter		01:12:46
Bildwechsel auf das Baby, im Bett liegend 	Babygeräusch	Leise Oboen sind zu hören	kurz einsetzen de Frauenstimme mit Ping Pong Delay von links nach rechts	01:12:47 - 01:12:49
Bildwechsel auf Vater, der ins Haus gehen will	Motorengeräusch bleibt gleichlaut obwohl ein Bildwechsel stattfindet			01:12:50
Bildwechsel auf Kameraansicht hinter dem Vater, Monster geht vor ihm vorbei, entdeckt ihn aber nicht 	wolfartiges Geheule, Schritte durch den Sand	Schrillender Synthesizer Ton in hoher Frequenzlage erschrickt den Zuseher, Subbass setzt ebenfalls kurz ein, Streicher spielen einen gleichbleibenden Ton		01:12:53

<p>Bildwechsel auf das Monster welches eine Leiche hinter sich herzieht</p> 	<p>Effekte die den Übergang eingeleitet haben werden leiser, Schritte sind zu hören und das Geräusch der Leiche, die durch den Sand gezogen wird</p>	<p>Sägezahnartiger Synthesizer der lauter wird; Streicher spielen gleich bleibenden Ton</p>	<p>Kurzes Gestöhne der Leiche</p>	<p>01:12:54 - 01:12:55</p>
<p>Kurzer Bildwechsel auf Vater mit verängstigtem Blick</p> 	<p>Es herrscht eine gleichbleibende Soundkulisse</p>			<p>01:12:56 - 01:12:57</p>
<p>Kamerafahrt auf das Monster</p>	<p>Geräusche bleiben gleichlaut</p>	<p>Subbass und Sägezahn Synthesizer werden leiser; Streicher werden leiser</p>		<p>01:12:58 - ...</p>

3.2.3.2. Dominante Elemente

Die Musik ist im Verlauf der ganzen Szene sehr präsent. Hierbei handelt es sich nicht nur um einzelne Orchesterelemente sondern um Filmmusik („Score music“). Die akustische Atmosphäre der Umgebung des verlassen Dorfes wird mit einem westernartigen Klangbild dargestellt. Während man Schritte des Vaters hört, untermalt eine Gitarrenmelodie die Szene, wobei diese etwas leiser ist als beispielsweise das Orchester, trotzdem prägnant.

Außerdem ist immer ein leiser Wind zu hören. Im Laufe der Szene verändert sich die Lautstärke des Orchesters und der Gitarrenmelodie, man hört daraufhin einen tieferen Subbass Synthesizer. Dieser Synthesizer, welcher mit dem Orchester dann wieder lauter wird, soll einen ersten Schockmoment einleiten, wobei dieser nur durch den Bildschnitt auf die zwei Puppenkinder aufgelöst wird.

Die nachfolgende Szene wird eingeleitet durch eine Kamerafahrt in Richtung eines Benzingenerators. Dieser Sound ist in der zweiten Phase der Szene der Dominanteste. Je näher sich die Kamera zu dem Objekt bewegt, desto lauter wird auch das Generatorgeräusch. Aus dem Off hört man hier sehr deutlich eine Frauenstimme mit einem langen „Ping Pong“ Delay in Verbindung mit einem Hall. Außerdem fügt sich ein kurzer, sehr tiefer Subbass, jeweils zweimal in das Klangbild. Diese sowie auch die Frauenstimme kommen zwar aus dem off, leiten jedoch unbemerkt den zweiten Schockmoment ein.

Auffällig bei dieser Szene ist, die Verbindung von elektrischen Sounds in Zusammenhang mit klassischen Elementen wie das Orchester. Klassische Elemente des Sound Designs werden kombiniert mit neuen Elementen, wie Synthesizer oder sehr diffus verformten elektronischen Klängen. In der Szene werden elektrische Sounds mit klassischen Elementen eines Orchesters verbunden. Diese werden wieder mit neuen Elementen, wie dem Gitarre lastigen Sample kombiniert. Das Sound Design versucht das gesamte Areal aufzunehmen und besonders das Flair einer kargen Wüste in den Film und Sound mit einzubeziehen. Als der Vater beispielsweise den Ort mitten in der Wüste betritt, hört man leise E-Gitarren um so die „Western- Atmosphäre“ des Ortes wiederzugeben, beziehungsweise akustisch darzustellen.

3.2.3.3. Die Konsistenz des Sounds

Anfangs sind normale und dem Zuseher bekannte Umgebungsgeräusche hörbar - das quietschende Schild, Sandkorngeräusche und ein leichter Wind. Anders als bei „Shining“ hört man allerdings von Beginn an ein Orchester, das im Pegel beinahe gleich laut wie die Effekte ist. Es herrscht bis zum ersten „Highlight“, den schaukelnden Kindern, keine wirkliche Bedrohung für den Vater.

Erst die ansteigenden Streicher und der tiefe, bassige sowie diffuse Synthesizer Sound mit leichtem Delay und Hall sowieso die verhallte Frauenstimme machen darauf aufmerksam, dass Gefahr besteht – durch diese langsame Steigerung der Musik beziehungsweise durch dieses erste Einsetzen eines Synthesizers in Verbindung mit der Frauenstimme, wird ein erster Schockmoment kurz vor dem eigentlichen erzeugt. Die Spannung wird jedoch entschärft, als nach diesem ersten Schockmoment wieder die normalen Hintergrundgeräusche einsetzen.

Nach dieser Szene kehrt wieder Ruhe ein und der Vater konzentriert sich auf sein Kind, welches sich in einem Raum befindet. Das Fenster steht dabei symbolisch für die Abgrenzung – das Äußere und Innere unterscheiden sich auf mehreren Ebenen deutlich von einander, besonders auch klanglich. ⁴³Undefinierbares, wolfartiges Heulen, ein schriller Synthesizer- Ton mit lautem Pegel, in Kombination mit einem Subbass leiten die Szene zum eigentlichen Schockmoment und somit zum Höhepunkt. Auffällig ist, dass der „Highlight“- Moment selbst allerdings, innerhalb weniger Zehntel Sekunden passiert – obwohl der Zuschauer in nicht absehbarer Zeit durchaus damit rechnet, ist er mit einem so plötzlichen Schockmoment überrascht. Durch übernatürlich laute Synthesizer und dem Wolfsheulen wird der Zuschauer in einen Angstzustand versetzt, da er damit rechnet, dass das Monster den Mann neben ihm entdeckt. Da dies aber nicht geschieht, nehmen Sounds wie der Synthesizer, der Subbass und das Orchester, im Pegel ab und die Umgebungsgeräusche wie Wind und Schritte im Sand werden wieder lauter.

Im Gegensatz zu anderen Szenen sieht man öfters eine distanzierte Totale des Protagonisten und des Hundes wobei diese Bildeinstellung eher unüblich für das Horrorfilmgenre ist, jedoch in diesem Falle keine Auswirkung auf das Sound Design ausübt. Die Ähnlichkeit zu „Shining“ ist bei dieser Szene aus „The Hills Have Eyes“ eindeutig gegeben.

Man erlebt einen Protagonisten in einer uns bekannten Umwelt mit normalen Umgebungsgeräuschen, welche sich anhand von Synthesizern, Lauten, orchesterartigen Streichern und Subbässen zu einer surrealen und narrativen Umgebung verwandelt.

⁴³ vgl. Flückiger 2007, S.434

Kurz nach dem Schockmoment jedoch kehrt wieder Ruhe ein - die natürlichen Geräusche der Umgebung werden wieder lauter und nehmen dem Zuschauer die Angst, bevor dann unerwartet das zweite „Highlight“ passiert.

Auflistung der vorhandenen Konstellationen

Bildausschnitt:	Halbtotale, kurze Totale, Detail Shot auf die Schaukel, Halbtotale, sehr verwirrende Kameraansichten
Ton – Bild Interaktion:	Geräusche synchron, Musik unterstreichend und Anfangs präsenter als die Umgebungsgeräusche

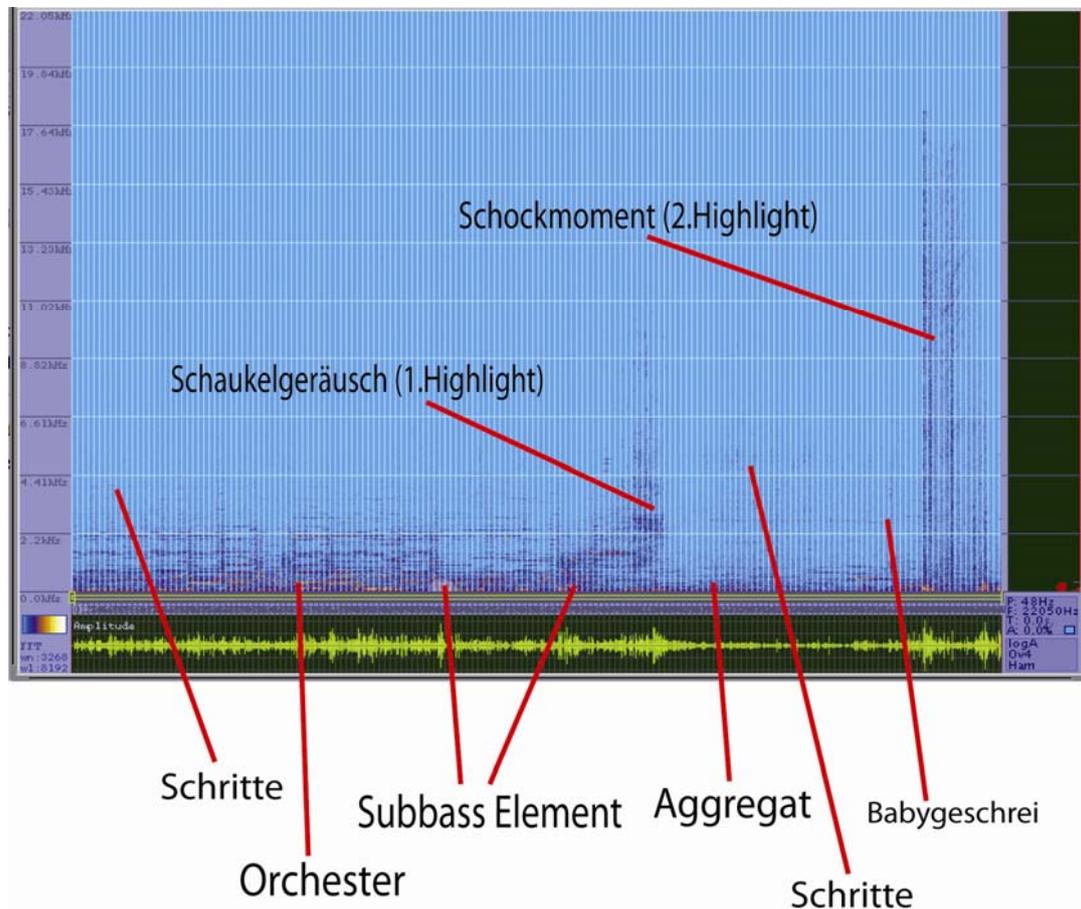
3.2.3.4. Tempo/Frequenz-/Dynamikverlauf

Tempo

Das Tempo des Orchesters ist immer gleich bleibend. Kurz vor dem ersten Schockmoment ist das Tempo des Synthesizer Sounds etwas schneller, jedoch sobald das Bild mit den zwei Kindern in der Schaukel aufgelöst ist, beruhigt sich die Musik wieder. Die zweite Phase wirkt im Kontrast zu der vorherigen ruhiger bzw. es werden die Umgebungsgeräusche in den Vordergrund gestellt. Vergleicht man nun die Szene mit der nachfolgenden analysierten Szene aus“ In 3 Tagen bist du tot“, erkennt man sofort, dass jeweils zwei Schockmomente vorhanden sind, welche ebenfalls zweimal aufgelöst werden. Nach dem ersten Schockmoment ist das Tempo der Tonspur fast verloschen und genau deswegen kommt der zweite Schockmoment umso überraschender.

Frequenzverlauf

Abbildung 5: Frequenzdiagramm "The Hills have Eyes"



In der gesamten Frequenzverteilung ist zu erkennen, dass ein sehr ausgewogenes Verhältnis zwischen Musik und Geräuschen besteht. Dies ist auch dadurch zu erklären, dass der Unterschied sowohl zu einem älteren Film wie „Shining“ oder auch zu anderen kostengünstigeren Produktionen, in der Tiefe und Geschlossenheit des Soundbilds zu erkennen ist.⁴⁴

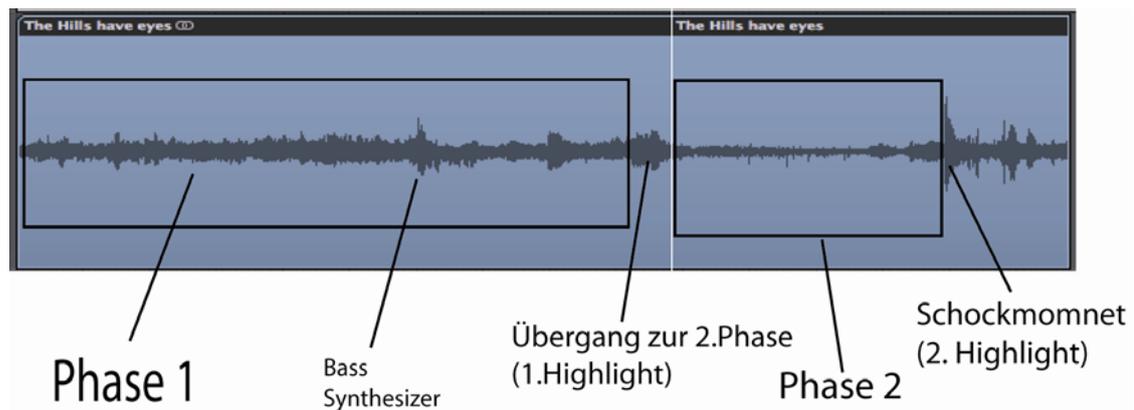
Das heißt, dass hierbei eine starke Verbindung zwischen Sound Design und der Filmmusik besteht und sowohl Musik als auch Geräusche eine große räumliche Tiefe besitzen in ihrem Klangbildcharakter. Dies zeigt die Frequenzanalyse sehr deutlich. Die perzeptive Trennung des dichten akustischen Geflechts fällt hierbei schwer.

⁴⁴ vgl. Interview Bamberger, Frage: Unterschied zwischen Österreichischen und Hollywood Produktionen, 13.10.2009

Es sind nur einzelne Klangobjekte voneinander zu unterscheiden bzw. sind als einzelne Sounds erkennbar, wie zum Beispiel die Schritte oder das Babygeräusch. Bass, Mitten, Höhen und auch Vorder- und Hintergrund werden verschmolzen, um so ein gesamtes Klangbild zu schaffen ohne sensorischen Überfluss.

Dynamikverlauf

Abbildung 6: Dynamikverlauf "The Hills have Eyes"



Phase 1

Die dynamische Entwicklung ist in der ersten Phase, ähnlich wie bei der Frequenzverteilung, sehr kontinuierlich und gleichbleibend. Hier stechen lediglich einzelne Orchesterelemente heraus bzw. die Schritte auf Sand sind sehr deutlich zu hören. Einzelne leise „Knackser“ und elektronische Klänge, wie der synthetische Bass zum Ende der 1.Phase, sollen Spannung erzeugen.

Übergang zur 2.Phase

Dieser wird eingeleitet durch das erste Highlight, welches sich mit dem Pegel deutlich abhebt. Das Schaukelgeräusch, in Verbindung mit dem Orchester in hohen Tonlagen soll dynamisieren und den Moment der Spannung erhöhen.

2.Phase:

In der zweiten Phase wird der Pegel allgemein ruhig gehalten. Die Lautstärke erhebt sich erst gegen Ende der Phase etwas. Die Akzentuierung des Soundbildes ist hauptsächlich auf den Motor des Aggregats gerichtet.

Als Stimmungsuntermalung ist noch immer das Orchester zu hören, jedoch leiser als in der vorherigen Phase.

3.2.4. In 3 Tagen bist du tot

(Regie: Andreas Prochaska, Österreich 2006, Sound Design: Johannes Konecny)

„In 3 Tagen bist du tot“ ist eine österreichische Horrorthriller Produktion. Der Film handelt von einer jugendlichen Clique im oberösterreichischen Salzkammergut, welche sich eines Tages mit Morddrohungen per SMS konfrontiert sieht, denen bald darauf auch Taten folgen.

3.2.4.1. Aufbau einer Szene aus dem Film „In 3 Tagen bist du tot“

Clemens, dessen Vater Fischlieferant ist, bringt eine Lieferung Fisch in ein Restaurant. Nachdem er die Fische dem Koch übergeben hat, will er seine Freundin Alex besuchen, die sich im oberen Stockwerk in einem der Gästezimmer aufhält. Clemens geht die Treppen hinauf und zielstrebig auf ein bestimmtes Zimmer zu. Es herrscht eine düstere Stimmung. Ein leicht dunkles Blau im Bild trägt seinen Teil dazu bei.

Tabelle 3: Analyse "In 3 Tagen bist du tot"

Bild	Geräusch	Musik	Sprache	TC
Kamerafahrt vor Clemens; er geht Stiegen hinauf und Gang entlang, hört Geräusch- kehrt um 	Schritte auf Teppich mit Holzfußboden; Tür, die zuschlägt und leicht quietscht	Ganz leise Synthesizer bassig liegend; bevor Junge umdreht kurzes „U-Boot-Signalartiges Sonargeräusch“ in Verbindung mit undefinierbare Sirene, ganz leise Streicher		00:12:57 - 00:13:21

<p>Clemens steht vor der Tür und überlegt</p> 	<p>Türgeräusche wechseln von links nach rechts (undefinierbare Richtung)</p>	<p>Leiser Subbass ertönt</p>		<p>00:13:21 - 00:13:32</p>
<p>Ansicht vom anderen Ende des Ganges, Clemens nur leicht sichtbar</p> 	<p>Clemens öffnet die quietschende Tür mit leichtem Hallanteil</p>	<p>Subbass bleibt, jedoch wird er etwas lauter</p>	<p>Clemens fragt: "Hallo?"</p>	<p>00:13:32 - 00:13:38</p>
<p>Clemens verschwindet im Zimmer und dabei bewegt sich die Kamera auf das Zimmer zu</p>		<p>Subbass wird etwas lauter, Synthesizer mit etwas höherem Frequenzton kommt hinzu</p>		<p>00:13:38 - 00:13:40</p>

<p>Clemens betritt das Zimmer, schaut bestimmt in eine Richtung</p>		<p>Klapperndes Geräusch, das vermutlich von zwei aufeinander klappernden Holzbrettern erzeugt wird. Hinzu kommt ein leichter Wind in Verbindung mit ganz leisem Straßenlärm.</p>	<p>Schritte scheinen in Richtung des Fensters zu sein.</p>		<p>00:13:40 - 00:13:45</p>
<p>Fenster öffnet sich</p>		<p>Quietschendes Geräusch, Straßenlärm wird lauter</p>			<p>00:13:45 - 00:13:48</p>
<p>Clemens betritt das Zimmer</p>		<p>Quietschendes Geräusch (keine Schritte), leiser Straßenlärm, kurzes leises Schmatzen</p>			<p>00:13:48 - 00:13:53</p>
<p>Clemens zieht die Vorhänge zur Seite</p>		<p>Reißen an einer Schnur, die ein perlenartiges Geräusch erzeugen soll.</p>			<p>00:13:53 - 00:13:54</p>
<p>Alex gibt die Hand auf die Schulter von Clemens, er erschrickt</p>		<p>Kurzes Vorhanggeräusch, schließendes Fenster</p>		<p>Von Clemens' ertönt ein lauter Schrei</p>	<p>00:13:55 - 00:13:59</p>

Clemens und Alex im Bild 	Leiser Straßenlärm		Diskussion von Clemens in mittlerer Lautstärke	00:13:59- ff
---	-----------------------	--	---	-----------------

3.2.4.2. Die Konsistenz des Sounds

Was in dieser Szene auffällt ist, dass sie ähnlich wie bei „Shining“ Spannung aufbaut und diese mit einer eigentlich relativ harmlosen Szene abschließt. Im Gegensatz zu „The Hills Have Eyes“ sieht man kein Monster oder dergleichen, es besteht auch eine viel geringere Soundkulisse. Trotzdem gelingt es dem dem Soundbild eine düstere Atmosphäre zu schaffen. Es besteht von Anfang an eine ganz leichte kontinuierliche Pegelzunahme, allerdings ist die Höhepunktstruktur auf jeden Fall um einiges weniger ausgebaut als bei den anderen Filmen. Hier dient hauptsächlich ein Schrei des Protagonisten, um den Zuseher zu erschrecken.

Wie wird nun aber diese Spannung aufgebaut, um den Zuseher mit nur einem kurzen Schrei erschrecken zu können?

Im wirklichen Leben sind das homogene raumzeitliche Milieu und die Konstanz der Gegenstände gegeben. Die Wirklichkeit ist so verstanden ein kontinuierliches Universum.⁴⁵ Im Gegensatz zu anderen Szenen wie der aus „Shining“ oder „The hills have eyes“ befindet sich der Protagonist nicht in einem unwirklichen Umfeld, sondern in einer alltäglichen Situation. Die Geräusche, die in einer alten Pension bzw. einem Hotel vorkommen, sind dem Zuseher bekannt.

⁴⁵ vgl. Flückiger 2007, S.137

Alleine nur der leise Subbass und einzelne verhallende Töne tragen dazu bei, dass sich der Zuseher auf einen Schockmoment vorbereitet. Die Schritte von Alex sind unnatürlich laut und auch die sonstigen Geräusche sind sehr laut abgemischt.

Hier kommt der Lautstärke erste Priorität zu, da sie ausschlaggebend ist für die erhöhte Aufmerksamkeit des Zusehers. Exzessive Lautstärke korreliert im Kino überdurchschnittlich häufig mit negativ besetzten Emotionen wie Aggression und Anspannung.⁴⁶ Die ist auch ein Hauptelement welches in dieser Szene vorkommt. Außer das „U-Bootartige“ Geräusch sind uns die meisten vorkommenden Geräusche vertraut. Auch der Schrei von Clemens ist realistisch, lediglich der Pegel ist unwirklich laut.

Johannes Konecny, der Sound Designer des Films sagt dazu, dass es wichtig war die gesamte Szene in zwei Schockmomente zu teilen, da es sonst ein „Overstretching“ gegeben hätte und die Szene unnötig langweilig in die Länge gezogen hätte.⁴⁷

Soundtechnisch hört man auch anfänglich nur allgemeine Umgebungsgeräusche, welche zwar lauter erscheinen als im realen Umfeld, aber die jedem bekannt sind. Erst als Alex in den Gang hineinsieht merkt der Zuseher, dass er sich nun einem Schockmoment nähert. Und nach diesem Schockmoment kehrt wieder Ruhe ein und der Zuschauer wird durch ein ruhiges leises Soundbild wieder entspannt. Das klackartige Geräusch, welches das offene Fenster „darstellen“ soll, ist Anfangs ein irrealer Sound, jedoch sollte es im Endeffekt auch als Klack- Geräusch zu erkennen sein.⁴⁸

3.2.4.3. Dominante Elemente

Das erste Element ist das „U-Boot artige“ Geräusch welches den Schockmoment einleitet. Es steht isoliert da, ohne den Kontext eines konkreten Ortes. Das zweite Element welches in dieser Szene vorkommt und von Bedeutung ist, ist das „Klackartige Geräusch“ des offenen Fensters. Diesem Anfangs etwas surrealen Geräusch folgt Clemens die (fast) gesamte Szene hindurch. Ein weiteres Element ist der tiefe, leise, windartige Subbass, welcher gleich zum Beginn der Szene einsetzt.

⁴⁶ vgl. Flückiger 2007, S.243

⁴⁷ vgl. Interview mit Konecny, Frage: Sounds zum Aufbau eines Höhepunkts, 13.10.2009

⁴⁸ vgl. Interview mit Konecny, Frage: Sounds zum Aufbau eines Höhepunkts, 13.10.2009

Er soll eine leicht halluzinatorische Wirkung haben bzw. eine unheimliche Spannung aufbauen, ohne dabei höhere Frequenzen zu beanspruchen, um dort Raum für andere Geräusche Effekte zu lassen.⁴⁹ Und das vierte Element ist der laute Aufschrei von Clemens, welcher unrealistisch laut ist, jedoch dadurch umso effektiver auf den Zuseher wirkt.

All diese Elemente (mit Ausnahme des Schreis) dienen der auditiven Subjektivierung, das heißt sie gehören nach Chion zur Gruppe der „Reduced Listening modes“. ⁵⁰Der Zuseher ist auf die Geräusche konzentriert, da er sie anfangs nicht kennt und sie nur schwer mit einer Ausgangsquelle verbinden kann. (Vgl.: Surreales klackerndes Geräusch anfänglich schwer zu verbinden mit einem offenen Fenster)

Der Schrei von Clemens ist zwar eindeutig der Gruppe der Semantic Listening Modes zuzuordnen, jedoch durch die hohe Lautstärke und der subjektiven Perspektive (Over Shoulder Clemens/Hand von Mädchen) wird ein kurzer aber prägnanter Schockmoment ausgelöst.

Die restlichen Geräusche welche vorkommen (Schritte, knarrendes Holz, Atmen etc.) ordnet man der Causal bzw. Semantic Modes zu. Sie sind nicht signifikant sondern repräsentieren lediglich die Umwelt bzw. den Raum in welchem Clemens sich befindet. Sie sind zwar nicht unwichtig, jedoch zu sehr abhängig von den gegebenen Räumlichkeiten und dadurch lediglich als „Bei-Element“ zu sehen.

⁴⁹ vgl. vgl. Interview mit Konecny, Frage: Spezielle Subbass-Effekt Sounds, 13.10.2009

⁵⁰ vgl. Chion 1994, S.25

Auflistung der vorhandenen Konstellationen

Bildausschnitt:	Verfolgung Clemens over shoulder, kurze Halbtotale, Detail Shot auf die Fenster, Halbtotale
Ton – Bild Interaktion:	Geräusche synchron, Soundeffekte unterstreichend

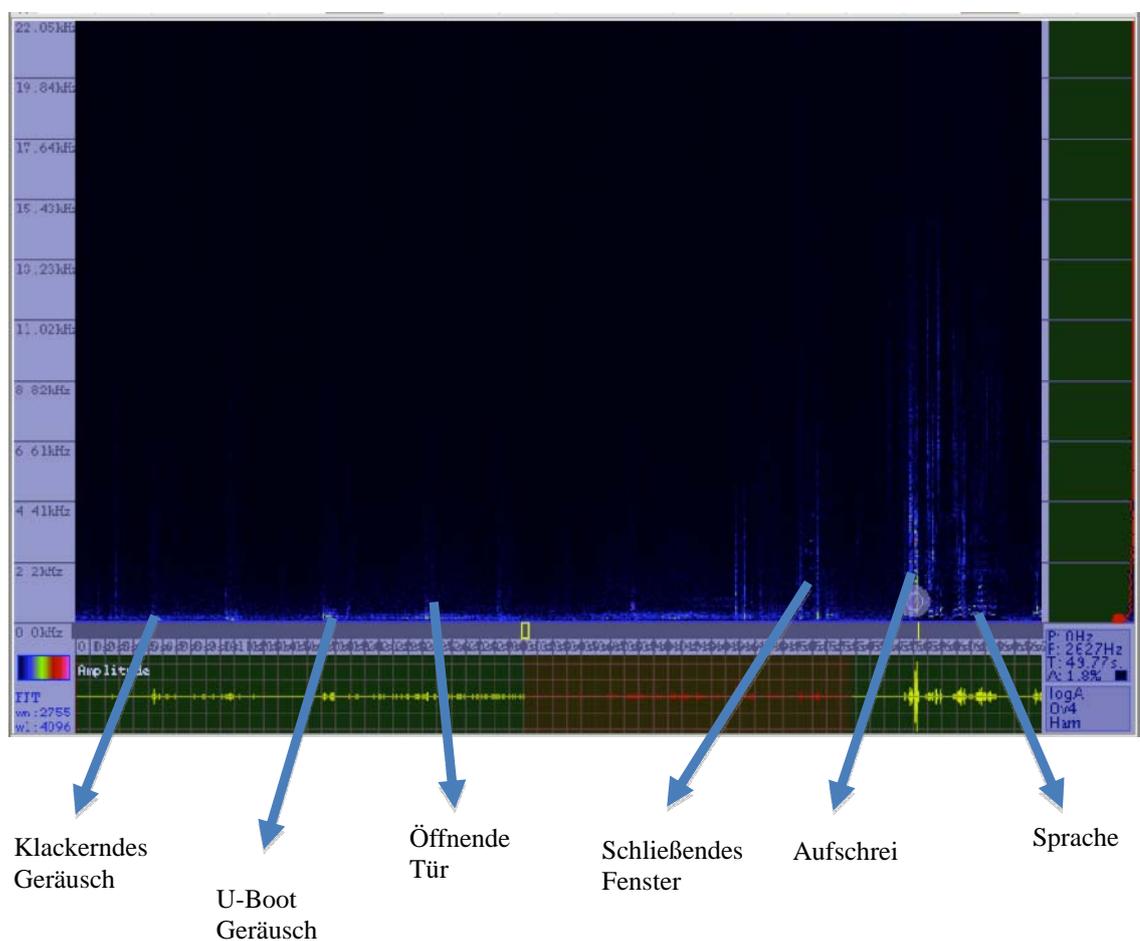
3.2.4.4. Tempo/Frequenz-/Dynamikverlauf

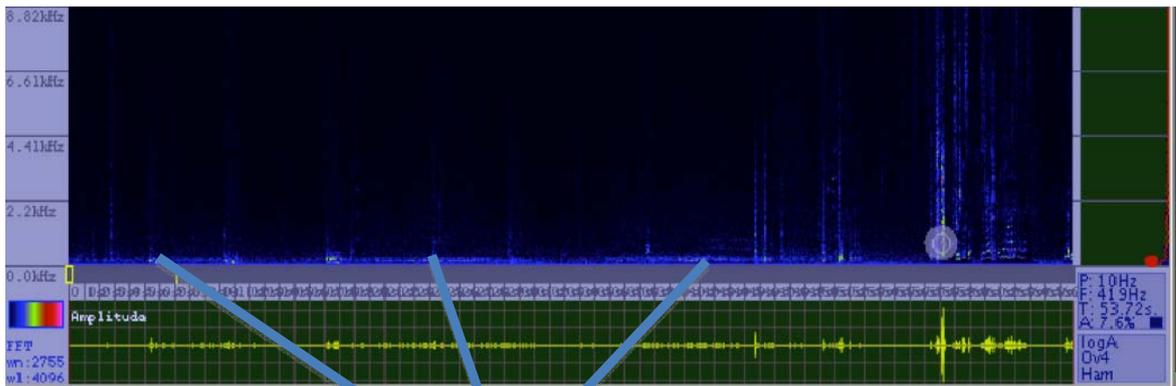
Tempo

Das Tempo der gesamten Tonspur ist gleichbleibend und wirkt eher ruhig. Es sind keine Änderungen der Geschwindigkeit bzw. der Anordnung der Sounds zu erkennen.

Frequenzverlauf

Abbildung 7: Frequenzverlauf 1 & 2 "In 3 Tagen bist du tot"



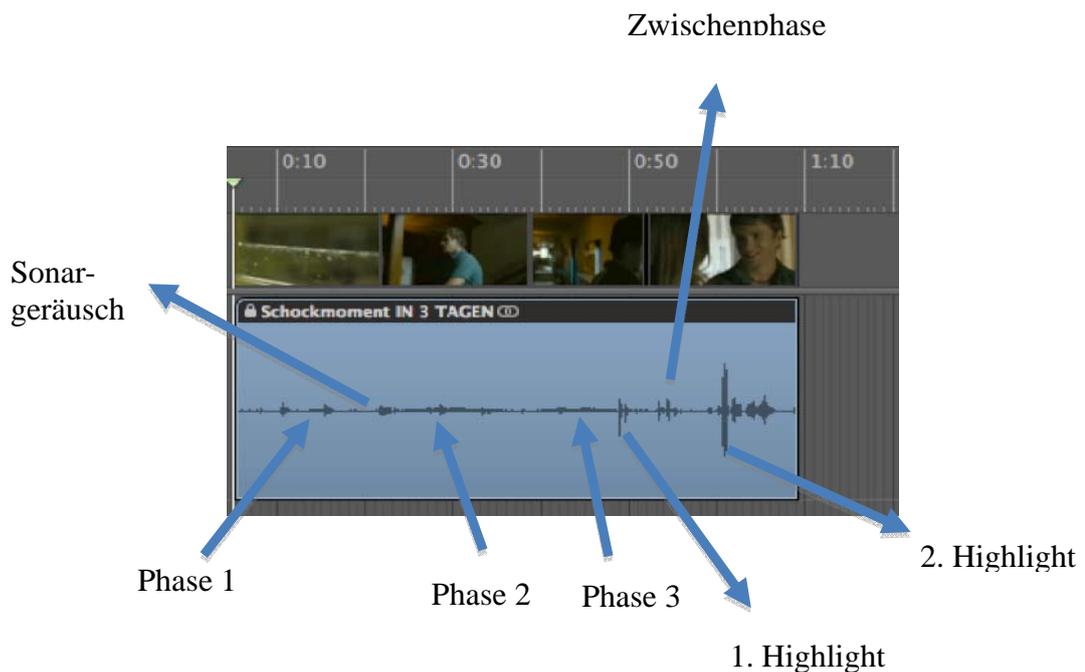


Subbass

Der Pegelverlauf in der Aufbauphase bleibt konstant, es sind kaum Änderungen im Frequenzspektrum zu erkennen. Lediglich einzelne Geräusche in höheren Frequenzen um die sechs bis acht kHz sind zu hören. Erst die Soundelemente gegen Schluss der Szene bedienen sich höherer Frequenzen. Hierzu gehört das schließende Fenster (9 kHz), der Aufschrei (bis 13 kHz) und die dann eintretende kurze Unterhaltung (11 kHz). Besonders auffällig ist der tiefe Subbass, welcher die gesamte Szene hindurch leise zu hören ist.

Dynamikverlauf

Abbildung 8: Dynamikverlauf "In 3 Tagen bist du tot"



Phase 1: Leiser Pegelverlauf

Man hört normale Umgebungsgeräusche. Das Soundbild ist leise und es sind außer dem „U-Boot artigen“ Geräusch kaum Sounds wahrzunehmen.

Phase 2: Leicht ansteigender Pegelverlauf

Das Soundbild enthält einen leisen tiefen Subbass und man hört eine quietschende Tür bzw. Fenster, ansonsten sind die normalen Umgebungsgeräusche weiterhin zu hören (Schritte etc.)

Phase 3: Leicht ansteigender Pegel

Bei der Kamerafahrt durch den Gang wird das windartige Subbassgeräusch etwas lauter bis zu dem Bildschnitt, als Clemens die Tür öffnet und das klappernde Fenster entdeckt.

1.Schockmoment: Mittellauter Pegel

Clemens öffnet die Tür welche den ersten Schockmoment einleiten soll. Hier ist die 1.Auflösung der Szene. Die öffnende Tür hat einen wesentlich lauterem Pegel als das vorangegangene Soundbild.

Zwischenphase:

Hier reduziert sich der Pegel wieder bevor der 2.Schockmoment eingeleitet wird. In dieser Phase ist kein windartiges Subbassgeräusch mehr zu hören und auch keine sonstigen Soundeffekte, lediglich die Geräuschkulisse des Zimmers und der Außenwelt ist vorhanden. (Knarren des Bodens, Autostraße, Wind etc.)

2. Schockmoment/Auflösung: Lauter Pegel

Hier wird durch einen lauten „Schrei“ von Clemens der Pegel extrem erhöht. Der Dynamikbereich fällt aber relativ schnell wieder ab und die Sprache übernimmt den Hauptteil des Klangbilds. Die doppelte Auflösung des Schockmoments zeigt eine andere Höhepunktstruktur als beispielsweise in „The Hills have Eyes“ oder „Shining“, da sich „In 3 Tagen bist du tot“ , der soundtechnische Aufbau nicht auf einen einzigen Schockmoment bzw. auf ein Highlight bezieht, sondern doppelt aufgelöst wird.

3.2.5. Dawn of the Dead

(Regie: Zack Schneider, USA 2004)

Abbildung 9: Filmposter "Dawn in the Dead"



Dawn of the Dead ist ein klassischer Zombie Horrorfilm, dessen Geschichte an alte derartige Filme angelehnt ist (Vgl.: Die Nacht der lebenden Toten, George A.Romeo, USA 1968). Weiters verbindet er alte Horrorfilmelemente mit Ideen und einem Sound Design aus der Jetztzeit. Krankenschwester Ana (Sarah Poley) ist hier eine der Hauptrollen.

Quelle: www.impawards.com

Sie merkt eines Tages als sie aufwacht, dass ihr Mann von der Tochter gebissen wurde und die ganze Stadt im Chaos versinkt da ein Teil der Bewohner Zombies geworden sind.

Nach einigen Straßenschlachten verbarrikadieren sich die Übriggebliebenen in einem Einkaufszentrum. Nachdem sich aber auch unter den Eingeschlossenen eine mit dem tödlichen Zombie- Virus infizierte Person befindet, bricht auch hier das Chaos aus. Nach weiteren Kämpfen und Verfolgungsjagden erfährt man am Schluss, dass sich einige Überlebende auf ein Schiff retten und eine Insel aufsuchen konnten, die aber auch von Zombies verseucht ist. Eine Schlüsselszene des Films, welche zu Beginn stattfindet, will ich nun etwas genauer betrachten.

3.2.5.1. Aufbau einer Szene aus dem Film „Dawn of the dead“

Ana und ihr Mann Tucker liegen bereits im Bett, als plötzlich ihre Tochter hereinkommt. Sie ist schon von dem tödlichen Virus infiziert und beißt aus Tötungslust ihren ahnungslosen Vater. Dieser stirbt kurz darauf, und als die Tochter versucht die Mutter ebenfalls anzugreifen, schließt diese die Tür ab. Nun merkt sie, dass auch ihr Mann infiziert ist und flüchtet weiter ins Badezimmer.

Tabelle 4: Analyse "Dawn of the Dead"

Bild	Geräusche	Musik	Sprachen	TC
Kamerafahrt von Mutter weg, welche in der Badewanne sitzt 		Leiser Synthesizer auf der linken Seite	Die Mutter keucht und schnappt nach Luft	00:06:33 - 00:06:40
Kameraansicht aus der Ich-Perspektive der Frau, man sieht nur die Füße 		Zweiter Synthesizer kommt auf der rechten Seite hinzu, Linker Synthesizer wandert im Stereobild in die Mitte, lauter werdender Pegel; bei Bildwechsel Paukenschlag (mit Hall)		00:06:41 - 00:06:42

<p>Bildwechsel auf Frau in Badewanne sitzend, sieht zum Fenster, versucht aufzustehen</p> 	<p>Quietschen, ratternder Schlüsselbund und ein zerknülltes Papier Soll die Körpergeräusche der Kleidung darstellen</p>			<p>00:06:43 - 00:06:46</p>
<p>Frau versucht Fenster über ihr aufzukriegen, schlägt mit Händen gegen die Scheibe</p>	<p>Schlüsselbund berührt die Scheibe und dabei ertönt ein dumpfes Klopfen</p>	<p>Kurzer Subbass, Synthesizer-sound, der von der Tonlage her nach unten geht</p>	<p>Verzweifertes und angestregtes Stöhnen</p>	<p>00:06:47 - 00:06:50</p>
<p>Nahaufnahme des Gesichtes der Frau, versucht Fenster weiter aufzuschieben, bemerkt aber plötzlich etwas</p>	<p>Schlüsselbund klopft auf Scheibe</p>	<p>Kurzer Subbass, Synthesizer-sound welcher von der Tonlage her nach unten geht</p>	<p>Das Stöhnen der Frau hört auf</p>	<p>00:06:51 - 00:06:53</p>
<p>Ich-Perspektive auf die Türe des Badezimmers</p>	<p>Kein Geräusch; bis kurz vor Bildwechsel ist der Schlüsselbund zu hören</p>	<p>Dumpfes Grollen, Synthesizer ebenfalls noch zu hören; wird aber im Pegel leiser</p>		<p>00:06:54 - 00:06:56</p>

Wieder Aufnahme des Gesichts der Mutter; Hand weg von Fenster	Nah- des	Raschelgeräusch der Kleidung	Delay/Hall von Donner; dann hört Musik komplett auf, auch Synthesizer-sound	Mutter stöhnt ängstlich	00:06:57 - 00:06:59
Mutter steigt aus der Badewanne, Ansicht Fuß auf Teppich 		klimpernder Schlüssel, leises Quietschen	Synthesizer setzt wieder ein, Orchester (Streicher)	Leises Atmen	00:06:41 - 00:07:05
Abwechselnd Kamera-fahrt zur Tür und Gesicht der Mutter		Man hört die Schritte auf dem Teppich	Synthesizer wird lauter, Streicher (Orchester) ebenfalls	Leises Atmen	00:07:06 - 00:07:18
Nahaufnahme des Gesichtes der Mutter			Synthesizer und Streicher setzen komplett aus	Frau schluchzt und sagt den Namen ihres Mannes	00:07:19 - 00:07:21
Bildwechsel auf Ansicht hinter der Frau die auf die Tür schaut 		Leicht windartiges Geräusch kombiniert mit ganz leisen heulenden Stimmen	Stille		00:07:22 - 00:07:25

<p>Ansicht Frau vor Tür - Schockmoment</p> 	<p>kurze Stille, dann durchbricht ein fauchender Zombie die Tür (zersplitterndes Holz), Schlüssel klimpert</p>	<p>Synthesizer setzt lauter ein in Kombination mit Orchester</p>	<p>Frau schreit auf</p>	<p>00:07:25 - 00:07:27</p>
<p>Ansicht Zombie (verfolgt die Frau durchs Badezimmer)</p> 	<p>Zersplitterndes Holz, Schläge, Schlüsselbund</p>	<p>Aufbrauendes Orchester und Synthesizer sind zu hören</p>	<p>Frau schreit, Zombie faucht</p>	<p>00:07:28 - 00:07:30</p>

3.2.5.2. Die Konsistenz des Sounds

Die Musik ist am Anfang dieser Szene aufbrausend und schnell. Man hört sowohl Soundeffekte, Geräuschkulisse als auch Filmmusik. Bevor die Frau ins Badezimmer flüchtet und dadurch den Schockmoment entstehen lässt, ist das Soundbild sehr laut und besitzt ein schnelles Tempo. Während des Kampfes hört man laute Zombiegeräusche, kurze Orchesterelemente und Schreie der Frau kombiniert mit dem Zerknirschen und Zerstören verschiedener Einrichtungsgegenstände, was das Soundbild sehr wirr erscheinen lässt. Der Wechsel der Lautstärke von laut auf leise wird begleitet von einem leisen Synthesizer in Kombination mit Schluchz bzw. nach Luft holenden Geräuschen der Frau. Einzelne Paukenschläge signalisieren weiterhin Gefahr, auch der Synthesizer, welcher die Klangeigenschaften in den höheren Frequenzen besitzt, unterstreicht die Gefahrensituation für die Frau. Dieser Synthesizer und auch die Orchesterelemente werden immer lauter, je näher sich die Frau sich zur Tür begibt.

3.2.5.3. Dominante Elemente

Die dominanten Elemente wechseln sich in dieser Szene ab. Anfangs ist es das Schluchzen der Frau in Verbindung mit dem Rasseln des Schlüsselbundes, wobei dann gegen Ende der Szene, das heißt kurz bevor der Schockmoment ansteht, die Filmmusik den dominantesten Teil der Tonspur einnimmt. Ein weiteres, nicht zu verachtendes Element, ist die Stille ein paar Sekunden vor dem Highlight.

Auflistung der vorhandenen Konstellationen

Bildausschnitt:	Frau in Zimmer over shoulder, kurze Halbtotale, Halbtotale im Bad mit Over Shoulder im Bad, kurzer Detail Shot auf Gesicht der Frau kurz vor Schockmoment, Halbtotale
Ton – Bild Interaktion:	Geräusche synchron, undefinierbares Zombieartiges Brüllen des Mannes

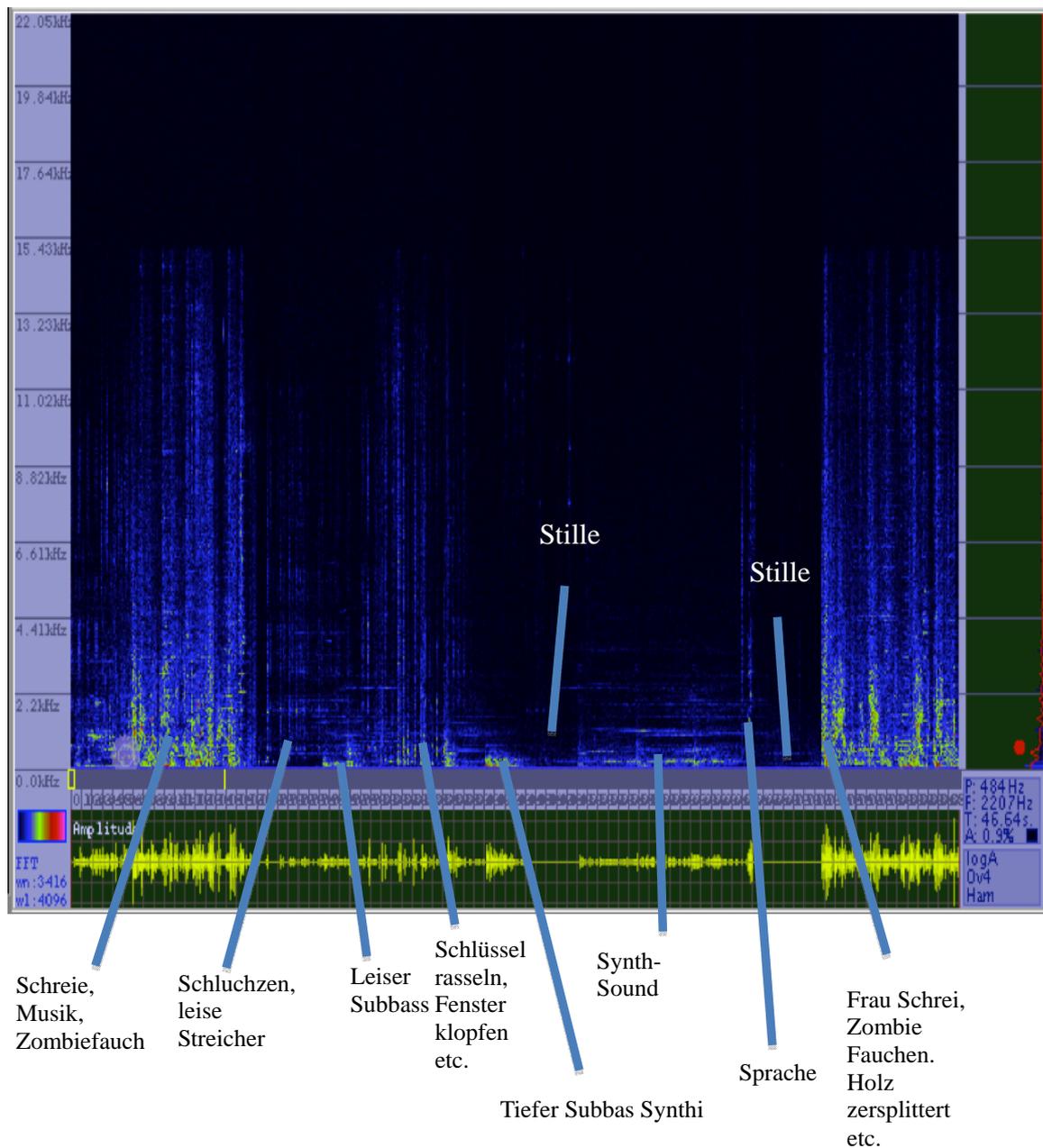
3.2.5.4. Tempo/Frequenz-/Dynamikverlauf

Tempo

Das Tempo ist anfangs sehr schnell und aufbrausend, wechselt aber dann auf eine sehr ruhige und gleich bleibende Geschwindigkeit. Erst als sich die Frau der Tür nähert bemerkt man eine leichte Ansteigerung des Tempos.

Frequenzverlauf

Abbildung 10: Frequenzverlauf "Dawn of the Dead"

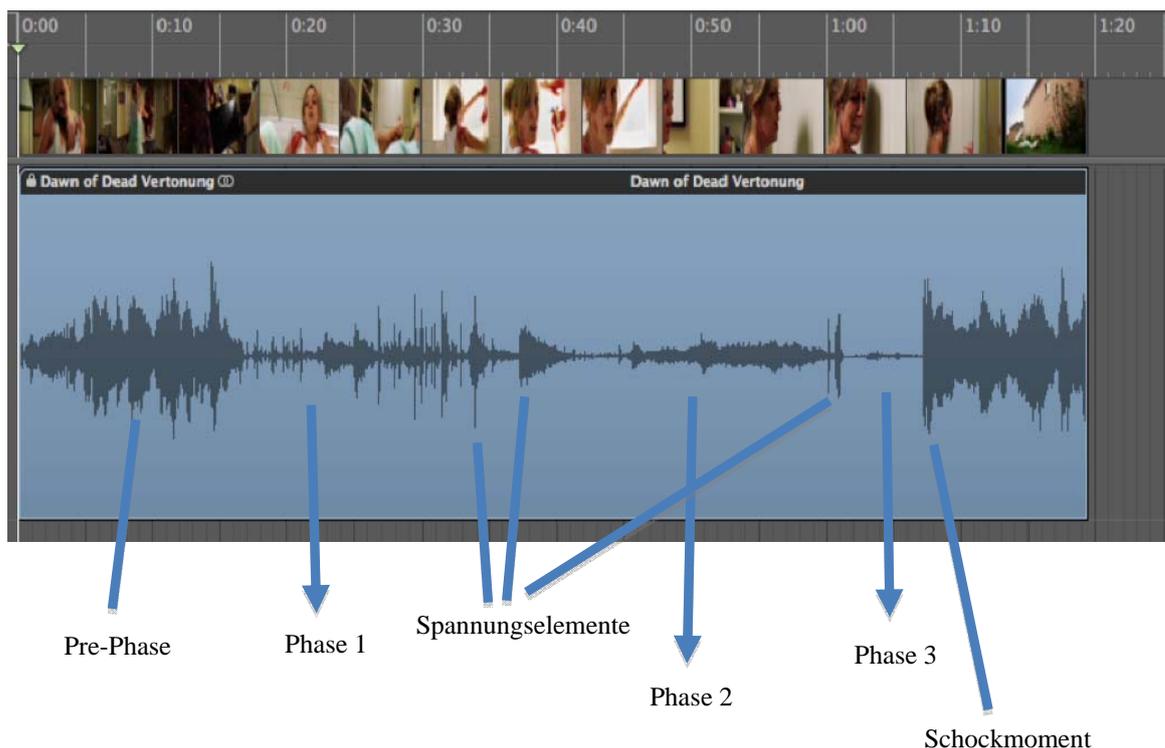


Das Frequenzspektrum zeigt ein sehr ausgewogenes Verhältnis der einzelnen Sounds. Auffällig sind die zwei Momente der absoluten Stille, in denen lediglich ganz leise die Raumanteile des Badzimmers zu hören sind. Weiters ist ein leiser Subbass zu hören, welcher die Anspannung der Frau weiter unterstreichen soll bzw. die Spannung aufbaut.

Das Spektrum umfasst einen Frequenzumfang von 0 bis 15,4 kHz, wobei ein Großteil der Sounds sich um die 3 kHz befindet, das heißt im unteren Frequenzbereich. Der Schockmoment enthält dann wieder Töne verschiedenster Frequenzen und auch der nachfolgende Kampf ist geprägt von Tönen aus allen Frequenzlagen.

Dynamikverlauf

Abbildung 11: Dynamikverlauf "Dawn of the Dead"



Wechsel zwischen leisem Pegel bei Telefonat, dann schnelle Anhebung der Lautstärke bei Beginn des Kampfes, konstante Lautstärke während des Kampfes, schnelle Absenkung bei Flucht ins Bad, leiser Pegel dann schnelle laute Anhebung bei Schockmoment mit kurzem stillem Moment davor.

Pre-Phase:

In dieser Vor-Phase, bevor der eigentliche Schockmoment beginnt, hört man ein lautes und aufbrausendes Soundbild welches auch mit Pegelschwankungen verbunden ist. Der Zuseher wird durch den schnellen Bildschnitt und den lauten Tonpegel emotional geladen, bevor mit dem Geräusch einer herunterfallenden Stange und einem lauten Orchesterelement die erste Phase eingeleitet wird.

1.Phase:

Man hört anfangs nur das Schluchzen bzw. Stöhnen der Frau, der Pegel bleibt eher leiser bevor er konstant lauter wird mit einem einsetzenden Synthesizer- Geräusch im oberen Frequenzspektrum. Durch kurze Spannungselemente erhöht sich der Pegel immer wieder und auch der Zuseher wird dadurch in einen erhöhten Aufmerksamkeitszustand geleitet.

2.Phase:

Die Frau versuchte krampfhaft durchs Fenster nach außen zu gelangen. Nachdem ihr dies nicht gelingt, schaut sie Richtung Tür. Der Blick zur Tür enthält einen tiefen Subbass als Spannungselement. Dieser ist zwar wesentlich leiser als die anderen Spannungselement, aber dennoch wirkt er in Verbindung mit dem Bildschnitt auf die Tür sehr unwirklich und baut Spannung auf. Gleich zu Beginn der 2.Phase kehrt eine kurze Stille ein. Die Frau nähert sich der Tür und je näher sie kommt, desto mehr erhöht sich auch der Pegel, bis er durch eine kurze Anhebung bei dem Bildschnitt“ Frau seitlich auf Frau von hinten over shoulder“ (Time) wieder leiser wird. Dann bleibt der Pegel konstant.

3.Phase:

Die 3.Phase ist hier die wichtigste, denn in dieser Phase kehrt nochmals fast komplette Stille ein und die Konzentration des Zusehers wird dadurch nochmals erhöht. Man hört lediglich ein leises und ängstliches Schluchzen der Frau.

Schockmoment:

Das leise und ängstliche Schluchzen wird hier leicht in den Moment der Stille vorgezogen (Audio Delay), bevor sich dann der Pegel um das Holzknirschen der Tür und das Schreien der Frau schnell erhöht. Dieser Pegel bleibt auch während des Kampfes „Frau gegen Zombie“ konstant. Der Zuseher wird vor allem durch den kurzen stillen Moment vor dem Highlight nochmals in Spannung versetzt.

3.2.6. Mirrors

(Regie: Alexandre Aja, USA 2008)

Polizist Ben Carson übernimmt nach einer gescheiterten beruflichen Laufbahn einen Job als Nachtwächter in einem Kaufhaus. Ein Brand in diesem Kaufhaus jedoch kostete vor einigen Jahren etlichen Menschen das Leben. Ben stellt nach kurzer Zeit fest, dass die Spiegel des Kaufhauses eigene Spiegelbilder von den Opfern des Brandes zeigen. Diese Spiegel nehmen nun Einfluss auf sein Leben und er fängt über die Opfer des Kaufhauses an zu recherchieren. Ben erkennt, dass im Kaufhaus vor zirka 50 Jahren eine Psychiatrie war, in welcher der Klinikleiter Doktor Kain mittels Spiegel schizophrene Patienten behandelte. Nachdem Ben nach schrecklichen Vorfällen aus dem Kaufhaus fliehen will, stellt er zum Entsetzen fest, dass seine Welt wie er sie kannte nicht mehr existiert.

3.2.6.1. Aufbau einer Szene aus dem Film „Mirrors“

Ben begibt sich auf einen Kontrollgang durch das alte Kaufhaus.

Tabelle 5: Analyse "Mirrors"

Bild	Geräusche	Musik	Sprachen	TC
Ben betritt bei einem Kontrollgang den alten Keller des Kaufhauses. 	Verhallte Schritte auf Beton sind zu hören, windartiges, leises Dröhnen	Orchester mit langsamem Melodienverlauf der Streicher		00:23:26

Ben sieht sich weiter um, Kegel der Taschenlampe auf alte Puppen	Weiterhin verhallte Schritte auf steinigem Untergrund, leises undefinierbares holziges Knattern	Orchester (Melodie wechselt zwischen Streicher mit Posaunen – Streicher alleine – leise, glockenartige Sounds)		00:23:30
Vater dreht sich plötzlich um, Ansicht von close auf totale 	Dumpfes, bassiges undefinierbares einzelnes Poltergeräusch		Lautes erschrecken des Aufschluchzen des Vaters	00:24:01
Vater sieht sich weiter um	Schlüsselbund scheppernd			00:24:20
Vater will weitergehen, wird aber durch einen undefinierbaren Sound auf ein Objekt aufmerksam	Lautes undefinierbares dumpfes Knurren, leiser scheppernder Schlüsselbund	Orchestermelodie		

<p>Vater sieht in einen Spiegel und berührt ihn mit einer Hand</p> 	<p>Undefinierbare metallische Schreie mit Hallanteil mittlerer Lautstärke</p>	<p>Orchestermelodie</p>		<p>00:24:27</p>
<p>Plötzlich bricht der Spiegel, Ben verletzt sich die Hand</p>	<p>Lautes Brechen von Glas, dumpfes Aufschlagen mit Subbass mit langem Hall,</p>	<p>aufbrausende Orchester-melodie</p>	<p>Un-definierbare hallige Schreie und schmerzender Aufschrei des Vaters</p>	<p>00:24:31</p>
<p>Ben schreit vor Schmerz, wendet sich vom Spiegel ab</p>	<p>Schlüsselbund scheppert leise</p>	<p>Orchester mit tiefen Tönen</p>	<p>Un-definierbarer verzerrter metallischer Schrei,</p>	<p>00:24:33</p>
<p>Ben sieht sich weiter um, dreht sich dann zur Seite</p> 	<p>Leises windartiges Grundrauschen, Schlüsselbund scheppert</p>	<p>Leiser werdendes Orchester mit tiefen Tönen</p>	<p>Langes verhalttes Audio Delay des metallischen Schreis anklingend,</p>	<p>00:24:41</p>
<p>Ben sieht sich selbst im Spiegel, berührt ihn wieder</p>	<p>Quietschen von Hand auf Spiegel</p>			

<p>Plötzlich taucht neben Ben eine brennende Frau auf</p> 	<p>Lautes Brennen des Feuers, windähnliches Geräusch</p>		<p>Laute Schreie unterschiedlicher Lautstärke</p>	<p>00:24:52</p>
<p>Schneller Bildwechsel auf Ben in einem leeren Hallengang, dreht sich erschrocken um</p> 	<p>Brennendes Feuer</p>	<p>Lauter werdende, tiefe, oboenähnliche Orchester-melodien</p>	<p>Audio Delay der Schreie</p>	<p>00:24:54</p>
<p>Bildwechsel auf Ben vor dem Spiegel, neben ihm brennende Menschen</p> 	<p>Lautes Brennen von Feuer, lautes, windähnliches Geräusch</p>	<p>lauter werdende Orchestermelodie</p>	<p>Un-definierbare laute Schreie unterschiedlicher Lautstärke</p>	<p>00:24:56</p>
<p>Abermals Bildwechsel auf Ben in einem leeren, langen Gang, sieht sich erschrocken um</p>	<p>Schritte von Ben (wenig Hall)</p>	<p>laute aufbrausende, tiefe Orchester-melodie</p>	<p>Audio Delay der Schreie</p>	<p>00:24:58</p>

<p>Plötzlich greift eine Feuerspur am Boden Ben an</p> 	<p>dumpfes brennendes Feuer, windähnliches Geräusch</p>	<p>Lauter Orchestereinsatz</p>	<p>kurze laute Schreie sowie ein Schrei von Ben</p>	<p>00:25:08</p>
<p>Ben fängt zu brennen an, Ben wälzt sich am Boden</p> 	<p>brennendes dumpfes Feuer</p>	<p>Immer lauter werdendes Orchester</p>	<p>laute Schreie von Ben,</p>	<p>00:25:11</p>
<p>Ben sieht sich im Spiegel selbst. Ben brennt nicht mehr</p> 	<p>Weiterhin brennendes dumpfes Feuer, dann schnell abklingend</p>	<p>Aufbrausende Orchestermelodie und dann schnell abklingend</p>	<p>Schreie von Ben</p>	<p>00:25:45</p>

3.2.6.2. Dominante Elemente

Das erste auffällige dominante Element befindet sich bei 00:23:48, ein kurzes holziges Knattern. Daraufhin spielt das Orchester nur einen einzelnen hohen Streichersound und leitet einen kurzen Schockmoment ein, in welchem sich der Vater mit einem laut erschreckenden Aufschluchzen umdreht und die Ansicht von Close auf Totale wechselt. Nachdem wieder kurz Ruhe eingeleitet ist, wird der Vater durch undefinierbares Knurren aus dem „off“ auf einen Spiegel aufmerksam. Dieser bricht jedoch bzw. bekommt einen Riss als ihn Ben berührt.

Hier hört man zuerst laut das Einreißen des Spiegels und erst anschließend einen dumpfen lauten Schlag, kombiniert mit einem tiefen Subbass, undefinierbare Schreie aus dem „off“ mit viel Hallanteil und einen Aufschrei des Vaters der sich die Hand verletzt. Dieser Schockmoment wird durch das brechende Glas eingeleitet: Erst als man sieht, dass der Spiegel zerbricht, hört man den dumpfen Schlag bzw. die eigentlichen lauten Sounds des Schockmoments.

3.2.6.3. Konsistenz der Sounds

Bei genauerer Analyse des Hallanteils der Schritte merkt man, dass nach dem ersten Schockmoment wesentlich weniger Hall bei den einzelnen Schritten von ihm zu hören ist als bei den Anfangssekunden, obwohl er sich weiterhin im selben Raum befindet. Auch das Schluchzen ist mit wesentlich weniger Hall versehen. Es vermittelt den Eindruck, als wäre man näher am Geschehen als in den vorigen Einstellungen. Je näher man also dem Protagonisten kommt desto weniger Hallanteil bekommen seine akustischen Handlungen und desto lauter werden seine Aktionen. Hier ist also das Zusammenwirken von Bild und Ton durch gegenseitige Abhängigkeit geprägt. Man kann diesen Effekt mit der Wahrnehmung der räumlichen Tiefe vergleichen. Die Unterscheidung zwischen nahen und fernen akustischen Ereignissen ist die Bewertung der Lautstärke.⁵¹

Auflistung der vorhandenen Konstellationen

Bildausschnitt:	Totale von Mann in Gang, Halbtotale von Mann vor Spiegel, Detail Shot von Hand auf
Ton – Bild Interaktion:	Geräusche synchron, undefinierbares Zombieartiges Brüllen des Mannes

⁵¹ vgl. Raffaseder 2002, S.110

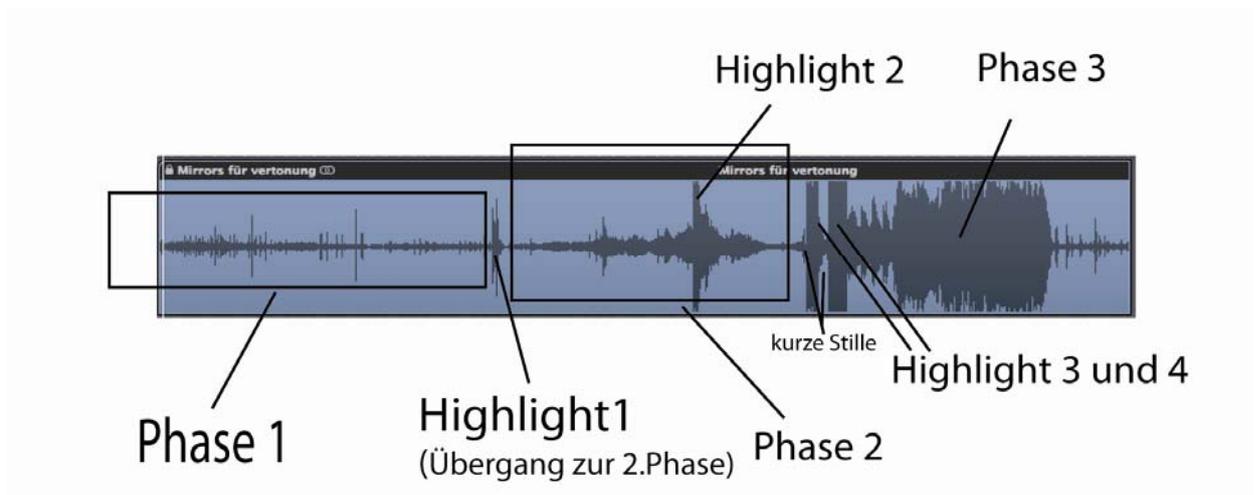
3.2.6.4. Tempo/Frequenz-/Dynamikverlauf

Tempo

Das Tempo ist anfänglich eher ruhig und konstant. Erst als der Mann Gefahr wittert, erhöht sich auch das Tempo der Tonspur. In der 3.Phase bleibt es dann konstant schnell und aufbrausend, bevor es abrupt wieder langsamer wird.

Dynamikverlauf

Abbildung 12: Dynamikverlauf "Mirrors"



Phase 1:

Eingeleitet wird der Schockmoment durch leise auftauchende Orchesterstreicher. Es sind Schritte des Vaters zu hören und ein leises windartiges Dröhnen, welches ab und an lauter und leiser wird. Der Pegelverlauf ist in dieser ersten Phase konstant bis auf ein paar kurze Soundeffekte wie zB. das Aufhorchen des Vaters. weil er ohne Art von Vorwarnung erschrickt. Weiters ist ein leiser tiefer Subbass zu hören. Kurz vor dem ersten Highlight ist ein dumpfes tiefbassiges Knurren zu hören, welches konstant und schnell lauter wird, ehe es zum ersten Highlight bzw. zum ersten Schockmoment kommt.

Highlight 1:

Der Vater wird durch ein dumpfes, bassiges und undefinierbares raschelndes Poltergeräusch erschreckt, welches gleichzeitig durch rasches Atmen einen erhöhten Pegelanstieg bewirkt. Gleich danach senkt sich wieder der Pegel rasant. Die einzelnen Highlights sind deutlich als Pegelspitzen erkennbar.

Phase 2:

Phase 2 beginnt sehr leise und beinhaltet dann eine leise Pegelzunahme, wobei hier auch Orchesterelemente ins Soundbild hinzukommen und das Highlight 2 den Höhepunkt dieser Pegelzunahme darstellt. Danach senkt sich der Pegel wieder und eine Steigerung ist erst wieder beim endgültigen Highlight 3 zu erkennen.

Highlight 3:

Das Highlight drei zeigt eine laute Pegelspitze, wobei hier auffällt dass kurz davor Stille zu hören ist, in Kombination mit einem leisen Synthesizer und einem „badewannenartigen“ Quietschgeräusch. Das Highlight 3 ist wesentlich länger als die vorhergegangenen Schockmomente. Aber auch hier ist nach ungefähr zwei Sekunden ein rasanter Pegelabstieg zu erkennen und es herrscht eine kurze Stille, in Kombination mit Schrittgeräuschen bzw. leisem, undifferenzierbarem Atemgeräusch des Vaters, bevor dann ein weiteres Hochplateau, der Highlight- Moment 4, hinzugefügt wird.

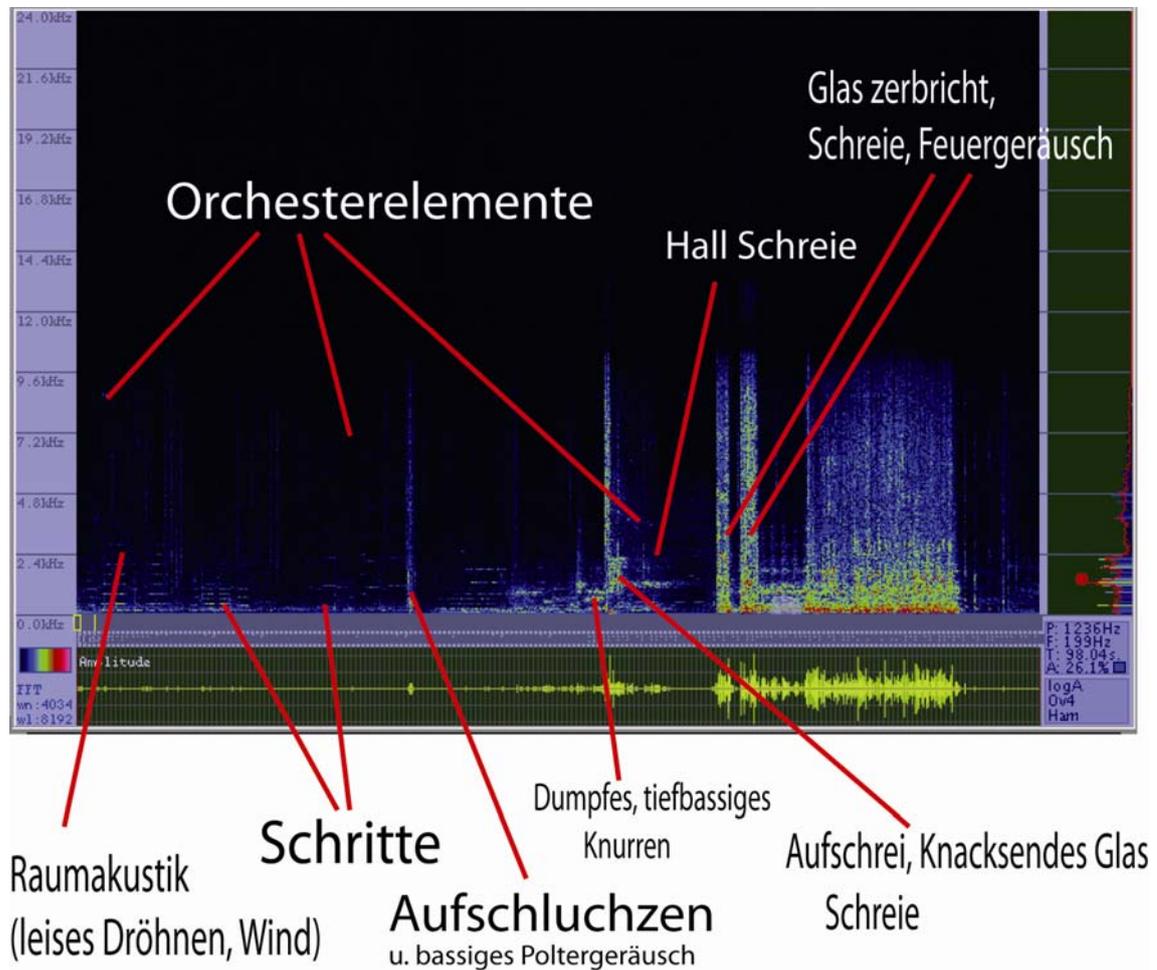
Highlight 4:

Highlight vier enthält idente Komponenten wie Highlight 3, wobei dieses Highlight nochmals länger dauert als die vorherigen und keine Pegelabnahme am Schluss beinhaltet. Hier wird die dritte Phase mit mittellauten Orchesterelementen eingeleitet, wobei diese dritte Phase nicht mehr zum eigentlichen Schockmoment- Aufbau gehören.

Auffällig ist der ähnliche Aufbau der Höhepunkt= struktur wie in „In 3 Tagen bist du tot“. Hier werden die einzelnen Highlights mehrmals aufgelöst und durch nachfolgende Schockmomente und schnellen Pegelabnahmen unmittelbar nach den Highlights wird versucht, die Spannung zu halten bzw. weiter aufzubauen.

Frequenzverlauf

Abbildung 13: Frequenzdiagramm "Mirrors"



Die Szene beginnt mit dem leisen Dröhnen bzw. einem windartigen Rauschen. Die Schritte des Mannes sind im unteren Frequenzsegment zu finden, während sich die Orchesterelemente in den höheren Frequenzlagen befinden. Das Aufschluchzen und das bassige Poltergeräusch stellen das erste Highlight dar.

Danach ist zwar eine sofortige Pegelabnahme zu erkennen, wobei das bassartige Dröhnen im unteren Frequenzbereich weiter zu erkennen ist. Kurz vor dem Highlight 2 kommt ein dumpfes, tiefbassiges Knurren hinzu, welches den Zuseher auf einen Schockmoment vorbereiten soll und zusätzlich Spannung aufbaut. Danach sinkt der Pegel wieder, das bassartige dumpfe, synthesizerartige Knurren bleibt jedoch im Frequenzbereich um die 2,4 kHz erhalten und verschwindet erst gegen Ende der Phase zwei.

Das Highlight drei ist wiederum laut und das zerbrechende Glas, die Schreie und das Geräusch des Feuers dringen in Frequenzen bis 12 kHz vor. Der zuvor vorkommende Stillemoment unterstreicht den Schock-Effekt des dritten und vierten Highlight Moments. Die hohen und schreienden Geräusche in den höheren Frequenzen dieser beiden Schockmomente irritieren den Zuseher und wirken fast schon unangenehm auf das menschliche Gehör, unabhängig von der vorhandenen Lautstärke.

3.3. Auswertung der verglichenen Sequenzanalysen

In allen 4 Analysen wurden so genannte Syntagma, also Sequenzen analysiert, welche großteils einen inhaltlich geschlossenen Abschnitt einer Filmhandlung darstellen. Die einzelnen Szenen stammen alle aus dem Horrorfilm bzw. Psychothriller Genre, weil diese Filme Gemeinsamkeiten aufweisen. Da der Psychothriller sehr eng mit dem Horrorfilm verbunden ist, und auch z.B. der Abenteuerfilm mit dem Actionfilm Gemeinsamkeiten hat, ist es möglich, Vergleiche dieser Filmgattungen und Stilrichtungen zu erstellen. Sie sollten unter einem spezifischen Aspekt, dem Schockmoment, Gemeinsamkeiten aufweisen.

3.3.1. Die Phasen

Jeder Schockmoment wurde in bestimmte Phasen unterteilt. Diese Phasen beinhalten verschiedenste Soundelemente. Mit der Einteilung in Phasen kann man zwar keine einheitliche Richtlinie schaffen, jede Phase hat jedoch ihre Eigenschaften, welche von Szene zu Szene verschieden sind. Die Aufbauweise der Phasen ist hier ebenfalls sehr unterschiedlich jedoch enthält jede Phase meist eines der 5 spezifischen Elemente eines Schockmoments:

1.Phase: Kurze Orchesterelemente, Umgebungsgeräusche, elektronische Klänge

Es wird aus einer harmlosen Szene ein Spannungsbogen aufgebaut, welcher aber nach der eigentlichen Aktion, dem eigentlichen Schockmoment, wieder entspannt wird. Die Aktion muss hier nicht durch ein auffällig gekennzeichnetes Sound Design auffallen, ein harmloser Klang kann durch den richtigen Einsatz und durch eine geeignete Lautstärke den Zuschauer schon in erhöhte Aufmerksamkeit versetzen, sodass er glaubt es würde etwas passieren.

Das könnte ein plötzliches Türgeräusch sein, ein Auffliegen eines Vogels, ein kurzer Aufschrei eines Menschen oder ähnliches. Auch der schon öfters erwähnte Subbass oder elektronische oder von Orchestern gespielte Melodien tun diesem Effekt gleich.

2.Phase: Orchesterelemente, Umgebungsgeräusche, elektronische Klänge, Sprache, Stille

In der zweiten Phase ist entweder ein erstes Highlight, das heißt ein erster Schockmoment, schon passiert und der Zuseher ist bereits in nochmals erhöhter Aufmerksamkeit, oder die Spannung wird weiterhin aufgebaut. Der Frequenzgang ist hier meist ausgeglichen, elektronische Musikerzeuger (Synthesizer) und Orchester (z.B. Streicher) können einen Dreiklang spielen und somit in höhere Frequenzlagen vordringen. In den Höhen sind dann Obertöne und hohe Frequenzanteile der metallischen Geräusche angesiedelt. Hierzu zählen Anteile der Türen, ein Schlüsselbund oder Motorengeräusche. (Vgl.: „The Hills have Eyes, Szene: Mann mit Hund vor Motor, 1:12:33 und „Dawn of the Dead“, Szene: Frau im Bad in Badewanne, 00:06:51). Die Pegel werden insgesamt meistens lauter. Aber auch kurze stille Momente sind zu finden, um wie schon vorher eruiert, das Eintreffen des Schockmomentes bzw. des zweiten Highlights noch spannender zu machen und den Zuseher in erhöhte Aufmerksamkeit zu versetzen.

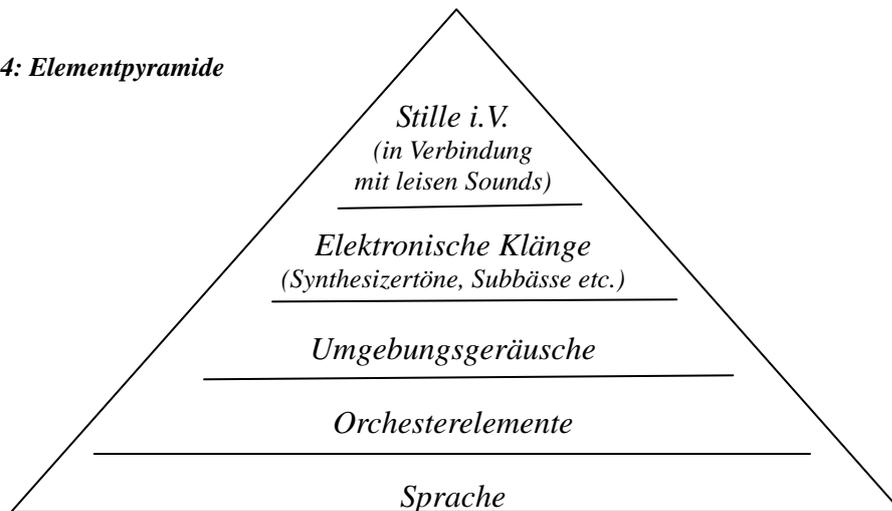
Highlight Moment: Elektronische Klänge, Sprache, Geräusche, Umgebungsgeräusche,

Im eigentlichen Schockmoment bzw. im Highlighting ist meist ein ausgewogenes Frequenzbild zu hören. Umgebungsgeräusche wie das Raumrauschen oder der Wind fallen vielleicht kurzzeitig weg, dafür sind Schreie, splitterndes Holz oder ein Stöhnen des Zombies sehr laut abgemischt in Verbindung mit anderen Effektgeräuschen, die diese unterstützen, zu hören. Das kann Frequenzen von 50 Hz bis hin zu 5000 Hz ergeben.

3.3.2. Die Elemente der Phasen

Jeder Schockmoment enthält fünf spezifische Elemente, die in einer „Elementpyramide“ dargestellt sind.

Abbildung 14: Elementpyramide



Quelle: Eigene

Die Darstellung als Pyramide soll zwar kein einheitliches Organisationsprinzip darstellen, jedoch soll in den nachfolgenden Analysen herausgefunden werden ob es eine übergeordnete Struktur gibt bzw. ob die Stille das wichtigste Element einnimmt und in welchem Bezug die restlichen Elemente stehen. Hierbei werden unter anderem einzelne Sounds herausgefiltert, welche das markanteste Merkmal im soundtechnischen Aufbau des Schockmoments einnehmen. Die Ergebnisse der ersten Analyse sind in der nachfolgenden synoptischen Darstellung einsehbar.

Tabelle 6: Synoptische Darstellung der Untersuchungssequenzen

Film	Shining	In 3 Tagen bist du tot	Dawn of the Dead	Mirrors	The Hills have eyes
Zeit	00:27:17 – 00:29:05	00:12:57 – 00:29:05	00:06:33 - 00:07:28	00:23:26 – 00:25:11	01:10:30 - 01:12:58-
Konstruierte Szenenbeschreibung	Kind erkundet verlassenes Hotel	Jugendlicher sucht Freundin in alter Pension	Frau versucht sich aus Kampf zu befreien	Nachtwächter sieht sich im Kellergewölbe um	Mann erkundet Geisterdorf
Soundtechnischer Schwerpunkt	Dreiradgeräusch	Klappernde Tür	Atmen der Frau	Orchester-elemente	Gitarren-musik
Schauplatz	Hotelgang	Flur in einer Pension	Badezimmer	Keller-gewölbe	
Atmosphäre	Alltäglich, etwas trostlos	Alltäglich, ernüchtert	Hoffnungslos, ängstlich	Bedrückend, distanziert	Bedrückend, mystisch, leicht vertraut
Vorherrschend eingesetzte Einstellungsgrößen	Halbnah, Amerikanisch	Amerikanisch, Weit	Nah, Detail	Weit, Amerikanisch	Halbnah, Detail
Musik und Orchester-elemente	Melodiöse Streicher	Keine	Keine	Orchesterele-mente	Orchester-melodie und Gitarren-musik
Umgebungs-geräusche	Roller auf Teppich	Holzboden	Badezimmer-hall	Hallige Schritte, Stöhnen Vater	Wind, Sand
Elektronische Sound-elemente	Hohe Melodien	Sonarartiges Geräusch, Subbass	Leiser Subbass	Elektrische Sound-elemente im Schock-moment	Kurze Subbässe

Sprache	Keine	Leblos, verwirrend	Ängstliches Luft- schnappen der Frau	Schreie aus dem Off, Ängstliches aufschreien des Mannes	Keine
Stille	Keine	Kurze ruhigere Momente	Kurze Stille vor Highlight	Keine	Keine
Charakteristisches Geräusch	Roller auf Teppich	Klappernde Tür	Schluchzen der Frau	Feuer brennend	Gitarren- melodie

3.3.2.1. Stille

Ein auffälliges Element, mit welchem in vielen Schockmomenten gearbeitet wird, ist der gezielte Einsatz von Stille bzw. die Assoziation der Stille in Verbindung mit anderen Geräuschen. Plötzlich auftretende Stille erhöht die Aufmerksamkeit des Zuschauers. Prinzipiell kann man sagen, dass eine Szene ohne Musik langsamer wirkt. (Vgl.: Matrix, USA 1999, Regie Andy Wachowski). Musik leitet den Zuseher eines Films von einem Bild zum anderen, während eine bewusst eingesetzte Stille, das heißt eine Szene ohne musikalische Führung, das Gesehene des Zusehers intensiviert (er nimmt das Gesehene intensiver wahr).

Was außerdem merkbar ist, ist dass sich zur Darstellung von Stille oft ein leiser Wind auf der Tonspur befindet, natürlich immer abhängig von der Lokalität. Sehr oft wird dieser Effekt mit einer aufmerksamkeitserregenden, drohenden Gefahr verbunden, quasi die „Ruhe vor dem Sturm“. Es wird also eine besondere Situation signalisiert.⁵² (Vgl. Texas Chainsaw Massacre, USA 1974/2003, Regie: Tobe Hooper/Michael Bay, Protagonistin und Protagonist verstecken sich vor Leatherface in einem alten Haus, Grillen - leiser Wind – Stille etc. als Geräuschkulisse, 01:23:44)

Es muss jedoch nicht immer Wind sein. Diese Auffälligkeit kann man auch als Ambient-Geräusch bezeichnen, eine Art „Grundrauschen“ eines Raumes, der sogenannte „Roomtone“, was jedoch nicht mit Umgebungsgeräuschen verwechselt werden sollte. Hier ist das „Grundrauschen“ des Raumes in Verbindung mit den Eigenschaften der Stille zu sehen, das heißt es herrscht keine komplette Stille jedoch werden die psychologischen Eigenschaften von Stille wie erhöhte Aufmerksamkeit etc. in Verbindung mit dem Grundrauschen einer vorgegebenen Örtlichkeit verbunden.

Stille alleine, also eine stumme Sequenz kann und würde nicht funktionieren, das heißt, es würde nicht den gewünschten Effekt der erhöhten Aufmerksamkeit geben. Hier würden Umgebungsgeräusche, die sich in einem Kinosaal oder Wohnzimmer befinden in den Vordergrund rücken, wie z.B. die Klimaanlage, die Lüftung, Geräusche im Raum etc. Lediglich der kurze Einsatz von Stille, welcher nicht länger als eine halbe Sekunde dauern sollte, kann den Effekt der erhöhten Aufmerksamkeit bewirken.

⁵² vgl. Kamp, 28.12.2009, S. 108

Wenn diese Stille auch noch von einem abrupten Musik- „fade-out“ begleitet wird, würde der darauf folgende Schockmoment umso präziser bzw. spannender hervorstechen.⁵³

3.3.2.2. Umgebungsgeräusche

Umgebungsgeräusche bzw. das Ambiente, sind abhängig von den vorhandenen Lokalitäten. Anfangs nimmt man das raumakustische Ambiente psychoakustisch mehr wahr, da sich der Zuseher als erstes auf die Umgebung konzentriert, in der sich der Protagonist befindet. Erst dann werden weiters vereinzelt weitere Geräusche identifiziert. Laut Chion sind „Ambients sounds“ und „Elements of Auditory Setting“ (Elemente der Geräuschkulisse) die wichtigsten Sounds für die Erzeugung von Atmosphären. Ambient Sounds sollen eine Szene einhüllen und den ganzen Raum füllen, ohne Fragen nach ihrer Beschaffenheit oder Position aufzuwerfen.⁵⁴

Raffaseder teilt hier die Geräuschebene in Atmosphären und Sound Effekte. Atmos sind charakteristische Hintergrundgeräusche, welche akustisch die Umgebung beschreiben, während Sound Effekte eine stärkere Verbindung zu den Bildern bzw. zur Handlung einer Szene haben. Hier unterteilt Raffaseder abermals in Hard- und Softeffects. Hard Effects brauchen eine synchrone Übereinstimmung mit dem Bild, Soft Effects sind dagegen Geräusche von Quellen, die nicht oder nur schemenhaft im Bild zu sehen sind.⁵⁵

Für Geräusche wird auch oft der Ausdruck „Foley“ verwendet. Der Begriff „Foley“ bezeichnet die Tätigkeit des Erzeugens von Geräuschen in Synchronität zum Bild. Analog dazu wird der Begriff „Foley Artist“ für den Geräuschemacher verwendet. Oft werden Geräusche erst in der Post- Produktion hinzugefügt, hierzu zählt dann der O-Tonschnitt (Originalton vom Set), die Atmo- Vertonung (Umweltgeräusche wie Straßenlärm etc.) und die Effekt- Vertonung (zB. Autofahrten mit quietschenden Reifen etc.).⁵⁶

Die Grenze zwischen „Foley“ und Soundeffekten ist fließend. Nicht jedes Effektgeräusch muss zwingend von einem „Foley Artist“ gemacht worden sein, sondern kann auch Originalton vom Set sein bzw. elektronisch hinzugefügt worden sein.

⁵³ vgl. Interview mit Maisch, Frage: Stille als eigenes Element, 9.12.2009

⁵⁴ vgl. Chion 1994, S.54f

⁵⁵ vgl. Raffaseder 2002, S.252

⁵⁶ vgl. Pichler 2009, S.5f

In den Analysen ist diese Tatsache jedoch nicht auswirkend auf das Ergebnis, es werden daher diese Geräusche als Umgebungsgeräusche deklariert, egal wie sie erzeugt wurden. Lediglich auf die Verbindung von elektronischen Klängen mit „foley sounds“ bzw. normalen Umgebungsgeräuschen soll hingewiesen werden.

Wie schon bei der Stille erwähnt, zählen zu den Umgebungsgeräuschen nicht nur alltägliche Geräusche wie Vogelzwitschern, Grillenzirpen, plätscherndes Wasser, sondern auch eine Art Rauschen. Chion bezeichnet hier diese „Rausch- Atmosphären“ als ambiente Stille, denn selbst wenn ein Raum leer ist, gibt es immer charakteristische Geräusche, die aus verschiedenen Quellen in diesem Raum vorherrschen.⁵⁷

Allgemein gesehen ist das Ambiente bzw. Rauschen ein fester Bestandteil der Natur (zB. thermisches Rauschen), jedoch ist vor allem das akustische Rauschen als das unmittelbar wahrnehmbare Rauschen für den Menschen von besonderer Relevanz. Es kann durch das komplexe Verhalten chaotischer Systeme entstehen, wie z.B. das Rauschen des Windes oder Wasser in turbulenten Strömungen etc. Es wird auch von maschinellen und elektronischen Geräten erzeugt und oft führt eine Vermengung von Umweltgeräuschen zu einem Rauschen, das unser selektiver Hörprozess zugunsten „relevanter“ Klanginformation aussondert und in den Hintergrund unserer Wahrnehmung drängt. Meist nehmen wir das Rauschen nur unbewusst wahr, doch ist es ständiger Begleiter unserer Seins.⁵⁸

Die Rauminformation selbst ergibt sich aus der Kombination von Verzögerungen, Nachhallzeiten und spezifischen Klangverfärbungen durch die Materialisierung von Wänden, Böden und Decken. Die Informationen für die Raumakustik entstehen schlussendlich aus dem Zusammenspiel der verschiedenen Indikatoren.⁵⁹ Diese Eigenschaft kann sich nun das Klangbild eines Schockmoments zu nutzen machen und zwar durch die Verbindung von elektronischen Geräuschen, welche teilweise das „Grundrauschen“ simulieren bzw. unterstreichen sollen.

⁵⁷ vgl. Chion 1994, S.57

⁵⁸ vgl. Niemetz 28.12.2009, Rauschen, www.hfg-karlsruhe.de/~aniemetz/sub_trakt/rauschen.html

⁵⁹ vgl. Flückiger 2001, S. 300

3.3.2.3. Elektronische Klänge

Eines der auffälligsten Merkmale der elektronischen Klänge ist der sogenannte Subbass. Als Subbass bezeichnet man besonders tiefe Frequenzen (unter 90 Hz) welche vom Hörer mehr gefühlt als gehört werden.⁶⁰ Dieser Effekt wird oft im Kino spürbar, da für die Wiedergabe extremer tieffrequenter Anteile spezielle Subwoofer eingesetzt werden müssen, um den Effekt besonders eindrucksvoll zu verstärken bzw. spürbar zu machen.⁶¹

Ein Subbass nimmt nicht unbedingt aktiv am Klangbild teil, er soll oft nur ein „Gefühl“ unterstreichen bzw. verstärken. Obwohl sich der Klangcharakter des Subbasses im Frequenzbereich von 50 Hz bis 300 Hz befindet, ist er dennoch ausschlaggebend für das vorhandene Klangbild. Auch in den vorherigen Frequenzanalysen ist er im tieffrequenten Bereich grafisch zu erkennen. Weitere elektronische Sounds können sich auch in höheren Frequenzlagen ausbreiten. (Vgl. Shining Szene, Bub auf Dreirad, 00:27:56).

Tiefe Frequenzen signalisieren Bedrohung und Gefahr. Sie sollen oft Situationen unterschwelliger Angst beschreiben. Hohe Frequenzen hingegen signalisieren Freude, Leichtigkeit, Größe und Weite. Allerdings können hohe Töne in hohen Frequenzlagen in Verbindung mit tiefen Bässen auch Ungewissheit und Angst hervorrufen. Ähnlich ist es bei tiefen Tönen (tiefer Bass, tief gespielte Streicher) und tiefen Frequenzen, die ausschlaggebend für eine emotionale Befindung sein können. Durch derartige Verbindungen lassen sich dramaturgisch außergewöhnliche Situationen und insbesondere emotionale Stimmungszustände gut verdeutlichen.⁶²

Obwohl es durch die Anwendung moderner Synthesizer und anderer Klangerzeuger wie Sampler unzählige soundtechnische Möglichkeiten gibt, sind die charakteristischsten Merkmale der vorangehenden analysierten Szenen keine elektronisch erzeugten Geräusche. Sie unterstreichen meistens hier nur die verschiedenen Angstzustände des Zusehers in den höheren und tieferen Frequenzen.

⁶⁰ vgl. Wikipedia 28.12.2009, Subbass, [http://de.wikipedia.org/wiki/Subbass_\(Tontechnik\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Subbass_(Tontechnik))

⁶¹ vgl. Henle 2001, S.394f

⁶² vgl. Lexikon 28.12.2009, Frequenz, www.2sound.de/musik-lexikon-frequenz.html

3.3.2.4. Orchesterelemente

Orchesterelemente setzen sich zusammen aus einzelnen Instrumenten.⁶³ In den Analysen wird das Orchester allerdings als eigenständiger Klangkörper betrachtet. Nach wie vor werden auch noch Orchester Elemente in der Erzeugung von Schockmomenten eingesetzt. Der Einsatz erfolgt hier ähnlich wie bei den elektronischen Klängen, sie sollen den jeweiligen ambienten Charakter der Szene unterstreichen. Jedoch ist hier das Frequenzspektrum bzw. die frequenztechnische Eigenschaft etwas breiter angesetzt als der gezielte Einsatz von elektronischen Elementen, bei welchen die genaue Frequenz sehr genau programmiert werden kann. Akustisch gesehen besteht das Orchester aus einer Vielzahl simultan erklingender Stimmen, die flächig verteilt sind. Durch unterschiedliche Instrumente, welche in unterschiedliche Gruppen eingeteilt werden, ist der Einsatz von Orchesterelementen sehr vielschichtig.⁶⁴

Oboen oder Kontrabässe z.B. geben Klänge im unteren Frequenzsegment ab, während Flöten sehr hohe Frequenzen für sich beanspruchen. Geigen decken ein breites Spektrum ab weswegen sie die am häufigsten verwendeten Orchesterelemente sind. (Vgl.: „Shining“, Einsatz von Streichern, Szene: Bub auf Dreirad, 00:27:56)

Raffaseder unterteilt hierbei speziell die Filmmusik in Source- und Filmmusik. Von „Source“ Musik oder auch „on- Musik“ wird dann gesprochen, wenn die Quelle, welche die Musik spielt, sichtbar bzw. verifizierbar ist. (z.B. bei einem Straßenmusikanten, musizierende Band etc.) Source Musik kann eine sehr subtile Beeinflussung der Geschichte ermöglichen. (Vgl. Titanic, Szene: Band spielt im Untergang des Schiffes und des Chaos langsame, melancholische Melodienverläufe, 2:01:08) Die eigentliche Filmmusik steht nicht unmittelbar mit der Handlung eines Filmes in Verbindung.⁶⁵

Der audiovisuelle Kontrast in den analysierten Schockmomenten zeigt eine eigene Systematisierung der on/off und nondiegetischen Elemente auf. Die Filmmusik bzw. das Orchester kreiert einerseits Atmosphäre um das Bild zu stabilisieren, meist mit tiefen Kontrabässen oder Oboen, während z.B. Geigen eingängige Melodienverläufe in den höheren Frequenzen spielen.

⁶³ vgl. Jecklin 2008, S.20

⁶⁴ vgl. Weinzierl 2008, S.169f

⁶⁵ vgl. Raffaseder 2002, S.254

Bei Betrachtung der audio- visuellen Bild/Ton Spur fällt auf, dass einzelne kurze Bildwechsel einhergehen mit kurzen prägnanten Orchesterelementen. Dies soll Spannung aufbauen, bzw. den visuellen Bildwechsel audiotekhnisch interessanter machen.

Orchesterelemente können in heutigen Sampler –Programmen, wie z.B. der Kontakt mit einer Soundlibrary wie der „Vienna Symphony Library,“ sehr leicht nachgebaut werden. Hier kann dann auch der Dynamikumfang bestimmt werden, welcher letzten Endes durch die Schallleistung der einzelnen Instrumente bestimmt wird.

3.3.2.5. Sprache

Die Sprache bzw. die menschliche Stimme hat eine eigentümliche, von begleitenden Obertönen herführende Klangfärbung. Diese Klangfärbung zeigt namentlich individuelle Verschiedenheiten. Scharfe und helle Stimmen haben eine größere Anzahl von Obertönen als dumpfe und weiche. Die menschliche Stimme bewegt sich innerhalb der Tonhöhen von Dreieinhalb Oktaven, im Mittel hat ihr tiefster Ton 80, ihr höchster 1024 Schwingungen in der Sekunde.⁶⁶ Wie gut die menschliche Sprache verstanden und wahrgenommen wird, hängt von verschiedenen Parametern ab. In den Analysen wird unter Sprache sowohl das Schluchzen oder Aufschrecken eines Mannes als Sprache verstanden wie der normale Dialog oder zombieartige, knirschende Sprachfetzen. Um einen besonders intensiven Moment soundtechnisch zu kreieren, weist die Sprache oft einen so genannten Nahbesprechungseffekt auf, das heißt sie klingt sehr trocken und präsent.

Weiters taucht sie oft in Verbindung mit elektronischen Klängen auf, besonders bei der Klanggestaltung für Zombiegeräusche. (Vgl. Löwenartige Brüllen , Dawn of the dead, 00:23:21) Zu beachten ist, dass die für die Sprache wichtigsten Laute – die Konsonanten- in hohen Frequenzbereichen liegen. Der Großteil eines Zischlautes wie „s“ liegt nämlich weit oberhalb der höchsten Note auf einem Klavier.⁶⁷

⁶⁶ vgl. Wundt 2008, S.597

⁶⁷ vgl. Stickel 2002, S.72

3.4. Vergleich der Listening Modes

Wenn man die nun vorliegenden Beispiele und deren Klangbild bzw. Aufbau des Klangbildes mit den Erkenntnissen von Chion und dessen „Listening Modes“ vergleicht erkennt man, dass in all den vorher analysierten Szenen eine gewisse Verbindung aller drei Modes besteht, teilweise allerdings in verschiedener Reihenfolge.

Der Zuseher wird durch eine Mischung aus allen drei „Casual Listening“, „Reduced Listening“ und „Semantic Listening“ in eine Szene des Schockmomentes „eingeführt“. Meist ist „Casual Listening“ d.h. der Zuseher sieht die Klangquelle, der erste akustische Teil eines Schockmoments. Eine Ausnahme wäre das U-Boot Artige Geräusche aus „In 3 Tagen bist du tot“, welches den leisen Subbass einleitet, wobei hier schon vorher die Schritte von Clemens die eigentliche Schockmomentszene einleiten.

Für die Einleitung der zweiten Phase der Schockmomente folgt eine Mischung aus „Reduced“ und „Casual Listening“ wobei unterschwellig versucht wird, den Zuseher in den „Semantic Listening“ Mode zu versetzen, da man durch die zunehmende Spannung die Geräuschkulisse der Szene versucht genauer wahrzunehmen. Im Gegensatz dazu, findet man in anderen Genres eine andere Verbindung der „Modes“. In einem Actionfilm zum Beispiel, kann die Aufmerksamkeit des Gehörten wesentlich mehr auf den „Casual Mode“ gelenkt werden.

3.5. Analysen Zweiter Teil

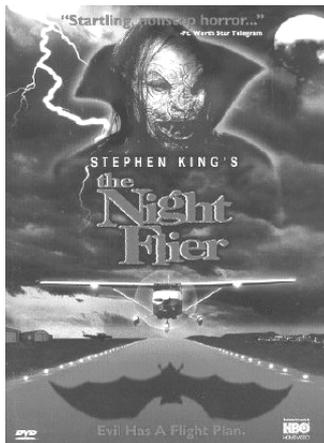
Durch die Untersuchung des Audio Visuellen Aufbaus und der Kategorisierung einzelner Abläufe eines Schockmomentes in so genannte Phasen, sollen nun in den weiteren Untersuchungen diese Erkenntnisse eingebaut bzw. verglichen werden und festgestellt werden, ob nun eine einheitliche Richtlinie für das Sound Design in Schockmomenten existiert. Die Szenen werden auf ihren Phasenaufbau und dessen beinhalteten Sound verglichen und ob sie nun wirklich mit den oben genannten 5 Elementen auskommen. Außerdem soll auch weiterhin untersucht werden, ob die Quellen der Sounds zu sehen sind oder Sounds auch aus dem „off“ kommen, bzw. ob hier gesondert darauf geachtet werden soll.

Ebenfalls sollen wieder mit Hilfe der Frequenz- und Tonspuranalyse präsenze Geräusche bzw. Töne herausgefiltert und untersucht werden. Wichtige Schlüsselounds werden weiterhin gesondert betrachtet und dominante Sounds, sowohl Geräusch, Musik und Sprache werden auch hier analysiert.

3.5.1. Night Flier

(Regie: Mark Pavia, Stephen King, USA, 1989)

Abbildung 15: Filmposter "Night Flier"



Quelle: www.best-horror-movies.com

Ein wichtiger Vertreter des Horrorgenres ist Stephen King. Viele seiner Werke gelten als Vorreiter für Horrorfilme, mit sinnvollen und spannenden Hintergrundgeschichten. Außerdem ist auch das Sound Design in King Filme immer wieder Vorreiter und schafft ein einzigartiges Sounderlebnis. „Night Flier“ ist zwar nicht das Bekannteste Werk von King, jedoch beinhaltet es das für King Filme spannende Sound Design.

Dieses besteht aus typischen Horrorfilmsounds sowie aus spezifischen Schockmoment-Aufbauphasen.

Stephen Kings Werke haben viele innere Bezüge, Verdoppelungen, Knotenpunkte und Parallelen. Genauso komplex und faszinierend ist auch das Sound Design dieser Filme, und obwohl keine wirklichen neuen Ideen oder neue Innovationen vorkommen, leben seine Filme durch die Wahl der richtigen Musik.⁶⁸

Ein Serienmörder zerfleischt seine Opfer auf einem Flugplatz. Blutüberströmt und mit Bisswunden am Hals lässt er sie liegen. Eine Zeitung wittert in diesen Morden eine neue Sensationsstory und will mit dem „modernen Dracula“ Geld machen.

⁶⁸ vgl. Wikipedia 28.2.2009, Stephen King, http://de.wikipedia.org/wiki/Stephen_King; Wikipedia

Der Reporter Richard Dees wird auf den Fall angesetzt und je länger er sich mit ihm beschäftigt, desto größer wird seine Gier nach der Suche des „Night Flier“, wie er den Killer nennt. Als Dees ihm schlussendlich gegenübersteht, ist er mit dem Bösen konfrontiert, das er sein Leben lang gesucht hat. Schon Bald merkt er, dass er sich selbst aus dieser tödlichen Falle nicht befreien kann.

3.5.1.1. Aufbau einer Szene aus dem Film „Night Flier“

Dees wohnt bei seinen Ermittlungen in einem Motel Nahe dem Flughafengelände. Er befindet sich im Bett mit seinem Laptop, als es schon dunkel geworden ist und schreibt an seiner Story.

Tabelle 7: Analyse "Night Flier"

Phase	Bild	Soundkulisse	TC
Phase1 Einleitung	Szenenbeginn mit Ansicht des Motels in dem Dees wohnt 	Leichter Wind, kurzes Donnergeräusch von rechts, kurzes leises Hundebellen von links, leises Grillenzirpen	00:33:19 - 00:33:21
Phase1 Einleitung	Dees liegt im Bett, arbeitet mit Laptop, trinkt aus dem Glas Whiskey 	Kurz nach Bildwechsel Grillenzirpen, dann Tippgeräusche auf Laptop	00:33:20 - 00:33:33

Phase1 kurzes Highlight	Gleiches Bild- Dees hört plötzlich ein kurzes Geräusch	Undefinierbares Geräusch = aufgehende Tür oder ein Schritt auf Holzboden, weiterhin Grillenzirpen und leichter Wind	00:33:34 - 00:33:35
Phase 2 Spannungs- aufbau	Bildwechsel auf einen Vorhand mit leichtem Licht im Hintergrund 	Leichter Wind, Undefinierbares Geräusch (Kleidung), kurzes windartiges Fauchen, leise Geräusche im Hintergrund (plätschern et cetera)	00:33:35 - 00:33:38
Phase1 Ent- spannung	Bildwechsel auf Dees, überlegt kurz, schreibt weiter	Kratzen am Kopf, Geräusch von Kleidung, kurzes undefinierbares Fauchgeräusch von rechts, Tippgeräusche	00:33:39 - 00:33:44
Highlight 1 Übergang Phase 2	Ausschnitt einer Nahaufnahme des Laptops, dann Kamerafahrt auf Dees – zeigt verängstigten Blick	Eindeutig definierbares Poltergeräusch (Schritt auf Holzboden), leichter Wind	00:33:45 - 00:33:49
Phase2 Spannung	Ausschnitt auf Vorhang, eindeutig eine Gestalt hinter dem Vorhang zu erkennen	Knacksen, Wind, Synthesizerflächen (basslastig), werden langsam lauter	00:33:50- 00:33:55
Phase2 Spannung	Ausschnitt Dees – immer noch verängstigter Blick	Synthesizer wird lauter, Geräusche von Körperkleidung an Vorhang	00:33:56

Phase2 Spannung	Ausschnitt Dees – verängstigter, aber auch nachdenklicher Blick 	Synthesizer wird immer lauter, Schritte auf Teppichboden sind zu hören, zweite Synthesizer- Spur ist zu hören als das Monster zu erkennen ist	00:33:56 - 00:33:57
Phase2 Spannung	Bildwechsel, Ausschnitt von hinter der Schulter, von Monster auf Dee 	Synthesizer werden immer lauter, dritte oder vierte Spur Synthesizer kommen hinzu, lachendes Fauchen ist zu hören (runtergepicht)	00:33:58 - 00:33:59
Phase2 Spannung	Wieder Ausschnitt einer Nahaufnahme Dees' Gesicht - verängstigt	Synthesizer bleiben gleichlaut, Fauchen wird lauter	00:34:00 - 00:34:05
Highlight/ Schock- moment	Kurzer Ausschnitt auf Dees Totale - wirft Laptop runter	Laptop fällt auf Boden (Sound ähnlich klingend wie Bowlingkugel auf Kegel), Synthesizer reduzieren sich auf eine Spur, kurzes lautes Auffauchen zu hören	00:34:06 - 00:34:08
Ent- spannung	Dee im Bett, wacht auf aus Traum	Eine Synthesizer-Spur mit leichtem Hall noch zu hören, Stöhnen und Ringen nach Atmen von Dees, Zirpende Grillen, leichter Wind	00:34:09

3.5.1.2. Die Konsistenz des Sounds

Dee merkt in dieser Szene erstmals dass das Monster, der „Night Flier“, doch auch für ihn eine Bedrohung darstellen könnte, beziehungsweise seine Recherchen interessanter werden könnten als er es sich gedacht hätte. Die Tatsache, dass er erst gegen Ende der Szene, beziehungsweise kurz vor dem eigentlichen Schockmoment Angst bekommt, zeigt dass sich das Sound Design auf diesen kurzen Moment hinarbeitet bzw. Dee erst sehr spät durch geeignete Sounds in Angst versetzt werden soll. Dee glaubt er befände sich in Sicherheit, doch erst der einsetzende Synthesizer und das Pfauen des Monsters versetzen ihn und den Zuschauer in einen Angstzustand.

3.5.1.3. Dominante Elemente

Der Protagonist befindet sich in einer Situation die zwar eine Gefahr beherbergt, er es aber selbst bis kurz vor Schluss nicht merkt. Dadurch dass Dee glaubt sich in Sicherheit zu befinden, fühlt sich auch der Zuseher in einer gewissen Sicherheit. Die Gewichtung der Spannung liegt hier auf dem Schockmoment, in welchem Dee seinen Laptop hinunterwirft bzw. erschrocken aus einem Traum aufwacht. Der gleichbleibend laute Synthesizer in Kombination mit dem Fauchen des Monsters baut in der Szene die Spannung auf. Durch das übernatürlich laute Effektgeräusch des zu Boden fallenden Laptops in Kombination mit einem lauten Fauchen erfährt diese Schockmomentszene ihren Höhepunkt.

Der Schockmoment entsteht klassisch im zweiten Phasen Aufbau. Der leise Wind, als auch das Tastaturtippen stellen normale Umgebungsgerausche dar. Erst ein undefinierbares Geräusch signalisiert dem Zuseher, dass ein Spannungsmoment bevorsteht bzw. sich Dee in Gefahr befindet.

Auflistung der vorhandenen Konstellationen

Bildausschnitt:	Halbtotale, kurze Totale von Fenster mit Vorhang, Halbtotale Mann im Bett
Ton – Bild Interaktion:	Geräusche synchron

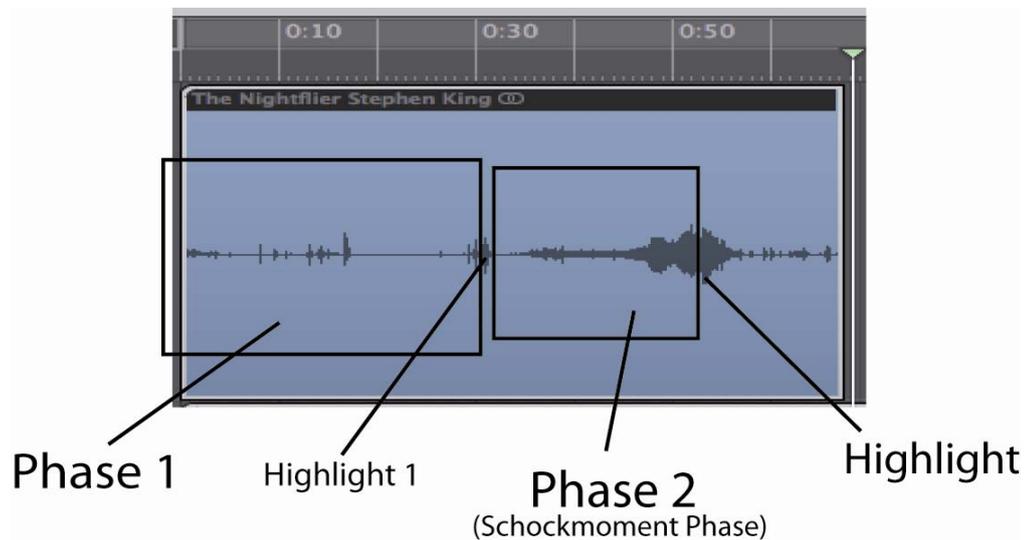
3.5.1.4. Tempo/Dynamik-/Frequenzverlauf

Tempo

Die gesamte Szene in „Nightflier“ besteht ohne Musik bzw. ohne musikalisches Tempo. Erst der einsetzende und lauter werdende Synthesizer signalisiert Unbehagen und Gefahr. Dazu trägt auch die 2.Synthesizer Spur bei, welche bei Sichtkontakt mit dem Monster zu hören ist.

Dynamikverlauf

Abbildung 16: Dynamikverlauf "Night Flier"



Phase 1:

Neben variierten PC-Tastaturgeräuschen sind vereinzelt leise Umgebungsgeräusche wie Grillenzirpen zu hören. Ebenfalls hört man immer wieder auch kurz ein polterartiges Schrittgeräusch auf Holz gegen Mitte der Szene. Ansonsten bewegt sich der Pegel im unteren Bereich.

Phase 2:

Nach dem ersten Highlight, einem weiteren, polterartigen Holzgeräusch ist ein deutlich ansteigender Pegel zu erkennen. Danach sind keine Entspannungen bis zum zweiten Highlight zu erkennen.

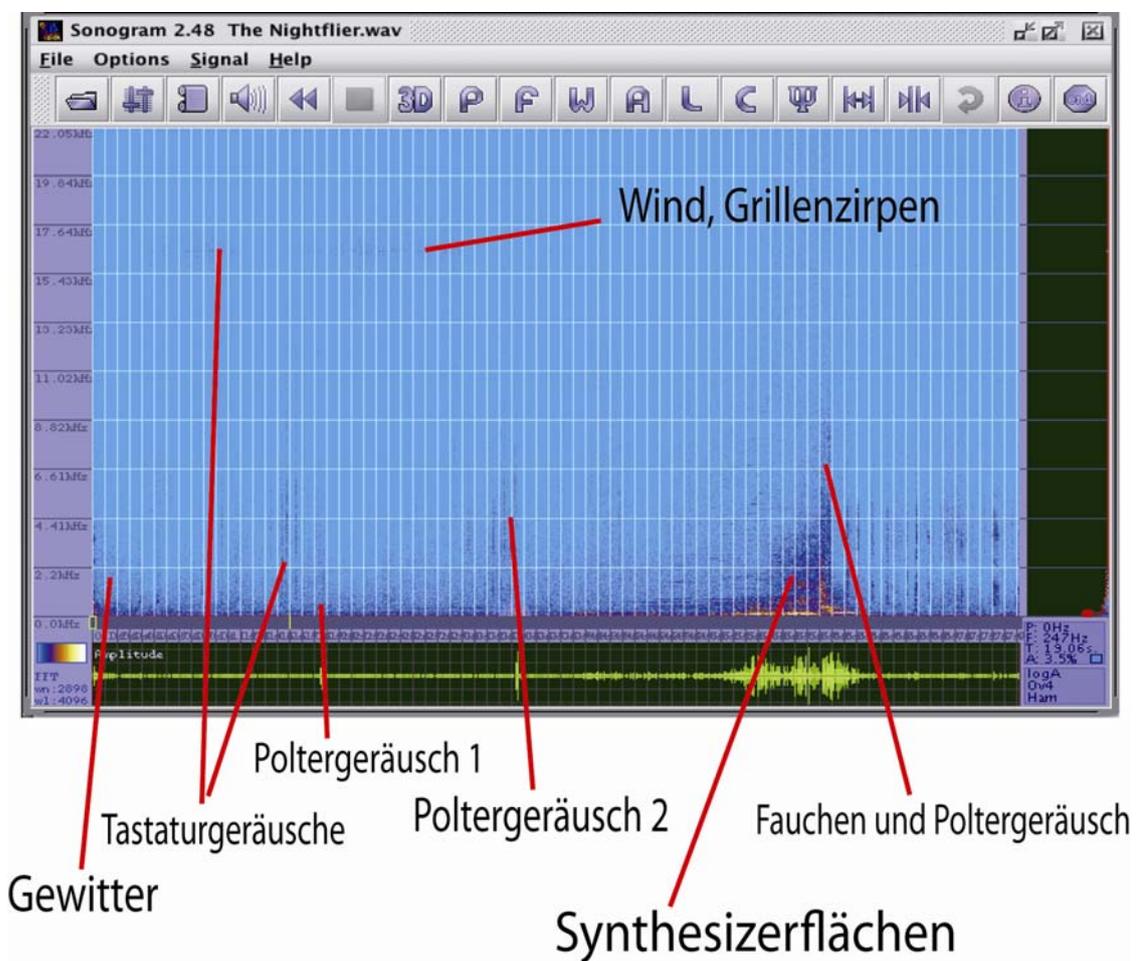
Die aufkommende Synthesizer Spur in Verbindung mit einer weiteren Synthesizer Spur wird zunehmend lauter und signalisiert die drohende Gefahr bis zum Highlight.

Highlight:

Das Highlight verläuft relativ unspektakulär und wirkt hauptsächlich durch die erhöhte Pegelzunahme auf den Zuseher. Die Klangquellen in diesem Schockmoment haben eindeutige Quellen im Bild wie beispielsweise den hinunterfallenden Laptop.

Frequenzverlauf

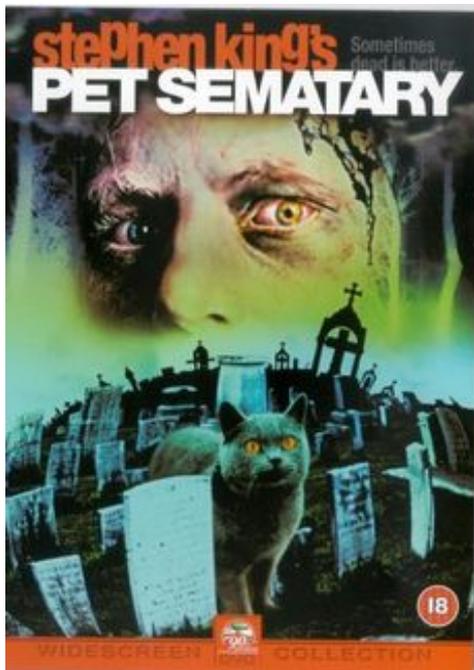
Abbildung 17: Frequenzverlauf "Night Flier"



Das Gewitter im Audio Delay ist noch in der Einleitung der Szene im unteren Frequenzsegment zu hören. Die fein variierten Grillen befinden sich im oberen Frequenzbereich von 2 bis 5 kHz, welcher der größten Empfindlichkeit des Ohrs entspricht.⁶⁹ Das Tastaturgeräusch deckt ebenfalls ein breites Spektrum im Frequenzsegment ab, während die auftretenden Poltergeräusche die tieferen Frequenzen beanspruchen. Sowohl die Synthesizer Flächen als auch das Fauchen und das Poltergeräusch im Schockmoment ziehen sich über das gesamte Spektrum hin.

3.5.2. Friedhof der Kuscheltiere (Regie: Mary Lambert, USA 1989)

Abbildung 18: Filmposter "Friedhof der Kuscheltiere"



Stephen Kings Meisterwerk „Friedhof der Kuscheltiere“ zählt sicherlich zu einem seiner bekanntesten und berühmtesten Drehbücher. Die Familie Creeds zieht in die Kleinstadt Ludlov, nachdem der Vater als Leiter einer Krankenstation in der Uni Klinik einen vielversprechenden Job bekommen hat. Eines Tages wird die Katze der Familie überfahren, und der Vater vergräbt sie – jedoch taucht diese wieder auf und verhält sich nicht nur merkwürdiger, sondern auch deutlich aggressiver als zuvor.

Quelle: www.moviereporter.net

Als dann auch noch der Sohn von einem Lastwagen überfahren wird, und - nachdem ihn der Vater begraben hat - ebenfalls wieder, aber aggressiver auftaucht, nimmt das schreckliche Schicksal seinen Lauf.

⁶⁹ vgl. Flückiger 2007, S.417

3.5.2.1. Aufbau einer Szene aus dem Film „Friedhof der Kuschartiere“

Vater Creed betritt in dieser Szene das gemeinsame Familienhaus, da er darin seinen Sohn und seine Frau vermutet.

Tabelle 8: Analyse "Friedhof der Kuschartiere"

Phasen	Bild	Soundkulisse	TC
Vorspann	Vater Creeds betritt Haus 	Schritte auf Stufen; Orchestermusik	01:26:32 - 01:26:35
Einleitung Phase 1	Tür öffnet sich 	langames Quietschen mit viel Hallanteil; donnerartiger Gong mit viel Hall; Zugeräusch von rechts nach links mit Hall; Schritte mit viel Hallanteil; Mann fragt nach seiner Frau - Sprache mit Hallanteil und Delay;	01:26:36 - 01:26:38

<p>Phase1 Aufbau</p>	<p>Kamerafahrt durch das Haus</p> 	<p>Undefinierbares, zugähnliches Sausen; Glas zerbricht; windähnliches Geräusch; synthesizerartiges, metallisches Geräusch; schiffshupenähnliches Geräusch mit viel Hallanteil (wechselt von links nach Rechts); Knurren; Geschirrgeräusche; undefinierbare Schritte mit viel Hall</p>	<p>01:26:40 - 01:27:17</p>
<p>Phase1 Aufbau</p>	<p>Bildwechsel auf einen Schuh der auf der Stufe liegt, Nahaufnahme des Vaters</p> 	<p>plötzliche Stille; leises knacksartiges Geräusch auf der rechten Seite, Grillenzirpen, hohe Kinderstimme spricht mit Hall, Kinderlachen auf der linken Seite mit leichtem Delay auf der Rechten Stereo Seite; Orchester (Streicher) fangen leise zu spielen an; schnelle Schritte auf der rechten Seite, Baby lachen auf der rechten Seite -Delayanteil geht in die Mitte über</p>	<p>01:26:40 - 01:27:17</p>

Phase1 Spannung	Kamerafahrt durch den ersten Stock 	Schritte auf Holzboden, knacksendes Holz; Orchester (schrille Streicher pizzicato, glockensoundartige Melodie); leises Atmen	01:27:18 - 01:28:17
Spannung	Vater steht vor dem Duschvorhang 	Leises Atmen	01:28:18 - 01:28:20
Spannung	Vater zieht Duschvorhang weg	Geräusch von Duschvorhang, Babylachen von links mit Hallanteil	01:28:21
Entspannung	Vater geht weiter	Leises Atmen, Knattergeräusche	01:28:22 - 01:29:10
Spannung	Vater betritt Zimmer 	Orchester wird lauter; Knattern, Summen von Fliegen	01:29:11 - 01:29:13

Spannung	Vater entdeckt plötzlich toten Nachbarn 	Orchester Effekt, tiefer Bass; Fliegengeräusch, Aufschrei des Vaters, Baby-lachen mit Halleffekt	01:29:14 - 01:29:13
Spannung	Vater geht weiter – Kamerafahrt	Schritte sind zu hören, Vater bewegt sich von Kamera weg - Schritte werden leiser beziehungsweise bekommen andere Raumakustik im Gang; leises Stöhnen; Orchester-Streicher pizzicato	01:29:14 - 01:29:39
Aktion	Plötzlich fällt seine Frau auf einem Strick vom Dachboden 	Schrei des Vaters, Knacksen von Holz, Knirschen von der Dachluke;	01:29:39 - 01:29:41
Spannung	Kamerablick- Totale auf das Kind, das vom Dachboden herunterlacht 	Stöhnen des Vaters, Lachen des Kindes	01:29:41 - 01:29:43

	Kind springt auf den Vater 	Schrei des Vaters, Kind schreit; laute Orchestermusik	01:29:42 - 01:29:44
--	---	--	---------------------------

3.5.2.2. Die Konsistenz des Sounds

Die gesamte Szene vor dem Schockmoment, als der Vater das Haus betritt, lebt von Geräuschen aus dem passiven Off-Ton. Fahrende Züge oder die schrillen Synthesizer Töne machen dem Zuschauer Angst und reißen ihn aus der gewohnten Geräuschkulisse, welche in einem Haus besteht, komplett heraus. Ein weggezogener Vorhang hinter dem sich entweder etwas befindet oder auch nicht ist ein gern gesehener Effekt im Horrorfilm Genre, der den Zuschauer in einen Angstzustand befördert. Dazu tragen u.a. der kurze Schockmoment im Badezimmer bei, in welchem der Vater vor dem Duschvorhang steht, zuvor noch leises Orchester erklingt und nach dem Wegziehen des Vorhanges kreischendes Baby-lachen von der linken Seite zu hören ist. Nach einem kurzen Erholungsmoment hört man weiterhin die Schritte des Vaters und leises ängstliches Atmen. Die unübersichtliche Kamerafahrt trägt dazu bei, dass eine übersichtliche Totalansicht über das gesamte Geschehen unmöglich ist. Als der Vater ein Zimmer betritt, wird hier abermals das Orchester lauter und der Zuschauer wird in Spannung versetzt, es steht kurz ein Schockmoment bevor. Der Vater entdeckt auch unter dem Bett den toten Nachbarn, welcher schon von Fliegen umgeben ist. Dadurch dass hier aber nur ein kurzer Orchestereinsatz zu hören ist, wird man von diesem Schockmoment in der Szene nicht übermäßig erschreckt. Das abermalige Baby-lachen gleich nach dem Entdecken der Leiche signalisiert, dass noch irgendwo im Haus Gefahr besteht. Der Vater sieht sich weiter ängstlich um und verlässt den Raum wieder. Die einzelnen akustischen Reize, wie Schritte oder das Atmen des Vaters, halten die Spannung aufrecht und als sich der Vater wieder zurück in den Gang begibt, ist er durch seine von der Decke herunterfallende Frau schockiert .

Es sind Holzsplitter zu hören, sowie ein Aufschrei des Vaters und das Knirschen der sich öffnenden Dachluke, durch welche die Frau hinunterstürzt. Gleich darauf sieht man den Sohn des Vaters auf dem Dach stehen, welcher schelmisch lacht und sich daraufhin schreiend auf den Vater stürzt. Laute Orchestermusik und Schreie des Vaters halten die Spannung.

3.5.2.3. Dominante Elemente

Diese Szene ist eine Kombination verschiedener Aufbauphasen. Soundtechnisch und bildaufbautechnisch ist die Szene zwar eher in einer gesamten Phase gehalten, jedoch existiert für uns kein Abschnitt der Entspannung, die gesamte Szene erhält eine gewisse Spannung aufrecht und es wird mit Hilfe des Sound Designs – in dem sich ein Moment durch eine höhere Lautstärke von dem nächsten absetzt - immer wieder ein kurzer Schockmoment kreiert.

Auflistung der vorhandenen Konstellationen

Bildausschnitt:	Halbtotale, kurze Totale, Detail Shot auf die Schaukel, Halbtotale, sehr verwirrende Kameraansichten
Ton – Bild Interaktion:	Geräusche synchron, Musik unterstreichend

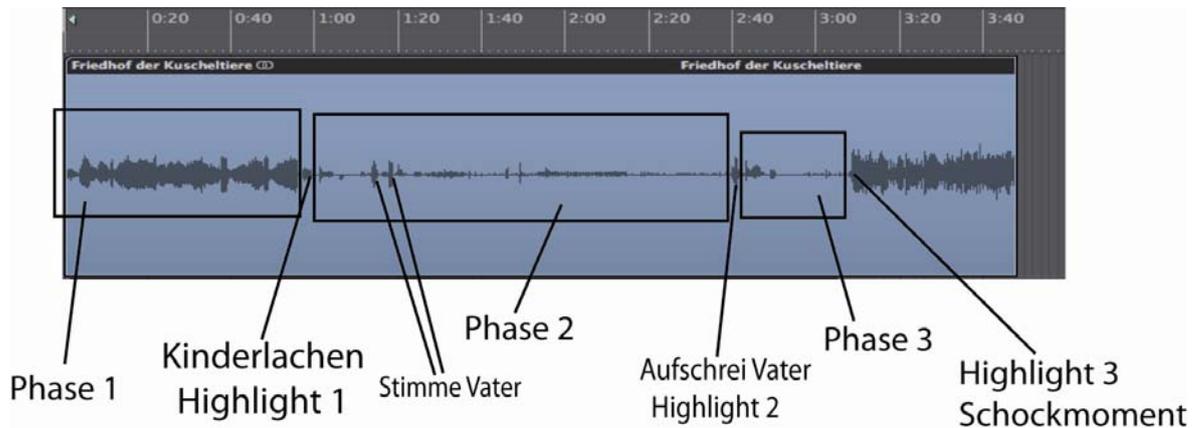
3.5.2.4. Tempo/Frequenz-/Dynamikverlauf

Tempo

Die gesamte Szene dauert wesentlich länger als die vorherig analysierten Szenen. Es werden immer wieder Phasen aufgelöst und neue Spannung aufgebaut. Das Tempo der Bilder ist eher gemäßigt. Auffallend ist die plötzlich auftretende Stille bei 01:26:40, Bildwechsel auf den Schuh, welcher auf der Stiege liegt. Während hier im ersten Teil der Szene das Tempo sehr schnell und verwirrend erscheint, kehrt hier ein wenig Ruhe ein und nur die hohen Kinderstimmen mit Hall etc. bauen weiter die Spannung auf bzw. setzen Akzente in der Tonspur. Im weiteren Verlauf bleibt das Tempo konstant ruhig und eher langsam.

Dynamikverlauf

Abbildung 19: Dynamikverlauf "Friedhof der Kuschartiere"



Phase 1:

Diese Phase ist die soundreichste und auch die Aufbrausendste. Sie enthält die meisten Sounds und hat ebenfalls einen hohen Pegel.

Phase 2:

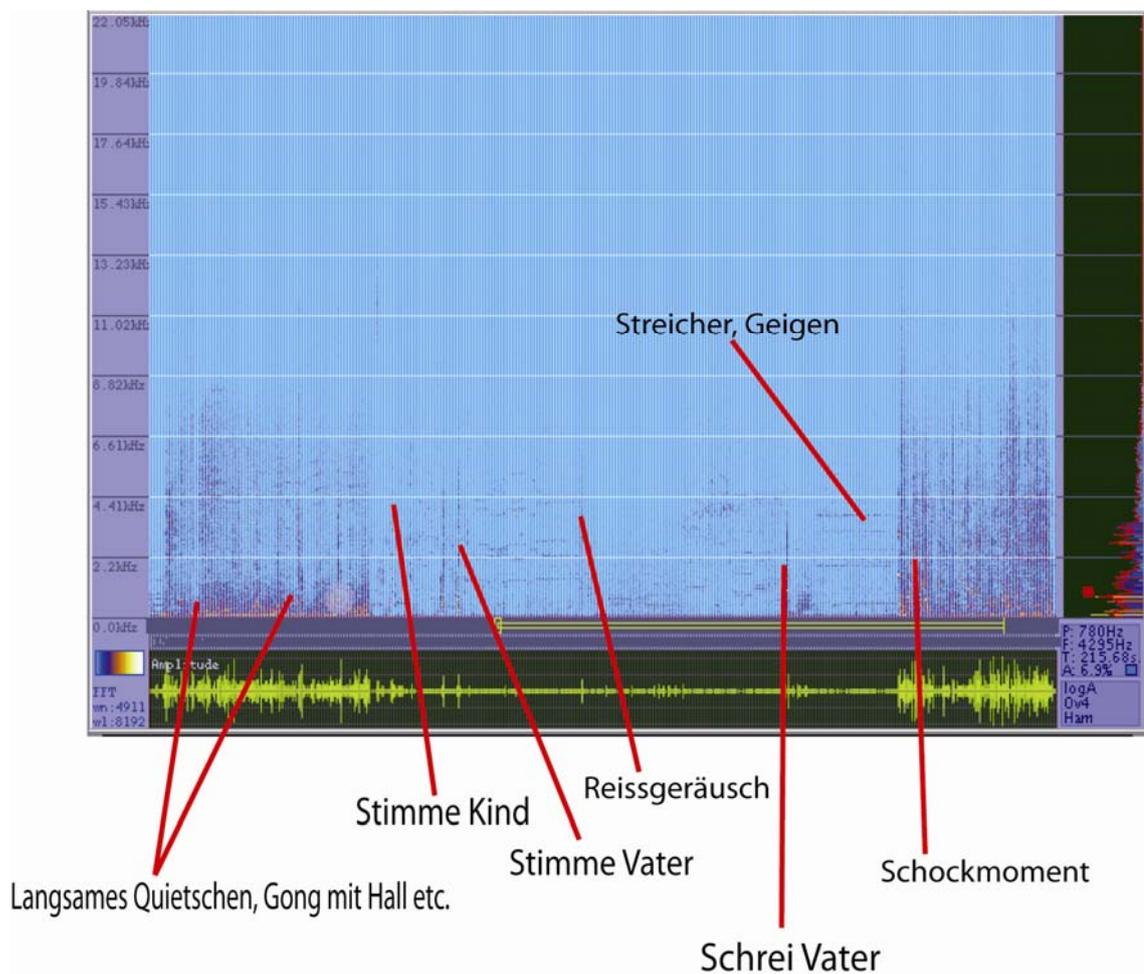
Phase zwei enthält einen rasanten Pegelrückgang und hauptsächlich setzen hier einzelne Geräusche in Verbindung mit der Synthesizer Fläche die soundtechnischen Hauptpunkte. Die Stimme des Vaters hebt sich hier ab.

Phase 3:

Nach dem Aufschrei des Vaters (Highlight 2) sinkt der Pegel nochmals rasant, bevor er dann im Schockmoment stark ansteigt.

Frequenzverlauf

Abbildung 20: Frequenzverlauf "Friedhof der Kuscheltiere"



Die erste Phase beinhaltet ein sehr ausgewogenes Frequenzspektrum. Erst in der zweiten Phase senkt sich der Pegel und auch das Frequenzspektrum sinkt etwas. Die Stimmen des Kindes und des Vaters heben sich im Bereich von 350 Hz bis 7 kHz wobei die Sprache mit den Umgebungsgeräuschen und dem knarrenden Holz des Hauses vermischt ist. Auffällig sind die Streicher und Geigen vor dem Schockmoment.

Als weiterer Vergleich soll auch eine Szene aus einem Actionfilm untersucht werden um herauszufinden, ob auch in diesem Genre ein Spannungsaufbau, ähnlich dem eines Horrorfilms, vorhanden ist bzw. um herauszufinden, welche Schlüsselounds hier ausschlaggebend sind.

3.5.3. Terminator 4 – Die Endlösung

(Regie: Joseph McGinty Nichol, USA 2009)

John Connor (Christian Bale) soll die Résistance der Menschheit gegen Skynet und seine todbringende Armee von Terminatoren führen. Doch die Zukunft, an die Johns Mutter glaubt, wird durch das Erscheinen von Marcus Wright (Sam Worthington) verändert. Das Einzige, woran sich der Fremde erinnern kann, ist dass er in einer Todeszelle eingesperrt war. Connor muss nun entscheiden, ob Marcus aus der Zukunft geschickt oder aus der Vergangenheit gerettet wurde. Während Skynet zum letzten vernichtenden Schlag ausholt, begeben sich Connor und Marcus auf eine Mission, die sie in das Zentrum der Gegenseite führt. Dort stoßen sie auf das schreckliche Geheimnis hinter der möglichen Auslöschung der Menschheit.

3.5.3.1. Aufbau einer Szene: „Connor erkundet Laborraum“

Connor befindet sich nach einem Gespräch mit dem virtuellen Computer in einem laborartigen Raum mit hellem grellem Licht. Unsicher erkundet er den Raum.

Tabelle 9: Analyse "Terminator 4"

Phasen	Bild	Soundkulisse	TC
Vorspann	Halbtotale Frau auf dem Bildschirm 	Stimme Frau dann sofortiger Bildwechsel auf Halbtotale Hinter Mann begleitet von lautem Orchesterelement	01:23:31 - 01:23:34

Einleitung Phase 1	Halbtotale Hinteransicht von Mann, Kamerafahrt 	Elektronisches Piepsen, Stöhnen Mann, Schritte auf Metallboden	01:23:34 - 01:23:40
Phase 1 Spannungsaufbau	Ansicht Close Display auf Waffe 	Lauter und schneller werdendes Piepsen begleitet von elektronischem hohen Ausschlagston, Stöhngeräusche Mann, langsame Schritte auf Metall	01:23:40 - 01:23:48
Phase 1 Spannungsaufbau	Kamerazoomfahrt von Mann Gesicht auf Tür 	Schnelles Piepsen, langsames lautes Atmen off/screen, Piepsen wird leiser	01:23:48 - 01:23:52
Highlight	Kamerafahrt von oben nach unten Tür – Explosion 	Piepsen verstummt, Explosionsartiges lautes Geräusch (Tür wird aus den Ankerungen gesprengt)	01:23:52 - 01:23:59
Nachspann	Halbtotale (Amerikanische) Ansicht von Terminator 		

3.5.3.2. Konsistenz der Sounds

Die einzelnen Sounds der Szene sind jeweils sehr gut voneinander zu unterscheiden und erhalten jeweils eine eindeutige Identifizierung. Es sind hauptsächlich Sounds zu hören deren Ursprung elektronischer Geräte stammen. Zwischen den einzelnen Klängen gibt es kaum zeitliche Abstände und es sind Überlagerungen der Sounds vorhanden. (Vgl.: Schnelles Piepsen gemischt mit Piepsen in einer höheren Tonlage) Die leicht irrealen Atmosphäre lässt außerdem ein breites Spektrum an Ideen für Sounds zu.

3.5.3.3. Dominante Elemente

Extrem präsent ist neben dem Piepstön der Klang der einzelnen Schritte welche Connor tätigt. Trotz des lautereren Umfeldes sind sie eindeutig zu identifizieren. Zwar ist dieser Vorgang nicht komplett sichtbar, da man seine Beine nicht sieht, trotzdem ist dieser Sound vorhanden. Auch das Atmen vermittelt dem Zuseher eine gewisse Anspannung und Unsicherheit von Connor.

Auflistung der vorhandenen Konstellationen

Bildausschnitt:	Verfolgung Mann Halbtotale, kurze Totale, Detail Shot auf Gesicht und Tür mit Glas, Halbtotale Terminator
Ton – Bild Interaktion:	Geräusche synchron

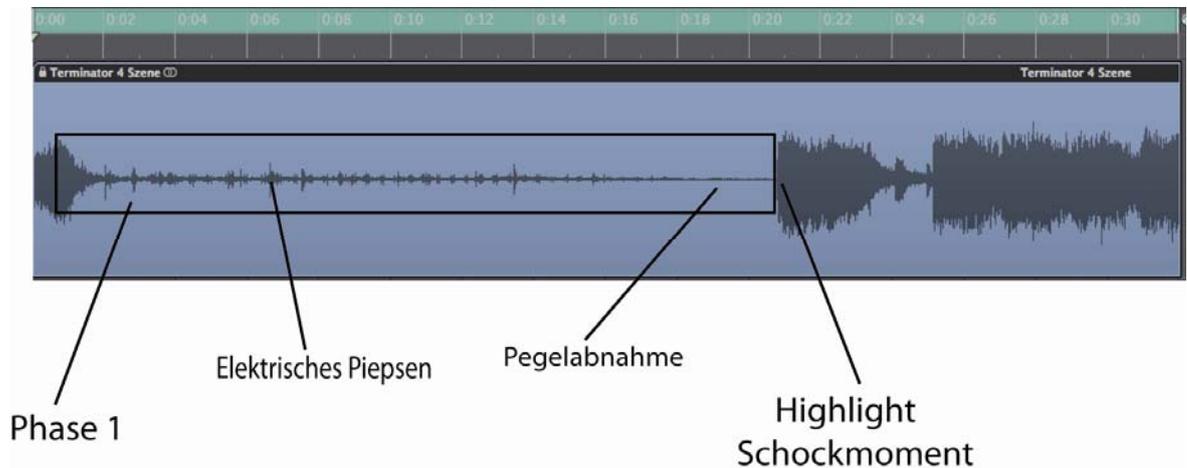
3.5.3.4. Tempo/Frequenz-/Dynamikverlauf

Tempo

Das Tempo des Schockmoments ist sehr schnell. Da die gesamte Szene nur sehr kurz ist muss hier in kürzester Zeit möglichst schnell Spannung aufgebaut werden. Das Piepsen unterstützt die Ungewissheit und die irrealen Umgebung in welcher sich Connor befindet.

Dynamikverlauf

Abbildung 21: Dynamikverlauf "Terminator 4"

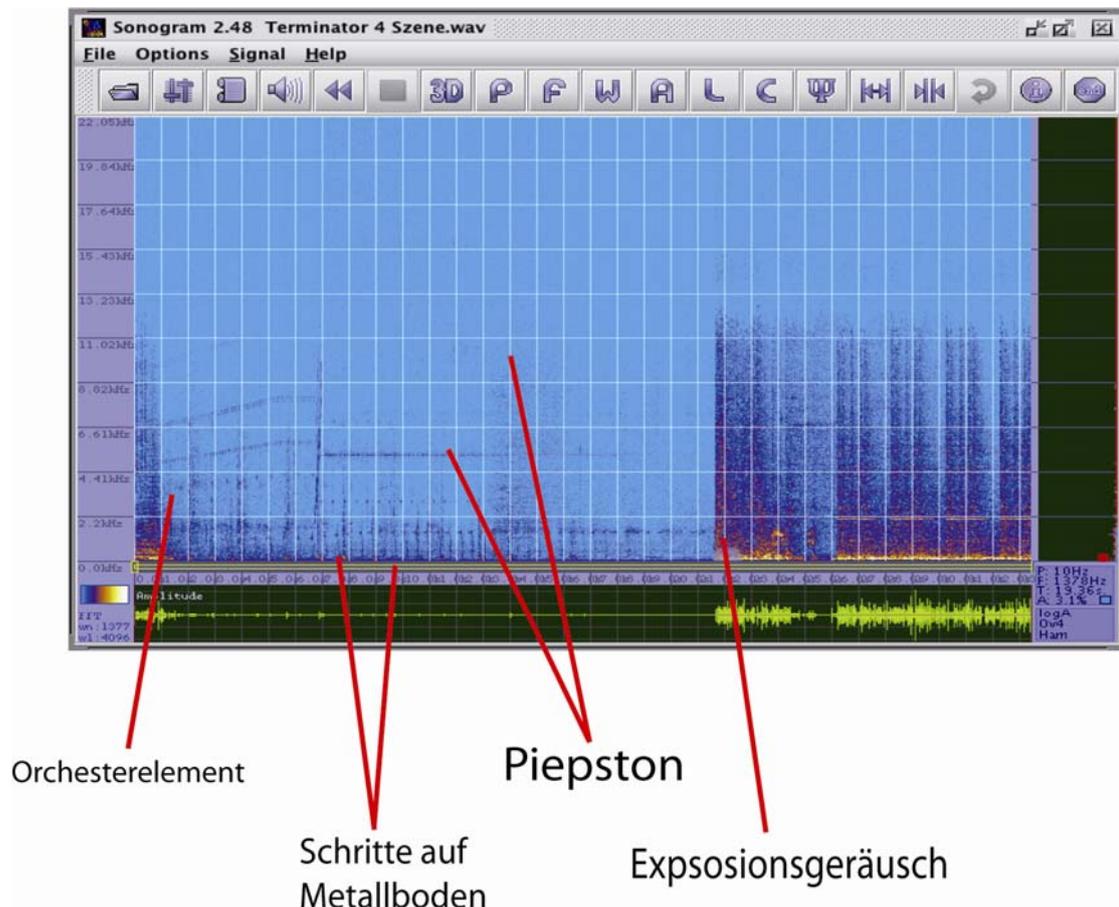


Phase 1:

In dieser Phase ist der Pegel insgesamt eher leise und es sind einzelne Geräusche zu hören. Die metallischen Fußschritte sind deutlich zu hören, weiters sind die durchdringenden Piepstöne wahrzunehmen. Der Pegel nimmt deutlich gegen Ende der Szene ab und erhöht sich erst wieder im Schockmoment. Dies setzt den Zuseher in erhöhte Aufmerksamkeit.

Frequenzverlauf

Abbildung 22: Frequenzdiagramm "Terminator 4"

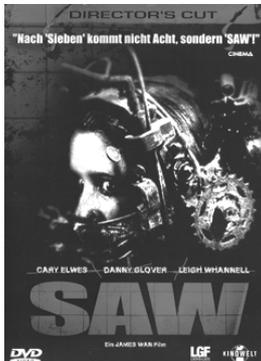


Auffallend auch in diesem Frequenzdiagramm ist, dass eine sehr minimalistische Geräuschkulisse besteht, und nur die Schritte und der auffällige Piepston den größten Anteil am Frequenzband besitzen. Die Umgebungsgeräusche bzw. das Grundrauschen des Raumes und der in dem Raum befindlichen Maschinen decken hier die untersten Frequenzen ab. Das Explosionsgeräusch wieder ist sehr laut und breit gefächert. Das Frequenzspektrum ist ähnlich aufgebaut wie das der vorherigen Filme, welche eigentlich aus dem Horror/Psychothriller Genre stammen. Trotzdem sind Gemeinsamkeiten vorhanden und auch der Phasenaufbau bzw. die verwendeten Elemente weisen Gemeinsamkeiten auf, wenn auch die gesamte Dauer der Phase wesentlich kürzer ist als bei den anderen analysierten Szenen.

3.5.4. „Saw“

(Regie: James Wan, USA 2005)

Abbildung 23: Filmposter "Saw"



Zwei Männer wachen in einem verrotteten, unterirdischen Badezimmer auf, sind an die Wand gekettet und wissen nur dass ein Mann den anderen innerhalb von 8 Stunden töten muss.

Quelle: www.magistrix.de

Dies ist der Anfang eines Horrortrips, der mit seinem hoch komplexen Plot und seinem überraschenden Ende sogar abgehärtete Zuschauer erschauern ließ. Fotograf Andrew und Dr. Elwes müssen gemeinsam Rätsel lösen sowie herausfinden, warum sie in diese misslige Lage geraten sind und sich in einem kahlen und alten Badezimmer wiederfinden. Saw ist aus der Sicht der Opfer erzählt, nicht aus der der Polizei, wie man das sonst aus Täterrätseln kennt. Das Publikum muss Hinweise gemeinsam mit den Charakteren in Echtzeit zusammentragen.⁷⁰

3.5.4.1. Aufbau einer Szene aus dem Film „Saw“

In dieser Szene betritt der Fotograf Adam in leicht abwesendem Geisteszustand seine Wohnung und entwickelt in seinem Fotokammerchen ein paar Fotos, unter anderem auch jenes von seinem Gegenüber in der „Todeskammer“ Dr. Cary Elwes. Adam sollte ihm nachspionieren.

⁷⁰ Zit. N.: DVD Booklet: Saw Special Edition

Tabelle 10: Analyse "Saw"

Phasen	Bild	Soundkulisse	TC
Einleitung	Schwarzer dunkler Raum, Adam wacht aus einem Traum in seinem Fotolabor auf und fängt an Lichtschalter zu suchen	Rückwärts abgespieltes donnerähnliches Geräusch mit metallisch verhalltem Ende; dann kurzes erschrecktes Stöhnen von Protagonist – keucht, knacksende Holzgeräusche beim Suchen des Schalters; Quietschen des Sessels (holziger und dumpfer Raumklang); ganz leises windartiges Hintergrundgeräusch	00:12:57 – 00:13:21
Einleitung	Schwarzer dunkler Raum, Protagonist findet Taschenlampe, funktioniert aber nicht	Keuchen, ärgerliches Stöhnen; Klicken des Ein- und Ausschalters der Taschenlampe (dumpfes klacken)	00:13:21 – 00:13:32
Aufbau	Schwarzer, dunkler Raum, Aufnahme von Protagonist – hört Geräusch von draußen, nimmt seinen Fotoapparat mit Blitz in die Hand und geht in den nächsten Raum	holzartiges Klacken – Rütteln (sehr trocken, ohne Hall), Atmen des Protagonisten, Gewandgeräusche, leises Quietschendes Holz durch Schritte, leises Keuchen	00:13:32 – 00:13:38

Aufbau	Mann geht durch die Wohnung mit umgehängtem Fotoapparat, Filmkamera folgt ihm rechts hinter seinem Rücken, er öffnet eine Tür, sehr dunkles Bild	Schritte auf Holzboden, leises Stöhnen, quietschende Tür, Protagonist entfernt sich von Kamera - Schritte bekommen leichten Hallanteil beziehungsweise eine andere Raumakustik	00:13:38 – 00:13:40
Spannung	Protagonist fotografiert damit er durch den Blitz seiner Kamera etwas in der dunklen Wohnung erkennt	lautes Kameraknipsen, Aufladen des Blitzes (Summgeräusch)	00:13:40 – 00:13:45
Spannung	Protagonist bewegt sich vorwärts, sieht in ein Zimmer rein, betätigt nochmals seine Kamera	Adam fragt nach einer Person im Zimmer, lautes Kameraknipsen mit anschließendem Summgeräusch des Blitzes	00:13:45 – 00:13:48
Spannung	Protagonist bleibt im Zimmer stehen, sieht in eine Richtung und fotografiert nochmals	Leises windartiges Geräusch klingt nun ähnlich einer Straße; Knirpsen der Fotokamera, surrendes Aufladen des Blitzes, Protagonist stöhnt	00:13:48 – 00:13:53
Spannung	Protagonist erschrickt, dreht sich um	hallendes hohes Lachen von links hinten	00:13:53 – 00:13:54

Entspannung	Protagonist entdeckt Puppe; Nahaufnahme der Puppe, dann wieder Sicht von Adam mit Kamera in der Hand, er fotografiert die Puppe und zertrümmert sie anschließend mit einem Baseballschläger	Lachen der Puppe; Knirpsen des Blitzes, allerdings hört man diesmal kein surrendes Aufladegeräusch des Blitzes; Seufzen und Stöhnen des Protagonisten, leicht halliges dumpfes Schlaggeräusch von Baseballschläger auf einen Gegenstand; Adam stöhnend	00:13:55 - 00:13:59
Spannung	Adam hört Geräusch aus dem Dunkeln, bewegt sich auf den Kasten zu, steht davor, stellt Baseballschläger ab und redet in die Dunkelheit hinein, öffnet die Tür	Stöhnen, knacksender, dumpfer Ton aus dem Dunkeln ohne Hall (sehr trocken); Adam fragt laut wer in dem Kasten ist, aus dem das Geräusch kommt; Schritte knirschend leise, Holz auf Holz leise klackend, Quietschen beim Öffnen der Tür, Stöhnen von Adam	00:13:59 - 00:14:04
Aktion	Adam betätigt die Kamera, Kurz ist ein Mann mit schwarzen Haaren zu sehen, Adam erschrickt	Stöhnen, lautes Auslösen der Kamera, tiefes Monstergeräusch (runtergepitched), ähnlich wie Löwenbrüllen gemischt mit menschlicher tiefer Stimme	00:14:04 - 00:14:06
Entspannung	Bildwechsel in den Raum in dem sich Adam befindet, Totale von Adam	Audio Delay von Adams Schrei	00:14:07 - ...

3.5.4.2. Die Konsistenz des Sounds

Was man in dieser Szene bei genauerem Hinhören eindeutig bemerkt, ist der eigentliche Raumklang und dessen Auswirkung auf das gesamte Sound Design. Adam befindet sich in einem dumpfen, aber trotzdem leicht halligen Fotolabor, einem Kämmerchen. Alle Geräusche, die er von sich gibt, sind mit einem leichten Hall unterlegt – mit Ausnahme der Geräusche seiner selbst (Kleidung, keuchen, etc.). Diese sind mit einem Nahbesprechungseffekt „unterlegt“, das heißt stark komprimiert, und in der Endmischung lauter abgemischt als andere Klanganteile. Interessant ist auch das andauernde windartige Geräusch, das sowohl im Fotokämmerchen vorherrscht, als auch in der gesamten Wohnung. Es wirkt auf den Zuseher ein wenig wie ein halluzinatorischer Realitätsverlust, da die Sounds in einem solchen Raum und in einer solchen Situation nur schwer vorstellbar sind.

3.5.4.3. Dominante Elemente

Auffällig ist der Einsatz des Raumakustikanteils und dessen Veränderung bei den Bewegungen von Adam. Der passive Off-Ton wechselt hier ständig mit dem aktiven Off-Ton, was eine extreme Anspannung beim Zuseher hervorruft. Die Kameraführung ist stets in Bewegung und das Zusammenspiel der Geräusche mit den Bildausschnitten passt perfekt zusammen. Das Geräusch der aufladenden Kamera erzeugt ein Gefühl von Unwohlsein und Ohnmacht. Die umgebende Stille fokussiert die Aufmerksamkeit des Zusehers umso mehr auf die Umgebung.

Die Szene ist einem klassischen Phasenaufbau zuzuordnen. Man könnte die einzelnen Momente der wiederauflandenden Kamera jeweils einer einzelnen Phase zuordnen, vergleichbar mit jener aus „Friedhof der Kuscheltiere“, da hier ebenfalls mehrere Schockmomente kreiert werden – beispielsweise jener, in dem die lachende Puppe erscheint, sich die Situation kurz danach wieder entspannt, und anschließend ein weiterer Schockmoment einsetzt, der auf Grund der Lautstärke und der Anzahl der Sounds, aus denen er besteht, das Highlight darstellt. Jedoch wären die einzelnen Phasen zu kurz und es gäbe keine bzw. zu kurz eingesetzte Sounds.

Vor dem Schockmoment herrscht nochmals nicht lang andauernde Stille und man hört nur Adams Stöhnen, ähnlich wie bei der Szene aus „Dawn of the Dead“ („Dawn of the Dead“, Szene: Frau steht vor der Tür und fragt schluchzend nach ihrem Mann, 00:07:22). Dies versetzt den Zuschauer in erhöhte Aufmerksamkeit, nachdem Adam beim Abdrücken der Kamera dann das Monster hinter einer Schranktür entdeckt.

Auflistung der vorhandenen Konstellationen

Bildausschnitt: Verfolgung Mann Halbtotale, Halbtotale Mann mit Schweinsgesicht
Ton – Bild Interaktion: Geräusche sind synchron

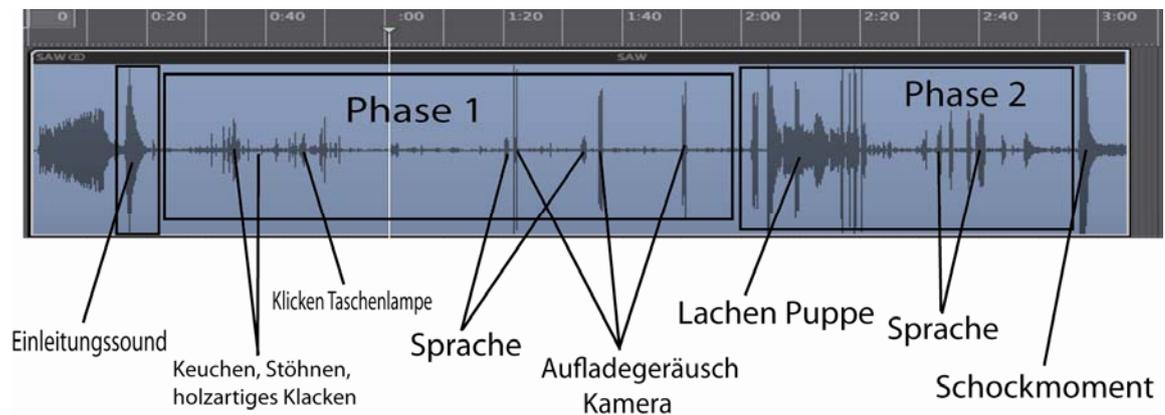
3.5.4.4. Tempo/Frequenz-/Dynamikverlauf

Tempo

Das Tempo ist gleich geblieben, der Abstand der einzelnen ausgelösten Fotobilder wirkt konstant.

Dynamikerlauf

Abbildung 24: Dynamikverlauf "Saw"



Einleitungssound:

Ein rückwärts abgespieltes donnerähnliches Geräusch mit metallisch verhalltem Ende und einem kurzem Audio Delay leitet die Szene ein.

Phase 1:

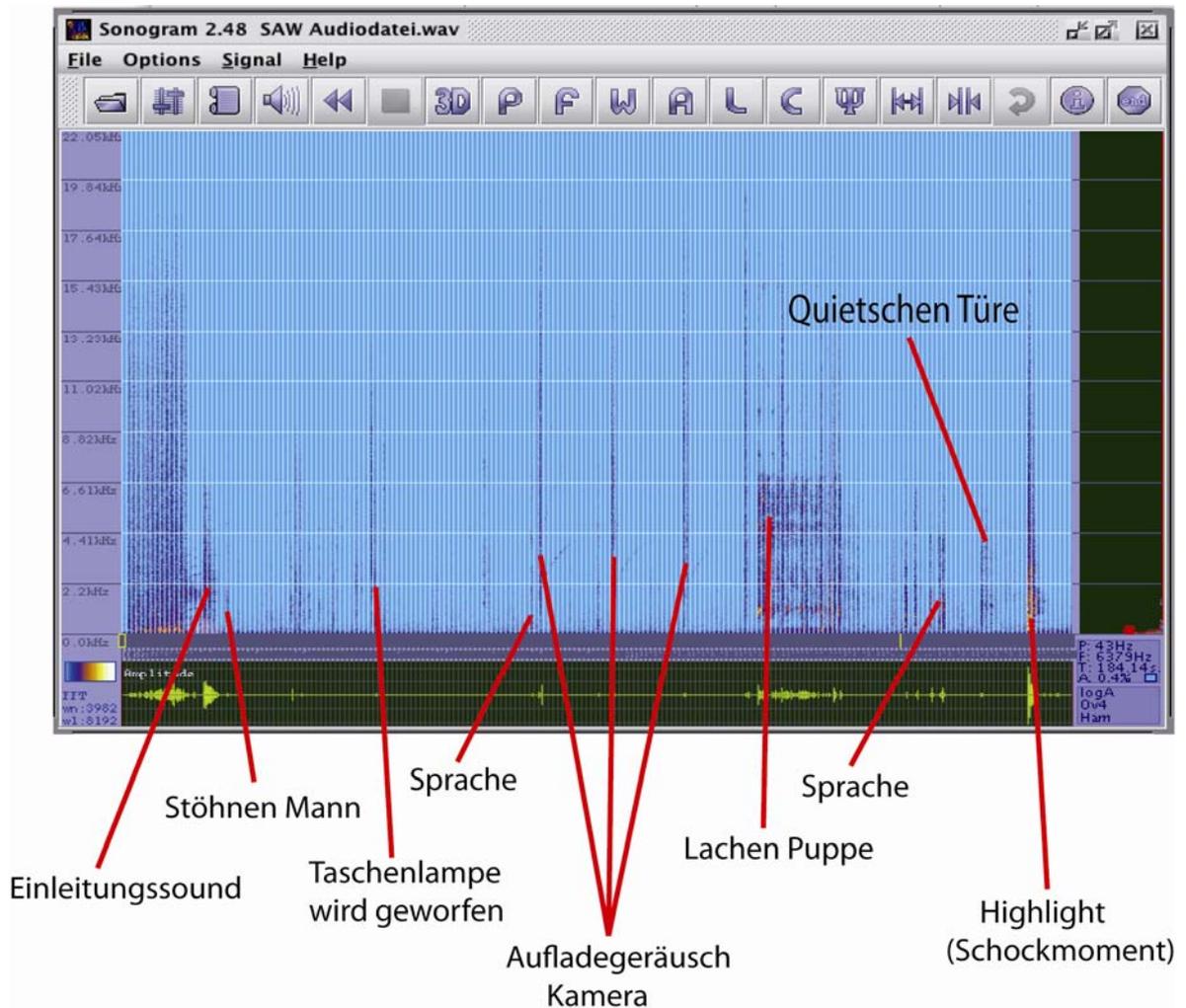
Die Szene beginnt sehr ruhig und zeigt einen verwirrten jungen Mann welcher ängstlich und unsicher nach Luft schnappt, keucht und stöhnt. Die markantesten Pegelzunahmen sind hier das Keuchen und Stöhnen des Mannes in Kombination mit dem holzartigen Klackergeräusch sowie die Aufladegeräusche der Fotokamera.

Phase 2:

Die 2.Phase beginnt mit dem Lachen der Puppe, welches hier der lauteste Teil der Tonspur ist. Die ängstlichen Sprachfetzen des Mannes mittlerer Lautstärke in der Mitte der 2.Phase leiten dann eine Pegelsenkung ein, bevor der Schockmoment eintritt. Der Schockmoment selbst ist laut und stellt eine soundtechnische Kombination aus Löwengebrüll, Aufladen der Kamera und einem lauten Stöhnen bzw. Aufschrei des Mannes dar.

Frequenzverlauf

Abbildung 25: Frequenzdiagramm "Saw"



Aus dem Einleitungssound entwickelt sich das Stöhnen des Mannes heraus, welches im Bereich um die 6 kHz liegt. Weiters ist die Taschenlampe, welche von dem Mann auf den Tisch geworfen wird, ein weiteres markantes Soundmerkmal, welches die frequenztechnischen Eigenschaften im Bereich von 11 kHz hat. Die Sprache befindet sich im Bereich um die 9 kHz, während das Aufladegeräusch der Kamera wesentlich höhere Frequenzen aufsucht und dadurch auch sehr präsent ist. Weiters ist auch das Lachen der Puppe sehr hochfrequent und nimmt Frequenzen bis zu 19 kHz ein.

Dies klingt fast schon unangenehm für das menschliche Gehör, welches Frequenzen bis 20 kHz wahrnehmen kann.⁷¹ Das Ergebnis ist erhöhte Aufmerksamkeit und dadurch wird auch das schon in der Einleitung der Arbeit erwähnte Frühwarnsystem der menschlichen Psyche aktiviert. Kurze Sprachfetzen leiten dann einen Ruhemoment ein, bevor dann der Schockmoment einsetzt, welcher sehr laut ist und Frequenzen bis 18 kHz einnimmt. Kurz danach folgt ein Bildschnitt in das Badezimmer zurück, kombiniert mit einer schnellen Lautstärkenminderung und einem Audio-Delay eines Schreis.

⁷¹ vgl. Stickel 2003, S.16

3.6. Fazit Zweite Analyse

Die Tonspurkonstruktionen der zweiten Analysen sind sehr ähnlich jenen aus dem ersten Teil. Das Klangbild ist anfangs ruhig und fast unmerklich leise, während sich gegen Ende jedes Schockmomentes durch diverse Klangobjekte, wie Synthesizer oder Orchesterelemente Spannung aufbaut. Der Bassbereich ist meistens kaum zu entschlüsseln, er unterstreicht die Szene unmerklich mit geringer Lautstärke, während das Hauptaugenmerk auf anderen dominanten Elementen liegt wie z.B. das Tastaturgeräusch des Laptops in „Night Flier“ oder das Aufladegeräusch des Fotoapparates in „Saw“. Untergründig ist auch das undefinierbare Windgeräusch in „Saw“. Eindeutig identifizierbar sind Sounds wie das Babylachen in „Friedhof der Kuscheltiere“ oder das Piepsen des Displays des Gewehrs in „Terminator 4“.

„Terminator 4“ tritt hier aus dem Genre des „Horrorfilms“ aus und zeigt, dass es auch in Actionfilmen Sequenzen gibt, welche einen ähnlichen Aufbau eines Schockmoments haben wie in Horrorfilmen. Dieser ist zwar wesentlich kürzer, außerdem treten andere psychologische Anspannungen beim Zuseher auf, (anderer Handlungsablauf und differenzierte Eigenschaften als bei einem Horrorfilm) jedoch ist die Tonverteilung bzw. der Tonaufbau ähnlich dem eines Horrorfilms.

Obwohl nun wieder gemeinsame Eigenschaften vorliegen, wie gemeinsame Elemente aus der Elementpyramide, ist eine einheitliche Designrichtlinie für das Sound Design nicht zu finden. Die akustischen Umgebungen sind zu unterschiedlich und auch die Handlungsabläufe unterscheiden sich wesentlich voneinander. Während die Szene in „Night Flier“ sehr ruhig beginnt, ist in „Friedhof der Kuscheltiere“ eine ganz andere Aufbauweise festzustellen: Ein aufbrausendes und lautes Sound Design, welches immer wieder durch die Babyschreie und andere unmerkliche Soundmerkmale vorangetrieben wird und eine ständige Intensitätszu- und Abnahme beinhaltet. Dies beweist nun wieder die Aussagen aus den Interviews von Hr. Bamberger, Konecny und Maisch, nämlich dass das Sound Design bzw. das Klangbild immer vom vorgegebenen Bildschnitt bzw. den Bildausschnitten sowie den örtlichen Gegebenheiten abhängig ist. Während in „Friedhof der Kuscheltiere“ sehr verwirrende Bilder zu sehen sind und das Sound Design dementsprechend darauf abgestimmt ist, sind in „Night Flier“ Dinge zu hören welche uns allen bekannt sind, wie Grillenzirpen und Tastaturgeräusche.

Tabelle 11: Synoptische Darstellung der Untersuchungssequenzen

Film	Night Flier	Friedhof der Kuschteltiere	Terminator 4	Saw
Zeit	00:33:19 - 00:34:09	01:26:32 - 01:29:24	01:23:31 - 01:23:59	00:12:57 - 00:14:07
Konstruierte Szenen- beschreibung	Mann ruht im Bett	Mann erkundet Haus	Mann entdeckt Terminator	Darsteller erkundet seine dunkle Wohnung
Sound- technischer Schwerpunkt	Windgeräusch	Babyschreie	Hochfrequenter Piepston	Auflade- geräusch Fotokamera
Schauplatz	Hotelzimmer	Haus	Laborraum	Wohnung
Atmosphäre	Bedrückend, ruhig	Ängstlich, Hoffnungslos,	Bedrückend, Fremd	Alltäglich, Ängstlich
Vorherrschend eingesetzte Einstellungs- größen	Halbnah, Amerikanisch	Amerikanisch, Detail	Amerikanisch	Amerikanisch, Halbnah
Musik und Orchester- elemente	Keine	Orchesterelemente	Keine	Keine
Umgebungs- geräusche	Roller auf Teppich	Holzboden	Badezimmer hall	„Raumrauschen “
Elektronische Soundelemente	Tiefer Synthesizer	Diverse elektronische Geräusche	Elektronisches Piepsgeräusch	Aufladen Fotoapparat
Sprache	Ängstliches Schreien bei Schockmoment	Mann: Leblos, verwirrend, Ängstlich Baby: Fröhliches Lachen, Schreie	Leises Atmen	Ängstliches Atmen des Mannes
Stille	Keine	Kurze ruhigere Momente	Kurze Stille vor Highlight	Keine
Charakteristisches Geräusch	Windgeräusch	Babygeschrei	Hoher Piepston	Kamera Auflade- geräusch

Bevor nun die Essenz der Analysen folgt, sollen auch die Meinungen der interviewten Experten des Themengebietes in die Ergebnisse miteinbezogen werden.

3.7. Interviews

3.7.1. Erhebungsmethode

Wie bereits im ersten Kapitel dieser Arbeit, wird zur Untersuchung der Forschungsfrage ein qualitativer Forschungsansatz verwendet. Die theoretische und praktische Fallstudienanalyse ist in dieser Arbeit zwar favorisiert, jedoch werden auch Experten aus dem Bereich des Sound Designs und speziell aus dem Bereich des Horrorfilms, soweit dies möglich ist, befragt. Diese Interviews sollen anwendungsbezogene Probleme und Themen näher erläutern und Wege für weitere Lösungsansätze zeigen.⁷² Zweckmäßig wurden halbstandardisierte Interviews verwendet, da auf die Interviewpartner und deren Referenzen speziell eingegangen wird.

3.7.2. Konzeption der Interviews

Das Interview besteht aus mehreren Teilen. Die Einleitung beinhaltet eine Einstiegsfrage sowie vertiefende konkretere Fragen bezüglich des Werdeganges, der Arbeits- und Ansichtsweisen vom Sound Design und deren Zusammenhang zur Filmmusik. Im weiteren Verlauf wird der Bild bzw. Ton Aspekt befragt und hierzu Ansichtsweisen des Experten erläutert. Das Ende des Leitfadens beinhaltet noch die konkrete Frage nach dem Unterschied zwischen den Low Budget Produktionen und den teureren Hollywood Produktionen. Durch diese Frage soll herausgefunden werden, ob die Produktionskosten auch Auswirkungen auf das Sound Design haben. Die Interviews sollen nicht an ein „Abfragen“ spezieller Daten erinnern, sondern den Interviewpartnern Freiraum geben um ihre Schilderungen zu erläutern und Ansichtsweisen preiszugeben, auch wenn ein knappes Zeitbudget besteht.

⁷² vgl. Gläser/Laudel 2004, S.9ff

3.7.3. Identifizierung der Experten

Zunächst scheint es leicht zu sein, Experten zu dem Thema Sound Design zu befragen. Aufgrund der voranschreitenden und teilweise billigen Technik, der vielen Fachliteratur-Magazinen, etc., scheint es unzählbare Sound Designer zu geben. Bei näherer Betrachtung allerdings zeigt sich, dass eine Identifikation und Auswahl der Experten einen wesentlich genaueren, theoretischen fundierten Hintergrund erfordert. Als Experten werden jene Personen interviewt, die auf dem Gebiet des Sound Designs ein breit gefächertes Wissen vorweisen verfügen auch über spezielle Fähigkeiten und bereits ein gewisses Fachwissen bezüglich des Vertonens von Filmen besitzen.⁷³ Folglich wurden für diese Arbeit vier renommierte, österreichische Sound Designer herangezogen: Bernhard Bamberger, Karoline Heflin, Bernhard Maisch und Johannes Konecny, der bereits durch den erfolgreichen Film „In 3 Tagen bist du tot“ Erfahrung im Horrorgenre sammeln konnte – somit wird die oben angeführte Analyse durch explizitere und persönliche Einblicke aufgewertet.

3.7.4. Interview mit Johannes Konecny

A: Du warst für das Sound Design bei einem der erfolgreichsten Österreichischen Filme „In 3 Tagen bist du tot“ zuständig. Wie kamst du überhaupt zum Film bzw. machst du nur Sound Design oder auch Filmmusik?

B: Einen Film machen ist wie eine Geschichte erzählen und ich wollte das immer auf der tonalen bzw. musikalischen Ebene machen. Über das Studium bzw. eine Weiterbildung bin ich dann schlussendlich nach London gekommen, um dort als Assistent in einem Postproduktionsstudio zu arbeiten; dadurch hatte ich auch den ersten Kontakt zum Medium Film. Obwohl ich auch früher schon sehr viel Musik gemacht habe, wollte ich etwas Neues ausprobieren, etwas, in dem ich mich spezialisieren und neue Dinge lernen konnte, wie etwa Sound Design. Wenn man mit dieser Branche zu tun hat, ist es wichtig zu wissen, wie der Postproduktionsablauf funktioniert, sowohl für das Sound Design als auch für die Filmmusik; da reicht es nicht, wenn du *nur* Musik machen kannst.

⁷³ vgl. Bogner/Menz, 2002 S.40

Außerdem war es für mich sozusagen ein zweites Standbein, zum Geldverdienen gemein gesagt; noch dazu ist es natürlich auch kein uninteressanter Job. Ich bin zwar auch Filmmusiker, allerdings arbeite ich mehr im Bereich des Sound Designs, weil es in diesem einfach mehr Aufträge gibt.

A: In einem Interview von „www.amazona.de“ mit dem Filmkomponisten Hans Zimmer, welcher u.a. die Filmmusik zu „Dark Knight“, „König der Löwen“ oder „Gladiator“ komponiert hat, erzählt er beispielsweise, dass er Wert darauf legt, ein komplettes Soundbild zu schaffen - d.h. dass die Sound Designer sowohl mit den Soundeffekt Guys sehr eng zusammenarbeiten, als auch mit den Score Mixern, usw. Arbeitest du hier autonom oder gibt es bestimmte Kooperationen? Bist du auch zuständig für die Soundeffekte und die endgültige Mischung?

B: In Österreich ist man scheinbar auf einer Art Kunstschiene unterwegs, deswegen nennen wir eigentlich alles, das mit Ton-Nachbearbeitung zu tun hat Sound Design. Nun, man hat den O-Ton, die Soundeffekte, die Foleys und das Sound Design. Ich persönlich finde, dass man dies unterscheiden muss, auch wenn die Grenzen oft fließend sind und vom Film abhängen. In Amerika ist das beispielsweise anders – würde man sich nur um den O-Ton Schnitt kümmern, oder nur die Auto-Sounds anlegen, könnte man sich dort nicht „Sound Designer“ nennen. Im Allgemeinen lässt sich sagen: Je erfahrener du bist, desto mehr Bereiche kannst du übernehmen. Dennoch ist es heutzutage üblich, dass mehr Leute an der Endmischung beteiligt sind – sprich, die einen sind für die Soundeffekte zuständig, die anderen arbeiten an den Foleys. Das hängt aber natürlich auch der Länge der Postproduktionszeit ab.

Eine Kooperation, sprich eine gute Zusammenarbeit und Kommunikation mit dem Filmmusiker, ist als Sound Designer unerlässlich, um eventuelle Missverständnisse und doppelte Arbeitswege zu vermeiden. Und genau das ist es, was ich bei „In 3 Tagen bist du tot“ gemacht habe. Ich habe hier sehr viel mit Matthias Weber zusammengearbeitet (*Anm.: Musik und Komposition „In 3 Tagen bist du tot“*). Ich habe ihm einfach immer wieder die aktuellen Mixdowns von meinen Sachen geschickt. Weiters haben wir uns beispielsweise ausgemacht, wer welchen Frequenzgang „bedient“, um bei der Mischung nicht auf Ungleichheiten zu stoßen. Der Musiker sollte sich mit seinen tiefen Bässen nicht im gleichen Frequenzgang befinden wie meine tiefen Atmosphären.

Das Ganze hat sich auch der Regisseur immer wieder angehört, denn auch hier gehört ein ständiger Austausch und eine enge Zusammenarbeit hinsichtlich technischer Details zum Alltag eines Sound Designers.

A: Eine der wichtigsten Fragen, die man sich als Sound Designer stellt bzw. welche auch ausführlich in dieser Arbeit eruiert wird, ist jene nach dem audio-visuellen Zusammenhang. Wie sehr ist der Sound vom Bild abhängig bzw. umgekehrt? Wie sieht hierbei deine Herangehensweise aus? Hast du schon Sounds im Kopf wenn du Einsicht in das Rohmaterial bekommst bzw. einen gewissen Leitfaden?

B: Eigentlich war ich schon im Schnitt involviert, da ich gewisse Atmosphären und Soundeffekte, die ich für unterschiedliche Bildschnitte entworfen habe und zugleich der Cutterin übergab, damit sie diese bereits für diverse Szenen verwenden konnte. Das heißt wir haben hier praktisch schon vorgearbeitet, wussten aber auch ungefähr was der Regisseur wollte, der bereits Ton- und Cutter Erfahrung hat (*Anm.: Andreas Prochaska, Regie „In 3 Tagen bist du tot“*).

Wesentlich ist für die Entscheidung des richtigen Soundbildes einer Szene, ob man es realistisch oder surreal kreiert. Lege ich künstliche Atmosphären an, oder möchte ich „echte“, natürliche Umgebungsgeräusche haben? Anschließend muss man entscheiden, ob eine Szene still oder laut, nervenaufreibend oder beruhigend auf den Zuseher wirken soll. Außerdem ist es auch wichtig, immer wieder zurück zu „normalen“ Umgebungsgeräuschen zurückzukehren – egal wie sehr ein Bild oder eine Szene dazu verlockt, sich auszutoben. Aber auch mit natürlichen, alltäglichen Sounds lässt sich Spannung aufbauen – durch Vogelgeräusche, hörbare Schritte etc. benötigt man also nicht unbedingt immer „wummernde“, surreale Atmosphären.

A: „In 3 Tagen bist du tot“ enthält viele Szenen, die einen Schockmoment beinhalten bzw. auf einen solchen aufbauen. Das Sound Design ist dabei oft sehr basslastig viele tiefe Sounds befinden sich im unteren Frequenzbereich, wie man es in Horrorfilmen gewohnt ist. Verwendest du für diese sublastigen Sounds spezielle Effekte oder einen speziellen Synth? Inwiefern ist diese „Unterstreichung“ in einer Szene mit solchen basslastigen Sounds wichtig für dich?

B: Es müssen hier nicht immer tiefe Töne sein, da auch hohe Töne sind möglich sind. Wichtig dabei ist nur, dass sie mit einem beunruhigenden Gefühl assoziiert werden. Diese basslastigen Sounds bieten sich nur deswegen immer wieder gut an, weil sie andere Frequenzen nicht stören - wie beispielsweise die Sprache, Geigen oder die Schrittgeräusche.

Vor allem im Kino kommen tiefe Frequenzen besonders zur Geltung, weil sie vom Zuseher auch körperlich wahrgenommen werden. Der Kinobesuch wird also auch zum physischen Erlebnis, allerdings sollte man aufpassen, dass ein Zuseher durch derartige tiefe Frequenzen nicht überfordert wird.

Eines meiner Hauptarbeitsgeräte ist „Reaktor von *Native Instruments*“, wo ich Granularsynthese⁷⁴ und Re-Sampling⁷⁵ miteinbeziehen. Man kann hier auch klassische Soundlibrarys durch den Reaktor „jagen“ und so neue Sounds zusammenstellen.

A: In einer Szene von „In 3 Tagen bist du tot“ sucht Clemens (Michael Steinocher) in einem langen Hotelflur seine Freundin Alex (Nadja Vogel). Die Szene beginnt mit einer ganz normalen Geräuschkulisse untermalt mit Schritten und knarrendem Holz. Ein leiser, bassig liegender Subbass baut die Spannung auf und wird von einem „U-Boot-artigen“ Sonargeräusch begleitet. Auf was hast du hier geachtet, um Spannung bis zum Höhepunkt aufzubauen? Hast du hier ein bestimmtes Schema angewendet oder dich von Anfang an auf den Schockmoment konzentriert?

B: Es gibt in dieser Szene eigentlich zwei Höhepunkte und damit zwei Schockmomente: Der erste ist jener, als Clemens die Tür zum Zimmer öffnet und darin jedoch überraschend niemanden vorfindet. Der Zuseher atmet erst einmal auf und der Schockmoment wird aufgelöst. Anschließend verläuft die Szene entspannt weiter. Jedoch durch diese Abfolge glaubt man, die Spannung wäre vorbei. Daraufhin folgt daraufhin ein weiterer Schockmoment.

⁷⁴ *Granularsynthese:* Das Ausgangsmaterial wird in kleinste Bestandteile zerlegt. Dadurch werden Wiedergabegeschwindigkeit und Tonhöhe voneinander entkoppelt. (Vgl. Raffaseder, 2002, S.239)

⁷⁵ *Resampling:* Änderung der Sampling-Rate eines Samples durch erneutes Samplen auf digitaler Ebene. (Vgl. Haewß 2004, S. 210)

Nun, wir wollten am Anfang dieser Szene einen klassischen und zugleich unheimlichen Spannungsaufbau, wobei sich jedoch das Ende schwieriger herausstellte. Wir haben versucht, die Spannung über den Türmoment bis hin zum Fenstermoment zu halten. So wäre es aber schwieriger gewesen, die Spannung nach Clemens' Eintritt in den hellen, leeren Raume aufrecht zu halten. Dabei wäre ein typisches „Overstretching“ passiert, das man schon aus anderen Horrorfilmen kennt.

Bezüglich des Sound Designs haben wir so gearbeitet, dass beispielsweise das Fenstergeräusch anfangs nicht klar erkennbar ist – es scheint ein irrealer Sound zu sein – findet man schlussendlich jedoch heraus, dass das Klackern vom Fenster stammt, erkennt man es auch als dieses.

A: Beachtest du in deinen Arbeiten, ob Sounds aus dem „Off-Screen“ oder „On-Screen“ kommen- oder ob diese überhaupt nur Nebengeräusche sind?

B: Bei allem, was aus dem *Off* kommt, muss man sich über den Zweck genau im Klaren sein. Es gibt Sounds, die anders wahrgenommen werden, wenn man sie ohne Bild sieht - Feuer und Regen sind hier ein klassisches Beispiel. Feuer klingt im *Off* wie Regen. Do etwas kann den Zuseher leicht verwirren. Erzählt man mit Geräuschen eine Geschichte, können sie aber auch unterschiedlich eingesetzt werden – beispielsweise surreal. Man muss nur aufpassen dass man nicht allzu wirre Atmosphären oder Sounds einsetzt, um Spannung zu erzeugen, denn das kann auf Dauer sehr langweilig werden und somit das Gegenteil bewirken. Alle Geräusche, besonders die aus dem *Off*, sollten daher auch Sinn ergeben.

A: Gibt es deiner Meinung nach Unterschiede zwischen den großen Hollywood Produktionen und den Filmen wie „The Hills Have Eyes“ und einem Film wie „In 3 Tagen bist du tot“ hinsichtlich des Sound Designs?

B: Der Sound muss zum Bild passen. Man kann ein normales Bild nicht mit einem „riesigen“ Soundtrack „überfüllen“, das würde nicht passen. Da wir in Österreich kleinere Produktionen und ebenfalls weniger Geld haben, schauen manche Filme einfach billiger aus; dadurch könnte man sie gar nicht so vertonen, wie manche Leute in Hollywood dies tun.

Die Amerikaner haben von Grund auf eine große Liebe zu übertriebenen Soundtracks und Soundkreationen. Allerdings in Österreich ist diese Art der Übertreibung weniger gang und gäbe. Man könnte sagen, die Regisseure sind hierzulande ein wenig realistischer unterwegs, so auch bei Horrorfilmen. Wenn keine Wahnsinnseffekte im Film vorkommen, kann man auch keine Wahnsinnseffekte im Sound erzeugen. Man würde den Zuschauer aus dem Bild komplett herausreißen.

3.7.5. Interview mit Bernhard Bamberger

A: Als Sound Designer von großen österreichischen Filmerfolgen wie beispielsweise „Hurensohn“, „Hundstage“, „Der Fall des Lemming“ oder „Wanted“, ist es interessant zu wissen, wie du überhaupt zum Film kamst und ob du nur Sound Design oder auch Filmmusik machst?

B: Zuerst habe ich ein „Tonmeister-Studium“ begonnen und dann war ich ein Jahr am „Reinhard Seminar“ und dann die Filmakademie besucht. Dort habe ich Regie und Drehbuch studiert und so wie viele meiner Kollegen bis zum Schluss durchgezogen, aber nie die Diplomarbeit geschrieben. Hauptsächlich deshalb, weil ich während meines Studiums viel am Set als Tonmeister und Assistent gearbeitet habe. Genau zu dieser Zeit, als ich das Studium beenden sollte, kam in Österreich die Umstellung auf Digital Ton. Also auf Mehrkanalvertonungen. Da habe ich mich darauf gestürzt, es schien praktisch eine große, offene Tür zu sein. Das war mein Spezialgebiet. Ich habe die ersten Digitaltonfilme in Österreich vertont und hatte daher keine Zeit mehr für die Akademie. Aber ich war nie Instrumentalist und habe nie komponiert.

A: In einem Interview von „www.amazona.de“ mit dem Filmkomponisten Hans Zimmer, welcher u.a. die Filmmusik zu „Dark Knight“, „König der Löwen“ oder „Gladiator“ komponiert hat, erzählt er z.B. dass er Wert darauf legt, ein komplettes Soundbild zu schaffen - d.h. dass die Sound Designer sowohl mit den Soundeffekt Guys sehr eng zusammenarbeiten, als auch mit den Score Mixern, usw. Arbeitest du hier autonom oder gibt es bestimmte Kooperationen? Bist du auch zuständig für die Soundeffekte und die endgültige Mischung?

B: Ich mache eigentlich von Allem ein bisschen etwas. Die amerikanische und europäische Arbeitsweise unterscheidet sich aber gravierend. In Europa machen in der Regel zwei oder drei Leute das, was in Amerika 20 Leute machen. Das hat mit ganz vielen arbeitsrechtlichen Gewerkschaften zu tun. Aber in Wirklichkeit ist es so, dass wir natürlich dieselben Arbeitsschritte machen – das heißt angefangen beim Ton-Schnitt, über die Soundeffekte, die Atmos und die Musik. So wird das auch hier gemacht, nur ganz oft passiert das in Personalunion.

Das heißt, man macht entweder alles, oder man teilt es sich, sodass jemand beispielsweise die Foleys und auch die Sprachsynchronisation extra betreut. Nichtsdestotrotz, ein Tonpostproduktionsteam, welches mehr als drei Leute besitzt, ist in Österreich eine Seltenheit. In Amerika findet man nicht nur eine unterschiedliche Organisation hinsichtlich gewerkschaftlichen und finanziellen Angelegenheiten, sondern es besteht auch eine viel industriellere Arbeitsweise. Während dort ein Film von den Verkaufszahlen und den Patenten der Filmproduktionen lebt, gibt es hierzulande eine weniger großzügige Filmförderung.

Was die Zusammenarbeit mit dem Komponisten betrifft, ist es extrem unterschiedlich von Produktion zu Produktion. Es gibt Produktionen, in denen man als Toncutter erst spät dazu gezogen wird, so beispielsweise wenn die Komposition schon weit fortgeschritten ist. Da wird dann nur noch an Verfeinerung gearbeitet und man bekommt, je nachdem welches technische Format ausgemacht wird, die Spuren vorgemischt. Je weniger vorgemischt wird, umso lieber ist es uns, weil wir dann mehr Einfluss auf das Endergebnis der Mischung haben. In dem Moment, in dem die Musik in meinen Händen liegt, hat zwar der Komponist nicht mehr viel damit zu tun, der Regisseur jedoch schon. Abschließend werden noch einmal Einzelheiten besprochen.

A: Eine der wichtigsten Fragen, die man sich als Sound Designer stellt bzw. welche auch ausführlich in dieser Arbeit eruiert werden, ist jene nach dem audio-visuellen Zusammenhang. Wie sehr ist der Sound vom Bild abhängig bzw. umgekehrt? Wie sieht hierbei deine Herangehensweise aus? Hast du schon Sounds im Kopf, wenn du Einsicht in das Rohmaterial bekommst bzw. einen gewissen Leitfaden?

B: Grundsätzlich ist die Vorstellung des Regisseurs absolut entscheidend für mich. Es ist immerhin sein Werk. Ich muss versuchen die Vision des Regisseurs umzusetzen. Die Schwierigkeit dabei ist, dass die Beteiligten über den Ton oft nur schwer reden können und zusätzlich sich nicht präzise ausdrücken können. Man kann über Soundeffekte im Allgemeinen schwer reden. Es fehlt uns diese Sprache. Deswegen kommt es sehr oft darauf an, dass man die Herangehensweise des Regisseurs an eine Szene richtig interpretiert und mit ihm darüber kommuniziert. So erkennt man ob die Vorstellungen des Regisseurs und des Sound Designers im Einklang liegen. Alles beruht anfangs also mehr auf einer Gefühls-, als auf einer faktischen Ebene.

Grundsätzlich verfolge ich keine standardisierte Arbeitsweise betreffend des Sound Designs. Eine Idee entwickelt sich erst mit dem Fortschritt der Arbeit. Ich arbeite auch oft nach dem Prinzip „Try and Error“. Dies bedeutet, man hat irgendwelche Ideen im Kopf und probiert sie mit einem relativ nahe liegendem Standard aus von dem man meint, es könnte der Richtige sein. Je mehr Erfahrung man hat, desto schneller findet man die richtige Vorgehensweise. Es funktionieren viele Wege.

A: Der Schwerpunkt meiner Arbeit bezieht sich auf das Analysieren von Schockmomenten, bzw. die Identifikation einer gemeinsamen Richtlinie. Schockmomente kommen vorwiegend in Horrorfilmen vor, wo sie auch erwartet werden, aber auch in deinen Arbeiten – z.B. bei „Wanted“ - kommen düstere, westernartige und teilweise auch basslastige Sounds zur Geltung. Wie wichtig sind für dich solche bassigen bzw. mystischen Sounds in einer Szene? Ist es leichter, mit ihnen Spannung aufzubauen?

B: Es kommt darauf an, mit welchem Film man arbeitet. Wenn ich von „In 3 Tagen bist du tot“ spreche, dann ist es viel wichtiger die Konvention einzuhalten und nicht zu brechen. Es geht darum, dem Bild oder der Szene zu helfen und nicht sich als Sound Designer zu beweisen. Aber je mehr der Film in Richtung Genrekino geht, desto wichtiger wird die Konvention. Wenn es in Richtung Kunstfilm geht, wie bei „Revanche“, wo es diese Sounds ebenfalls gibt, ist es ähnlich, jedoch dort sind sie so eingebaut, dass sie zum Grossteil nicht mehr zu erkennen sind.

Warum werden vorwiegend bassige Töne in Schockmomenten verwendet? Die Antwort liegt in unserer Natur. Als wir noch im Urwald umher gerannt sind, zu jener Zeit als es noch keine technischen Geräusche gab, war das einzig bassige, das „Schwere“ und „Große“. Das macht uns Angst, und solche Dinge bzw. Eigenschaften funktionieren im modernen Sound Design. Würde man sagen: „Ich möchte nicht konventionell sein, ich lasse diese Dinge weg“, könnte man scheitern, wenn das die Regie beim Bildschnitt oder bei der Bildgestaltung nicht berücksichtigt hätte. Auch der Toncutter, der mit einem fertigen Bildschnitt arbeiten muss, kann ein großes Problem für alle Beteiligten darstellen. Man greift in etwas ein, das ohne Sounds erschaffen wurde. Gebe ich nun etwas dazu – in dem Fall ist es der Ton – kann sich der gesamte Rhythmus, die Geschwindigkeit, die ganze emotionale Ebene einer Szene ändern.

Wenn so etwas passiert ist es die Aufgabe des Regisseurs einzugreifen. Es kann aber auch passieren, dass – wenn eine Szene nicht nach den Wünschen des Regisseurs funktioniert hat – dieser dazu neigt zu sagen: „Das macht dann schon der Sound Designer“. Letztendlich entsteht der Film nicht vom Bildschnitt oder Sound Design alleine, sondern durch das Endergebnis der einzelnen, separaten Arbeitsschritten.

A: Wenn du mit der Vertonung einer Szene beginnst, auf welche Faktoren achtest du? Arbeitest du zu einem Höhepunkt einer Szene hin bzw. zu einem bestimmten Moment einer Szene (soweit einer vorhanden ist)?

B: Die Foleys benütze ich überhaupt nie wenn ich vertone. Die will ich, wenn es geht, gar nicht hören, sofern ich sie nicht selber aufnehme. Ich nehme sie erst ganz zum Schluss dazu. Bezüglich der Atmosphären neige ich dazu, sehr vielschichtige Foleys zu verwenden. Selbstverständlich könnte man - beispielsweise bei einer simplen Straßenszene in einer Vorstadt, wo im Normalfall ein wenig Straßenverkehr, eine entfernte Stadt und ein paar Vögel zu hören sind - im Archiv eine Stereoatmosphäre finden, die das alles bereits beinhaltet.

Ich habe jedoch eine andere Herangehensweise und einen anderen Aufbau. Ich nehme alle Elemente einzeln. Das heißt ich suche mir ein dunkles Rauschen für die entfernte Stadt, ein helles Rauschen für den nahen Straßenverkehr, ich suche mir Geräusche von entfernten Vögeln sowie von nahen Vögeln. Meine Atmosphären-Sequenzen beinhalten viele Spuren. Ich lege mir diese so zueinander, dass ein richtiges Klangbild entsteht. Der Vorteil davon ist, dass sowohl ich als auch der Regisseur in der Mischung mehr Einfluss auf eventuelle Änderungen haben, wenn beispielsweise die „entfernte Stadt“ zu leise, oder mir nach einem Absenken des Pegels der Vögel ist etc.

Bei „Hanna“ sind mir genau diese Einflussmöglichkeiten zu Gute gekommen. In dem Film gibt es eine Szene, in der ein Zimmer brennt, rundherum Glühbirnen und Fensterscheiben (zer-)platzen, Splitter am Boden fallen – da muss man extrem nach Frequenzbereichen trennen, da es eine 12-spurige Effektvertonung war. Am Ende klang es aber dennoch schön und vielschichtig. Für mich ist es immer ganz toll, wenn ich mit natürlichen, „echten“ Geräuschen das erreiche, was ich sonst nur mit synthetischen Sounds hinbekomme.

Wenn ich das schaffe, dann weiß ich, ich habe es gut gemacht. Bei „Revanche“ ist das auch oft gelungen. „Revanche“ enthält eigentlich keine synthetischen Geräusche, hat aber trotzdem eine spezielle Stimmung. Dies war ein schlechtes Beispiel für die Trennung von Filmmusik und Sound Design. In der Regel versucht man einfach die Filmmusik rechtzeitig in die Hände zu bekommen, sodass man als Sound Designer weiß, was auf einen zukommt.

A: *Beachtest du in deinen Arbeiten, ob Sounds aus dem „Off-Screen“ oder „On-Screen“ kommen- oder ob diese überhaupt nur Nebengeräusche sind?*

B: Nur wenn sie stimmungsmäßig helfen. Logik interessiert mich in diesem Zusammenhang überhaupt nicht. Wenn sie für die Stimmung gut sind, dann nehme ich sie. Es hat eine Zeit gegeben, also als ich angefangen habe, da war es Usus dass man manchmal Stimmen aus dem „Off“ gehört hat. Das haben wir bei einem Film gemacht. Bei „Bluttausch“ aber wir haben herausgefunden, dass es ziemlich daneben gegangen ist. Es war zwar etwas erkennbar, aber trotzdem zerstörte es das Filmbild. Letztendlich ist das Kino, also das zweidimensionale Kino, noch immer auf die Leinwand beschränkt. Und für mich ist alles wichtig was diesem Geschehen auf der Leinwand hilft. Und wenn es sich im Surround abspielt ist es gut. Aber in dem Moment, in dem der Surround Sound wichtiger wird, oder wo die Imagination zerstört wird, also wo ich den audiovisuellen Kontrast stören würde, da muss es beinhart weg oder man schiebt den Sound nach vorne. Diese Gradwanderung ist unglaublich diffizil.

Eine ganz wichtige Erkenntnis ist für mich das Tempo. Wir konzentrieren uns immer darauf, was genau gesprochen wird. Und alles was dazukommt lenkt uns nicht bewusst von der Sprache ab, aber es führt dazu, dass wir die Szene schneller oder langsamer wahrnehmen. Und das muss man im Blickpunkt haben. Also zum Beispiel ist „Schnell Ermittelt“ diese Fernsehserie, in welcher ich den Sound mache. Da gibt es ein Kommissariat, welches eines der Hauptschauplätze ist. Keiner in Europa (*Anm.: Keine Filmfirma*) kann es sich immer leisten, 30 Komparsen am Set zu haben, deswegen sind um dieses Kommissariat kaum Leute zu sehen, außer unsere Hauptprotagonisten. Aber das Sound Design vermittelt, dass es sich bei allem, das im *Off* passiert, um einen Bienenstock handelt.

Es handelt sich um jede Menge Leute, die hier arbeiten, und ab und zu sieht man dann jemanden der herumgeht und das genügt schon als Legitimation für das, was ich da erzeuge. Und erst wenn das so vielschichtig aufgebaut ist und dann in seiner Vielschichtigkeit soweit wieder reduziert wird, dass der Dialog wieder schön herauswächst, bekommt man diesen Effekt. Wobei das auch wieder von der Hörkonvention abhängig ist, die wir von amerikanischen Serien kennen, welche im amerikanischen Original jedoch alle nicht so klingen. Aber für europäische Hörgewohnheit muss es halt so sein.

Wir konkurrieren schlicht und ergreifend damit. Also wenn Leute amerikanische Serien im Original sehen, sind sie meist ziemlich überrascht wie „Hochton-mäßig“ diese klingen. So würden unsere Filme und Serien auch klingen, wenn wir nicht bemüht wären, quasi das Gegenteil herzustellen.

Die „Bewusstheit“ ist hier auch ein wichtiger Faktor. Wenn du jetzt im Studio sitzt und bewusst auf diese Dinge achtest, dann hört es ganz schnell auf zu funktionieren. Nur so ist es oft nicht. Der Zuschauer, welcher etwas zum ersten Mal sieht, wird versuchen der Handlung und dem Dialog zu folgen. Das ist das Zentrum seiner Aufmerksamkeit.

A: Das ist äußerst interessant, vor allem im Bezug auf meine Arbeit. Denn in einem Schockmoment, vor allem in Horrorfilmen, ist oft gar kein Dialog mehr zu finden. Und wo wird dann hier besonders Wert darauf gelegt, auf den Schnitt oder auf den Ton?

B: Da gibt es ein interessantes Buch „Das wohltemperierte Hirn“. In diesem wird gut analysiert wie das Hirn arbeitet. Das Gehirn arbeitet sequentiell. Dies bedeutet, dass in Wirklichkeit unglaublich viel wahrgenommen. Dieses Wahrgenommene wird gefiltert und von 1.000.000 Wahrnehmungen kommen nur 40 ins Bewusstsein. Wenn ganz zentrale Dinge fehlen, dann haben andere Wahrnehmungen eine Chance diese Plätze einzunehmen. Da wird es dann spannend.

Jedoch muss man vor allem dann aufpassen, was man tut. Zu merken: „Verwirrend, jetzt erzählt mir der Ton im Voraus was gleich passieren wird“, ist ein Todesurteil für den Spannungsaufbau. Was ich sehr an der Vertonung von „In 3 Tagen bist du tot“ schätze ist, dass diese das niemals tut.

Also das haben sie wirklich gut gemacht. Man wird ganz viele amerikanische, sehr hochgeschätzte Filme sehen, die das leider manchmal nicht machen.

A: Gibt es deiner Meinung nach Unterschiede zwischen den großen Hollywood-Produktionen und Filmen wie „Wanted“ oder „Der Fall des Lemming“?

B: Das ist von Film zu Film verschieden. So ein Buch wie „Lemming“ wäre in Amerika nicht verfilmt worden. Die hätten hierfür sicher noch zwei Jahre an dem Drehbuch gearbeitet. Da kannst du jetzt als Sound Designer nicht wahnsinnig viel machen. Das Ergebnis in Hollywood wäre aber ziemlich ähnlich gewesen. „Funny Games“ kann man sich in dieser Beziehung anschauen. Hier habe ich die Vertonung im Alleingang gemacht. Andreas Prochaska war damals noch für den Originaltonschnitt und die Sprachsynchronisation verantwortlich, ich für die restliche Vertonung. Beim Remake von Haneke, hat dieser von seinen Sound Designern verlangt, dass sie alles genauso machen, wie es beim ersten Teil schon passierte. Es zeigt halt auch, dass alle nur mit Wasser kochen. Weiters kann man im Tonbereich auf dem selben Level arbeiten wie in den USA, da die Tonpostproduktion budgetmässig nicht so unterschiedlich ist.

Die großen Unterschiede entstehen bei den Aufwenden. In Österreich dauert eine Filmmischung von einem Film wie „Lemming“, oder auch „In 3 Tagen bist du tot“, ungefähr drei Wochen. Mit einem Mischtonmeister in einem kleinen Studio. Dort sitzen ein Sound Designer und ein Regisseur. In Amerika würde die Mischung drei Monate dauern, in einem großen Studio mit zwei bis drei Mischtonmeister, zwei bis drei Assistenten im Hintergrund, einem Regisseur, einem Produzenten und zwei Toncuttern.

Ein paar Filme, wie etwa „In 3 Tagen bist du tot“ und „Revanche“ weisen eine ähnliche Arbeitsweise auf, jedoch ein Film wie „Lemming“ nicht. Das Problem mit dem wir konfrontiert sind, ist, dass sich Sound Design oft für einen Misserfolg verantwortlich gemacht. Hierbei heißt es oft: „Das Sound Design ist Schuld!“ Die Amerikaner „können“ richtig gutes Sound Design machen. Aber warum? Weil in amerikanischen Filmen fünf Lastwagen ineinander krachen, Häuser durchbrochen werden und so weiter. Und wenn du einen österreichischen Film wie Lemming machst, der in Bars und im Wald spielt, dann kann man es nun einmal nicht „krachen“ lassen.

Das heißt, dass sich das Sound Design auch im Kopf abspielt und erst dort als solches erkennbar ist, wenn das Bild dazupasst. Und so gut wie immer wird Sound Design mit Filmmusik verwechselt.

Ich habe den Medien schon Rede und Antwort gestanden, und man hast sich fast immer gewundert, dass man einem Sound Designer gegenüber sitzt, der keinen Ton komponieren kann, der keinen Synthesizer angreift. Weil es einfach ganz was anderes ist.

Um noch mal zurückzugehen zu der Frage nach dem Unterschied zwischen amerikanischen und europäischen Produktionen: Etwas ganz tolles, was ich wahnsinnig gern einmal hätte, wäre „On-Stage-Foley-Recalling“. Also das heißt, dass man an Schauplätze zurückgehen kann, um die Foleys aufzunehmen. Die Leute in Amerika gehen für Schüsse irgendwo in die Mohawi Wüste und lassen dort ein paar Schüsse los, teilweise ein paar Wochen lang. Die Crew nimmt das dann auf und kommt damit zurück ins Studio. Wir sind hierbei auf Archive angewiesen. Wir haben meist keine andere Möglichkeit, was jedoch nicht heißt, dass wir nicht denselben Effekt erreichen können. Darin besteht also der Unterschied. Deswegen muss ich dem Regisseur das Gefühl geben, dass alle Sounds exklusiv für ihn entstanden und nur in seinem Film zu hören sind. In Amerika ist es noch viel wichtiger als hier, sich zu verkaufen. Das heißt, willst du dafür sorgen, dass dein Name gut angesehen ist, dann musst einen gewissen Aufwand betreiben. In Österreich, da fühlen sich die Produzenten recht schnell eher bedroht davon.

Viel Aufwand freut zwar den Regisseur, da es sein Werk ist, nur dem Produzenten ist es relativ egal, da er weder mehr Geld bekommt, noch mehr Leute dafür ins Kino gehen.

3.7.6. Interview mit Karoline Heflin

A: Viele der Filme, für welche du Sound Design, Synchronschnitt oder Mixdowns gemacht hast, waren große österreichische Erfolge wie z.B. „Hinterholz 8“, „Silentium“ oder „Brüder“. Wie kamst du überhaupt zum Film bzw. zum Sound Design? Machst du nur Sound Design oder auch Filmmusik?

B: Ursprünglich habe ich klassische Gitarre und Gesang am Konservatorium studiert, was aber schnell langweilig wurde. Mit 18 Jahren habe ich dann ein Musikwissenschaftlichen Studium begonnen, welches aber auch einfach zu trocken und theoretisch war. Ein spezielles Seminar allerdings hat mir sehr gefallen und zwar Ethnomusikologie, das u.a. Musik aus Neuguinea und mikrotonale Musik aus Bulgarien beinhaltet. Dadurch bin ich auf die Avantgarde und elektroakustische Musik gekommen und habe mich anschließend auf der ELAK inskripiert, wo ich als Mädchen zwar quasi eine Einzelgängerin war, mich Tontechnik aber einfach sehr interessiert hat. Während dieses Studiums habe ich mich viel mit verschiedenen soundtechnischen Experimenten beschäftigt, wie etwa Außenaufnahmen, analogen Synthesizer und Geräuschen verschiedenster Herkunft. Als Musiktonmeister bin ich dann auch durch mein Interesse für Film zum Medium Film gekommen. Im Tonstudio „Heinz“ durfte ich als Volonteur arbeiten. Und durch meinen Ex-Gatten, welcher Schnittmeister und Kammermann ist, bin ich damals dann nach New York gekommen und dort verschiedenste Anstellungen bekommen, u.a. viele Aufträge für MTV als Ton-Assistent.

A: In einem Interview von www.amazona.de mit dem Filmkomponisten Hans Zimmer, welcher u.a. die Filmmusik zu „Dark Knight“, „König der Löwen“, oder „Gladiator“ komponiert hat, erzählt er z.B. dass er Wert darauf legt, ein komplettes Soundbild zu schaffen - d.h. dass die Sound Designer sowohl mit den Soundeffekt Guys sehr eng zusammenarbeiten, als auch mit den Score Mixern, usw. Arbeitest du hier autonom oder gibt es bestimmte Kooperationen? Bist du auch zuständig für die Soundeffekte und die endgültige Mischung?

B: Das Zusammenspiel zwischen Sound Design und Filmmusik ist sehr wichtig. Je früher ich die Musik kenne, desto besser und einfacher ist es für mich.

Hier sind meine Lieblingskomponisten die „Sofa Surfers“, weil sie Sounds, Geräusche und Musik sehr gekonnt kombinieren und zu einer Einheit bilden können. Oft aber liefern Komponisten die Filmmusik auch erst einen Tag vor Abgabe, dann muss man sich komplett neu einrichten.

Man richtet sich natürlich auch oft mit der Tonart ein; das heißt, würde irgendwo eine Kirchenglocke läuten, und würde diese nicht hineinpassen weil sich dieses Geräusch mit den anderen Intervallen der Musik „beißt“, finde ich das fürchterlich. Oft hat man im Schnitt auch eine „Layout“ Musik, an welche man sich richtet. Die Instrumentierung ist dennoch sehr wichtig für einen Sound Designer. Man darf Musik und Geräusch nicht gegeneinander agieren lassen.

Ich lege dem Mischtonmeister die Effekte bzw. Geräusche und Sounds auf, was teilweise auch aus mehreren Spuren bestehen kann. Er sucht sich dann die wichtigsten Sounds heraus, oft auch mit dem Regisseur und erstellt dann eine Endmischung. Im Kino ist das eine Kunst für sich selbst. Hier muss der Tonmeister technisch und gleichzeitig kreativ sehr gut sein, da er teilweise aus 200 Spuren etwas „kreieren“ muss. Bei kürzeren Sachen, wie z.B. einer 45 Minuten Dokumentation, habe ich das Sound Design und die Endmischung gemacht, da hier nur wenig Geld vorhanden war. Ein Tonmeister kann auch oft gar kein Sound Design machen, weil er einfach ganz andere Fähigkeiten besitzt. Der Tonmeister ist einfach mehr der Techniker, während der Sound Designer mehr ein Gestalter ist. Die Frage nach den einzelnen Schritten ist aber auch immer wieder eine Geldfrage. Sie sollten sich gegenseitig jedenfalls nicht in die „Suppe spucken“ (*lacht*).

A: Wie sehr ist Sound vom Bild abhängig bzw. umgekehrt? Wie sieht da deine Herangehensweise aus? Hast du schon Sounds im Kopf, wenn du Einsicht in das Rohmaterial bekommst bzw. einen gewissen Leitfaden?

B: Das kommt darauf an was ich „bekomme“. Am liebsten ist mir der Endschnitt zum Vertonen. Es ist eine Unsitte geworden, dass während des Tonschnitts der Bildschnitt noch um geschnitten wird. Das macht die Arbeit mühsam und man muss sich mit vielen Dingen herumschlagen. Es gibt meistens eine so genannte Tonbesprechung, wenn die Leute mit dem Schnitt fertig sind.

Hier wird mit dem Regisseur und dem Cutter besprochen, welche speziellen Wünsche jeder hat. Dann mache ich mir genaue Listen welche Sounds ich wo brauche, fast wie ein Beamter. Das soll alles ein System haben und du hast auch gewisse Zeiten zur Verfügung. Ich versuche mir die Zeiten gut einzuteilen. Ich bin ein Feind der Synchronisation und viele Regisseure auch. Wenn bei einem Take ein Wort „verkratzt“ ist, kann man den Take selbst trotzdem verwenden, und das einzelne Wort aus einem anderen übernehmen. Es ist sehr schwierig solche Sachen nochmals im Tonstudio aufzunehmen, denn da gibt es zwei Probleme: Erstens, die Technik - derjenige, der es aufnimmt, muss als Toningenieur sehr gut sein - und zweitens, die Schauspieler. Synchron-Nachsprechen muss ein Schauspieler wirklich gut können.

A: Schockmomente kommen vorwiegend in Horrorfilmen vor, wo sie auch erwartet werden, aber auch in deinen Arbeiten – z.B. bei „Silentium“ oder dem Kurzfilm „Passage“ kommen sehr düstere und teilweise auch basslastige eigene Sounds zur Geltung. Wie wichtig sind für dich solche bassigen bzw. mystischen Sounds in einer Szene? Ist es wirklich leichter, mit ihnen Spannung aufzubauen?

B: Natürlich ist es leichter, mit dunklen schwarz-weiß Bildern, der Musik und dieser maritimen Stimmung einen spannenden Moment aufzubauen. Auch in meinem privaten Bereich arbeite ich mit Otkar, einem guten Freund, welcher Minimal Electro Soundkünstler ist, zusammen, wobei hier eine Mischung aus Electro- und Geräuschemusik besteht, untermalt mit düsteren Bildern aus Experimental Filmen.

A: Wenn du mit der Vertonung einer Szene anfängst, auf welche Faktoren achtest du? Fängst du mit Atmosphären an, trennst du bestimmte Frequenzbereiche, damit es keine Überschneidungen der dieser gib, oder sind die schon aufgenommen Voices bzw. Geräusche (Foleys) ausschlaggebend für die weitere Vertonung? Arbeitest du zu einem Höhepunkt einer Szene hin (soweit einer vorhanden ist)?

B: Also nehmen wir her die drei Ebenen: Geräusche, Musik und Sprache. Als erstes muss die Sprache einmal so minimalistisch und clean wie möglich sein. Sie muss quasi als Grundvoraussetzung vorhanden sein. Dann sind die Foleys bzw. die Geräusche sehr wichtig, welche ich auch einen Geräuschemacher aufnehmen lasse.

Ohne O-Ton ist der Ton nicht so gut, ohne ihn kommt man auch nicht wirklich aus. Es sollte Sound auch nicht technisch zu „perfekt“ klingen, denn sonst kann es schnell künstlich werden. Auch bei einem Horrorfilm, je naturalistischer er scheint, desto mehr geht es in Mark und Bein über. Im Kino ist der Ton bei Horrorfilmen teilweise einfach präsenter als bei anderen Filmen, besonders wenn es im Kino dunkel ist. Man kann sich auch als Sound Designer sehr viel „erlauben“ bzw. erfinden, ohne dass es der Regisseur merkt bzw. sich durch die neuen Ideen gestört fühlt.

A: *Beachtest du in deinen Arbeiten, ob Sounds aus dem „Off-Screen“ oder „On-Screen“ kommen- oder ob diese überhaupt nur Nebengeräusche sind?*

B: Der richtige Einsatz von Sounds ist hierbei sehr wichtig. Haneken setzt zum Beispiel sehr gekonnt den Ton ein. Oft ist bei ihm weniger mehr, denn wenn es ständig nur laut ist, ist es nicht mehr spannend. Durch ständiges „Zudröhnen“ nimmt man Sounds gar nicht mehr richtig wahr. Und wenn man jetzt z.B. ein Schreckgeräusch haben will, muss es vorher still sein, damit es umso mehr zur Geltung kommt. Sound Design ist dann gut, wenn ein Moment der Stille kommt und der Zuhörer in diesem Moment das hört, was vorher da war. Auf diesen Entschluss ist auch schon Walter Murch gekommen (*Anm.: Sound Designer von „Apokalypse Now“ etc.*).

Immer wieder spielt hier also Stille einen wichtigen Faktor. Assoziationen sind ebenfalls sehr wichtig bzw. werden von anerkannten Sound Designern wie Murch eingesetzt (Beispiel: Ventilator an der Decke in Hanoi klingt nach Hubschrauberrotoren Blätter). Hier merkt man, dass es oft langweilig sein kann, wenn man immer das hört, was man auch sieht. Hier ist der Raum offen für neue Experimente, wie Murch zeigt. Vor allem die Mischung ist ein sehr wichtiger Punkt. Durch die Mischung entstehen oft erst Szenen, welche teilweise durch das Sound Design zum Leben erweckt werden. Das ist ganz egal, ob es sich nun um einen Horrorfilm handelt, oder Action, oder sonst ein Genre. Auch Kriegsfilme beispielsweise müssen nicht immer nur laut sein, sondern können auch diverseste Effekte beinhalten.

Mit einem afrikanischen Regisseur hatte ich die Ehre einen Kriegsfilm zu drehen und neben den üblichen Soundeffekten wie Schüsse, habe ich auch die Gelegenheit genutzt, andere Eigenschaften zu den Schüssen „dazuzubauen“ wie z.B. das leise Schreien einer Frauenstimme, als der Hauptdarsteller erschossen wird. Das bekommt der Zuseher natürlich gar nicht wirklich mit, hier spielt die Psyche eine wichtige Rolle. Gut gemachter Ton ist dann gut, wenn der Zuseher nicht wirklich mitbekommt was er hört. Es muss den Zuseher emotional packen und mitreißen.

A: Gibt es deiner Meinung nach Unterschiede zwischen den großen Hollywood-Produktionen und Filmen wie „Brüder“ oder „Silentium“?

B: Der Unterschied Nummer eins ist das Geld. Zeit ist Geld. Je mehr Zeit du hast, desto mehr kannst du machen. In Europa sind die Budgets nicht sehr groß. Allerdings wünsche ich mir die Hollywood Situation für mich nicht. Ich möchte nicht nur den linken Fuß von Schwarzenegger vertonen dürfen und der Kollege im Nebenzimmer macht den rechten Fuß. Als europäischer Sound Designer kannst du quasi ein „Gesamtkunstwerk“ gestalten. Man teilt es sich schon auf. Aber in Amerika ist es nur noch interessant, der Obermacher zu sein, der alle Abläufe checkt.

3.7.7. INTERVIEW mit Bernhard Maisch:

A: Du bist derzeit technischer Direktor der Tremens Tonstudios, einer der „angesagtesten“ Adressen Österreichs, wenn nicht sogar europaweit. Du hast eine beeindruckende Referenzen Liste, die Endmischungen für "Der Fall des Lemming“, „In 3 Tagen bist du tot 1 und 2“, „Kommissar Rex“ usw. beigesteuert. Wie kamst du überhaupt zum Film bzw. machst du nur Filmmischungen („sound re-recording mixing“) oder auch Filmmusik und Sound Design?

B: Also ausschließlich „re-recording mixing“. Immer wieder überschneiden sich die Sachen und dann füg ich hie und da noch einen Sound dazu, aber im Prinzip bin ich immer der letzte Mann an der Reihe. Gelernt habe ich in München und bin dann zufällig in die Tremens Tonstudios gekommen.

A: In einem Interview von „amazona.de“ mit dem Filmkomponisten Hans Zimmer, welcher u.a. die Filmmusik zu „Dark Knight“, „König der Löwen“ oder „Gladiator“ gemacht hat, erzählt er z.B. dass er Wert darauf legt ein komplettes Soundbild zu schaffen, d.h. dass sowohl die eigentlichen Sound Designer, sehr eng mit den Soundeffekt Guys zusammenarbeiten, als auch mit den Score Mixer usw. Arbeitest du hier autonom oder gibt es irgendwelche Kooperationen? Bist du auch teilweise zuständig für die Sound Effekte oder das Sound Design oder in andere Arbeitsschritte involviert? (Produktionsschritte)

B: Also ich sage einmal im Idealfall wäre es so, dass alles Töne zu mir vorbereitet kommen und schon zusammenpassen. Weil so eine Zusammenarbeit findet schon im Vorhinein statt zwischen Soundeffekt Leuten, Musik und Leuten die den O-Ton machen statt, und natürlich auch mit dem Regisseur. Aber das ist natürlich nicht immer der Fall, weil die Leute parallel arbeiten. Und man kann dann ein bis zweimal abgleichen und wenn man gut ist, dann weiß man worauf man achten muss. Aber ansonsten kommen bei mir bei einem großen Projekt ein Haufen Tonspuren, aus einem Haufen Departments an, mit einem Haufen an Vorstellungen, welche jedoch noch nicht zusammen passen. Also der Regisseur hat eigene Vorstellungen und jeder Mitarbeiter der mit der Tonspur beschäftigt war, hat auch seine Vorstellungen usw. Und so kommen dann 180 Tonspuren zu mir und wollen ein großes Ganzes werden, und das ist eigentlich auch mein Hauptjob.

Unvoreingenommen das Bild zu sehen und zu schauen „Was kann das?“ um dann zu versuchen, aus dem Vorhandenen Tonmaterial das Bestmögliche zu bauen. Wobei das Bestmögliche sehr subjektiv zu betrachten ist. Ich bin eigentlich nie alleine im Studio. Meistens ist der Sound Designer oder der Toncutter dabei u.a. für Rückfragen usw. Und mein Job ist es dann aus den verschiedenen Wünschen usw. eine Gesamtmischung zu kreieren.

Einer der Hauptfähigkeiten ist ebenfalls, zu erkennen, was funktioniert und was nicht funktioniert. Das muss man können, da muss die Technik des Mischpults usw. in den Hintergrund rücken. „In 3 Tagen bist du tot“ z.B. ist eine Ausnahme, weil der Regisseur aus dem Soundbereich kommt (Anm.: Andreas Prochaska) und er genau weiß was er will und auch schon einen Leitfaden im Kopf hat, weil er auch im Schneiderraum meistens schon dabei ist. [Anm.: Das Tremens Tonstudio z.B. besitzt ein digitales Neve Mischpult, welches beachtliche Tontechnische Ausmaße hat und auch ein dementsprechendes Können verlangt. Hier ist es wichtig, sowohl das Mischpult zu beherrschen, als die audiovisuellen Eigenschaften nicht zu vernachlässigen.]

A: „In 3 Tagen bist du tot 1“ und auch Teil zwei enthält viele Szenen, welche einen Schockmoment beinhalten bzw. auf einen solchen aufbauen. Das Sound Design in diesen Szenen ist oft sehr basslastig, viele tiefe Sounds im unteren Frequenzbereich, wie man es in Horrorfilmen gewohnt ist. Wie gehst du in der Endmischung mit diesen sublastigen Sounds bzw. speziellen Effekten (Ambient Sounds) um bzw. inwiefern ist diese „Unterstreichung“ mit solchen basslastigen Sounds wichtig für dich in einer Szene? (z.B. Ambient Sounds – Grundrauschen in einem Raum etc.)

B: Also da muss ich jetzt jemanden zitieren, von dem ich sehr viel gelernt habe nämlich den David Giesinger, dieser meinte mal zu dem Thema Bässe: „Die Bässe tragen die Emotionen“. Eigentlich gibt es keinen Effekt ohne Stille. Mein Job ist es das gesamte Arrangement zusammen zu halten. Also die Dramaturgie optimal unterstützen. Im Horrorfilm z.B. muss es immer stressig sein. Im Frequenzbereich sowohl „oben oder unten rum“, jedoch sollte gleichzeitig auch immer eine Abwechslung vorhanden sein.

A: *Beachtest du in deinen Arbeiten, ob Sounds aus dem „Off-Screen“ oder „On-Screen“ kommen- oder ob diese überhaupt nur Nebengeräusche sind?*

B: Prinzipiell schau ich immer was funktioniert, aber das ist natürlich auch abhängig davon, ob ich auf Erfahrungen zurückgreifen kann auf andere Szenen, in welchen ähnliche Sachen schon funktioniert haben. Was aber heißt, dass es andersrum nicht auch gut sein kann. [Anm.: Oft können auch jene Sound/Bild Kombinationen funktionieren, welche noch nie vorhanden waren] Man sollte nicht zu dogmatisch sein und nur ein paar „no go´s“ beachten. Allerdings wenn es schnell genug geht, dann kann man eigentlich umso mehr „Blödsinn“ machen und auch Stimmen aus links hinten etc. kommen lassen.

An sich ist mein Job, Töne wegzulassen und da lasse ich logischerweise meistens „off screen“ Sounds weg. Was aber nicht heißt dass „off screen“ Sound grundsätzlich weniger wichtig wäre. Das ist einfach ein rein subjektives Empfinden der Protagonisten, also sprich, wenn der darauf hört was grad draußen passiert, dann ist das genauso wichtig wie „on screen“ Dialog. Wenn ich in einer Büro Szene bin und es geht eine Tür zu, weil jemand den Raum verlässt, dann kann man zu 90% die Schritte, welche hinter der Tür ertönen, weglassen. Hier ist der Dialog usw. wichtiger, weil die Aufmerksamkeit des Zusehers woanders und nicht bei den Schritten liegt. Also ich versuch einfach im Normalfall die Aufmerksamkeit zu steuern, das heißt entweder mit der Aufmerksamkeit mitzugehen oder sie bewusst woanders hinzubiegen.

Und darum geht es eigentlich, da ist dann „on“ und „off“ ein nicht zu wichtiges Kriterium. Natürlich sind die wichtigeren Dinge meistens im „on“ weil die Kamera da „drauf“ ist. Ein weiteres wichtigeres Kriterium ist auch die Tonalität, weil tonale Töne meistens emotionaler sind: Also zB. ist Zug fahren emotionaler als Auto fahren, weil ein Zug mehr tonale Anteile hat. Im Horrorfilm spielt sich oft auch mehr im „off“ ab und daher hat man auch mehr Möglichkeiten zum Gestalten der Sounds. Natürlich ist das auch alles der „Mode“ unterworfen, das heißt welche Synthesizer aktuell sind oder welche Sounds gerade angesagt sind. Tierstimmen sind hier auch Klassiker weil sie auch tonal sind und sehr prägnant ausfallen.

A: Ich habe in meinen Analysen einen Schockmoment in mehrere Phasen unterteilt, wobei die 1.Phase meistens die Einleitung ist, die 2.Phase dann Spannung aufbaut und in der 3.Phase dann das eigentliche Highlight bzw. der Schockmoment aufgelöst wird. In meinen Analysen habe ich herausgefunden, dass fast jeder Schockmoment 5 spezifische Elemente enthält: Stille, Umgebungsgeräusche, Orchesterelemente, elektronische Klänge und Sprache. Würdest du eines der Elemente besonders hervorheben in der Wichtigkeit zur Kreation eines Schockmomentes bzw. zur besonderen Beachtung im Endmischung?

B: Stille ist definitiv wichtig, aber Stille alleine würde nicht funktionieren. Stille selbst ist etwas sehr theoretisches. Wenn ich reine Stille habe im Film, dann höre ich plötzlich Umgebungsgeräusche im Kino wie die Klimaanlage, meinen Sitznachbar usw. Das wäre dann wirklich reine Stille und das darf nicht sein. Da wäre das Soundbild mehr oder weniger tot.

Also Stille funktioniert immer nur in Kombination mit leisen Sounds wie knarrenden Schritten oder tiefes Brummen in der Atmo. Die müssen nicht mal unbedingt leise sein, das kann auch der Sound von einem knisternden Hemd sein. Natürlich sollte noch Reservelautstärke für den Schockmoment vorhanden sein. Zum erschrecken selbst aber ist Stille immer relativ zu sehen, nicht technisch. Der Zuseher empfindet nur manche Moment als Stille.[Anm.: Der Zuseher empfindet nur manche Moment als Stille, obwohl keine „reine“ Stille vorhanden ist, da Dinge wie das Raumrauschen, leise Geräusche etc. vorhanden sind, diese aber vom Zuseher nicht sofort wahrgenommen werden]

Also wenn du z.B. jemanden atmen hörst in einem Horrorfilm, dann hört er plötzlich auf zu atmen, genau dann wäre eine kurze Stille vorhanden. Dies ist erlaubt, aber nicht länger als eine halbe Sekunde. Das sollte nur ganz kurz sein. Die Regel wäre hier, dass das Timing so lange sein darf, je nachdem wie schnell das Gehirn umschaltet, dass der Rhythmus der Sprache auf die nächsten Sounds wartet bzw. die nächsten Wörter etc. Also ungefähr eine halbe Sekunde, sonst orientiert sich das Gehör um und hört auf etwas Neues und nimmt dann die neue akustische Quelle als aktuell wichtigstes Geräusch wahr. Und wenn man in diesem Bereich bleibt, dann verstärkt das die Dynamik. Auch die Musik kann vor dem Soundeffekt aufhören, aber nicht dass sie genau auf den Effekt aufhört, sondern ein paar Bilder vor dem Soundeffekt leiser wird.

Dann wirkt der Sound/Schockmomenteffekt noch intensiver und muss sich nicht durch die Musik „peitschen“. Leiser werden und erschrecken, das ist typisch für Horrorfilme.

A: Und die letzte Frage: Gibt es deiner Meinung nach Unterschiede zwischen den großen Hollywood Produktionen wie „The Hills have Eyes“ oder und einem Film wie „In 3 Tagen bist du tot“, speziell in der Post Produktion?

B: Also da kann man sagen die Amis kochen auch nur mit Wasser. Allerdings haben sie deutlich mehr davon. Da spielt Geld schon eine Rolle, was zwar noch keinen guten Film macht aber viele Dinge wesentlich einfacher macht.

Der Schlüssel, mit wenig Geld gute Filme zu machen ist es, sehr zielfixiert zu arbeiten. Je schneller man die beste Möglichkeit erkennt, desto zielgerechter kann man darauf hinarbeiten. Leider ist oft das Ausprobieren schwer benachteiligt aufgrund des Zeitmangels bei billigen Filmen. Was auch in Amerika absolut üblich ist, ist es Tonschnitt und Bildschnitt parallel zu machen und auch „Screenings“ dazwischen zu veranstalten. Da teilen sich dann 20 Leute im Sounddepartment die Jobs, wobei die einen Sounds machen und die anderen schneiden dann die aktuellen Bildversionen nach. Das potenziert sich dann. Das Übereinandergreifende Arbeiten macht natürlich auch alles schneller, was sich wiederum sehr auf die Einnahmen des Filmes auswirkt.

Bei uns ist das sehr geradlinig und es gibt nur wenige Änderungen, weil einfach nicht mehr Zeit und Geld vorhanden ist. Ein Unterschied ist auf jeden Fall, dass wir uns oft Soundbibliotheken bedienen, welche aber sehr umfangreich sind. Die Amis wiederum können sich hier anderer Möglichkeiten bedienen, da wird man bei großen Produktionen nie einen Sound hören, welcher schon mal gehört wurde in einem anderen Film. Es ist einfach maßgeschneiderter. Die Musik ist ebenfalls ein Punkt wo man merkt, ob es ein kleines Streichorchester ist oder ein Riesen Orchester.

Hier ist dann natürlich auch eine andere Tonqualität vorhanden, eine andere Tiefe usw. Da ist dann nämlich eine räumliche Tiefe vorhanden auf der Leinwand und klingt dadurch einfach besser, als wenn Filme einfach nur am Laptop abgemischt worden sind. Da weißt der Sound oft überhaupt keine Tiefen auf und „pickt“ förmlich auf der Leinwand.

Relativ nahe dran ist „In 3 Tagen bist du tot 2“, weil hier viele echte Instrumente eingesetzt wurden und viel Wert auf die Musik und das Sound Design gelegt worden ist, wobei der erste Teil auch sehr gut ist.

3.7.8. Zusammenfassung und Interpretation der Interviews

Für die Ausführung der Forschungsfragen „Wie sind typische Schockmomente hinsichtlich des Sound Designs aufgebaut und wie lassen sie sich kategorisieren?“ sowie „Lassen sich Designrichtlinien für das Sound Design von Schockmomenten aufstellen?“, wurden Fachexperten, dessen Forschungsgebiet das Sound Design bzw. Musik im Film ist, befragt und deren Inhalte in die Arbeit miteinbezogen. Diese Erhebung fand in Form qualitativer Interviews statt – insgesamt vier Interviews – wobei alle Interviews in persönlichen Treffen abgehalten wurden. Die Transkriptionen der Interviews sind in der Arbeit eingebaut, da die Aussagen der Experten und die dadurch erhaltenen Kenntnisse wesentlich von Bedeutung für die Beantwortung der Forschungsfragen sind.

3.7.8.1. Interviewsituation

Alle Interviewsituationen waren angenehm und locker. Die Dauer der Interviews betrug ungefähr 25 bis 45 Minuten. Die Fragen wurden bewusst offen gehalten, sodass die Interviewpartner eine allgemein gültige Antwort geben konnten. Der Verlauf der Interviews, die tatsächlich gestellten Fragen, die Transkription und die Fragen, die sich aus dem Gespräch ergaben, können in den Interviews nachvollzogen werden. Alle vier Interviews wurden mittels eines Diktiergerätes aufgezeichnet und anschließend transkribiert, sodass sie bei Bedarf nachgelesen werden können.

3.7.8.2. Zusammenfassung

Die durchgeführten Interviews sollten dazu dienen, die nachfolgende Forschungsfragen zu beantworten bzw. einen Lösungsansatz durch Expertenmeinungen herauszufinden.

Wie sind typische Schockmomente hinsichtlich des Sound Designs aufgebaut und wie lassen sie sich kategorisieren, bzw. lassen sich Designrichtlinien für das Sound Design von Schockmomenten aufstellen?

Alle vier Interviewpartner stimmen überein, dass der vorhandene Ton immer vom Bild abhängig ist. Der Bildschnitt sowie Bildausschnitte hängen unmittelbar mit dem Ton zusammen bzw. der Ton sollte immer auf das Bild eingehen.

Natürlich gibt es die auch Möglichkeit des „Reduced Listening“, welche Karoline Heflin mit dem Beispiel von Walter Murch's Szene aus „Apocalypse Now“ vergleicht, mit der Soundmontage – Szene, in welcher ein Ventilator Geräusch mit einem Hubschrauber Sound verbunden wird (vgl. Expertengespräch Heflin 2009).

Auch Bernhard Maisch ist der Ansicht, dass speziell im Horrorfilm sehr viel erlaubt ist und der Sound Designer viele Möglichkeiten hat, das Soundbild zu gestalten (vgl. Expertengespräch Maisch 2009).

Herr Johannes Konecny meint hierzu, dass die Grenzen zwischen dem Ton- und Bildschnitt fließend sein sollten und auch von der Handlung der Szene bzw. des Filmes abhängig sind. Er betonte ebenfalls, dass es in manchen Szene, wie der in „In 3 Tagen bist du tot“, zu zwei Höhepunkten kommt, um eine Szene nicht unnötig in die Länge zu ziehen und sie dadurch weiter interessant macht, dass die schon aufgebaute Spannung teilweise ab- und wieder aufgebaut wird (vgl. Expertengespräch Konecny, 2009, Beispiel: Analyse „In 3 Tagen bist du tot“ Szene: Clemens geht durch Gang und betritt ein Zimmer, 00:12:57).

Ebenfalls waren sich alle vier Experten einig, dass die Erfahrung die ein Sound Designer bzw. Score Mixer hat, eine große Rolle spielt. Da sich oft auch Regisseure und andere Produzenten bei dem erstellen eines Soundbildes bzw. dem endgültigen Mixdown befinden, sollte die Technik wie Kompressoren Einstellungen, Bedienung des Mischpultes oder spezielle Einstellungen der Halleffekte in den Hintergrund rücken und man sich auf das wesentliche, nämlich die Handlung der Szene, konzentrieren.

Auf die Frage ob sublastige Sounds wichtig sind, war Herr Konecny der Meinung dass sie zwar Spannung erzeugen aber dass es auch möglich ist, mit hohen Tönen beunruhigende Gefühle zu assoziieren. Sublastige Sounds sind deshalb sehr beliebt, weil sie nur geringe Frequenzbereiche einnehmen und dadurch andere Frequenzen nicht stören, in welchen sich zB. die Sprache, Geigen oder sonstige Geräusche befinden könnten. Man kann hier aber auch immer wieder auf normale Sounds zurückkehren und mit Wald- oder Vogelgeräuschen genauso eine Spannung erzeugen. Hierfür sind nicht immer surreale Sounds nötig (vgl. Expertengespräch Konecny, 2009).

Bernhard Maisch ist der Meinung: „Bässe tragen die Emotionen“. Auch er betont die optimale Unterstützung solcher Sounds, egal ob im unteren oder oberen Frequenzbereich. Das Soundbild sollte in einem Horrorfilm in jedem Falle „stressig“ sein (vgl. Expertengespräch Maisch, 2009). Die Meinungen zu der Frage, ob die Experten den Audiovisuellen Kontrast zwischen „on“ und „off screen“ Sounds beachten, sind sich ebenfalls alle sehr ähnlich.

Bernhard Bamberger verwendet „off screen“ Sounds nur, wenn sie stimmungsmäßig helfen und betont, dass es eine enge Gratwanderung ist, den audiovisuellen Kontrakt nicht zu stören, das heißt dass die Zuseher durch übertriebene Sounds, beispielsweise aus dem Surround, nicht gestört werden sollten (vgl. Expertengespräch Bernhard Bamberger, 2009).

Hr. Konecny betont, dass alles was auf dem „off“ kommt gut überlegt werden sollte warum es sich im „off“ befindet (vgl. Expertengespräch Konecny, 2009). Karoline Heflin verweist hier ebenfalls auf Walter Murch und zitiert diesen, indem sie behauptet, dass Sound Design dann gut ist, wenn ein Moment der Stille kommt und der Zuhörer das hört, was vorher da war (vgl. Expertengespräch, Heflin, 2009). Das heißt, welcher Sound in den kurz zuvor gesehenen Bild vorhanden war. Überhaupt ist „Stille“ ein wichtiges Stilmittel, welcher Meinung sowohl Herr Bamberger als auch Herr Maisch sind. Herr Maisch sagt hierzu, dass Stille alleine jedoch nicht funktioniert bzw. nicht länger als eine halbe Sekunde funktioniert. Und das meistens nur, kurz bevor ein Highlight bzw. ein Schockmoment ansteht. Längere Stille funktioniert nur in Kombination mit einem anderen Umgebungsgeräusch oder Synthesizer Sound (vgl. Expertengespräch Maisch, 2009).

Immer wieder verweisen die Experten auch auf die psychologischen Effekte von Sounds hin und die Wirkung eines Horrorfilms auf den Zuseher. Herr Bamberger weist hier auf das menschliche Gehirn hin und deren Eigenschaften in Bezug auf wahrgenommene Sounds. Hier sollte der Ton eines Filmes niemals erzählen, was als nächstes in einer Szene passiert. Schockmomente können auch gut gemacht sein, wenn sie nur natürliche Sounds enthalten (vgl. Expertengespräch Bamberger, 2009).

Auch Karoline Heflin weißt auf die Wichtigkeit des O-Tons in einem Film hin bzw. auf die „Natürlichkeit“ der Sounds, das heißt dass es auch möglich ist mit naturalistischen Sounds Spannung zu schaffen. Auch die Kameraführung bzw. der Bildausschnitt ist ausschlaggebend für einen spannenden Film (vgl. Expertengespräch Heflin, 2009).

Bei der Frage ob es Unterschiede zwischen Hollywood Produktionen und kleineren Filmen wie „In 3 Tagen bist du tot“ gibt, meinte Karoline Heflin dass der Zeitfaktor eine große Rolle spielt. Da in Europa die Budgets nicht sehr groß sind ist auch wesentlich weniger Zeit vorhanden und wesentlich weniger Leute sind in das Sound Design eines Filmes miteingebunden, während sich in Amerika mehrere Leute mit dem Sound eines Filmes beschäftigen (vgl. Expertengespräch Heflin, 2009).

Auch Herr Maisch ist der Meinung dass Geld ein wesentlicher Unterschied ist, da hier ein ganzes Sounddepartment an der Tonspur arbeitet und dadurch wesentlich andere Tonqualitäten und räumliche Tiefen im Klangbild vorhanden sind. Oft werden ganze Orchester für die Filmmusik aufgenommen und dadurch ergibt sich dann auch eine andere Soundqualität (vgl. Expertengespräch Maisch, 2009).

Herr Bamberger wiederum meint, dass eigentlich alle mit dem gleichen Wasser kochen, dass jedoch schon gewisse Unterschiede vorhanden sind, besonders in der Personalbesetzung sowie in der Möglichkeit, Sounds nachzustellen bzw. die Möglichkeiten Sounds neu aufzunehmen, extra für einige spezielle Soundeffekte in einem Film, während man sich in Europa oft einfach nur einer Soundlibrary betätigt (vgl. Expertengespräch Bamberger, 2009).

Allgemein allerdings kann man hierbei sagen dass der Sound immer zum Bild passen muss und man ein normales Bild nicht mit einem riesigen Soundtrack „überfüllen“ sollte, egal ob Geld und Zeit vorhanden ist (vgl. Expertengespräch Konecny, 2009).

All die identifizierten Merkmale des Sound Designs in Schockmomenten wurden sowohl im empirischen Teil als auch in der anschließenden Essenz miteinbezogen.

4. Fazit der Analysen

Durch die durchgeführten Analysen und Experten Interviews kann man nun sagen, dass im Aufbau von Schockmomenten themenbezogene Zusammenhänge, jedoch keine einheitliche Designrichtlinie nachgewiesen werden konnte. Ein Zusammenhang welcher in jeder Szene vorkommt, ist die gezielte soundtechnische Anwendung von Stille, welche wiederum von der Entwicklung der Dynamik abhängig ist. Außerdem sind Stille und Dynamik auch abhängig vom vorgegeben Bild und von der Handlung der Szene bzw. ob eine gewisse Bild/Ton Assoziation nach einer kompletten Stille verlangt.

Ebenfalls sind in jedem Schockmoment einzelne Elemente der „Elementpyramide“ zu finden. Die Verbindung dieser Elemente kann jedoch nicht vorgegeben werden. Sie bleibt dem Sound Designer selbst überlassen bzw. ist abhängig vom vorgegeben Bildschnitt.

Die musikalische Akzentuierung und der Bildschnitt arbeiten in den meisten Szenen sehr eng zusammen. Lautstärke, Dynamik und Tempo sind in ihrer Wirkung mit der Standzeit einer Einstellung meistens verknüpft. Das Sound Design in einem Schockmoment sollte den Handlungsablauf und die Gefühle der mitwirkenden Figuren illustrieren bzw. kommentieren. Es sollten die vorgegebenen Elemente passend zueinander verbunden werden und die Bilder und Szenen eines Films verstärken und gleichzeitig eine interpretierende und kommentierende Funktion haben.

Der Phasenaufbau gibt die Möglichkeit gestalterische und narrative Aspekte genauer zu betrachten bzw. die Elemente in den jeweiligen Momenten feststellen. Die narrative Rolle übernehmen meist Geräusche, wobei auch Orchesterale Elemente immer wieder eine klare und herausragende Präsenz haben. Mit Ausnahme der Sprache treten alle vier Elemente in den meisten Szenen in gleichen Anteilen auf. Während am Anfang einer Szene eher minimalistische Sound dominieren kommen im weiteren Verlauf auch weitere Umgebungsgeräusche und vor allem elektronische Elemente wie Subbass oder hochfrequente Synthesizer Sounds hinzu. Der Schockmoment bzw. das Highlight an sich besteht dann meist wieder aus einer Mischung aus Sprache und undefinierbaren Geräuschen.

Synthesizer sind sehr beliebt und deren Sounds auch in fast allen analysierten Szenen enthalten. Mit Synthesizer ist es möglich irrealer Sounds zu erstellen.⁷⁶

Der Klang der Stimme bzw. das Sprechtempo haben in allen analysierten Szenen keine bedeutende Rolle. Orchesterliche Elemente, als auch die vorkommende Filmmusik, fängt die Stimmung und Emotionen des Geschehens ein und bekommt dadurch in einigen Szenen eine gesonderte Bedeutung. (Vgl.: „The Hills have eyes“, „Mirrors“)

Eine weitere Gemeinsamkeit welche vorhanden ist und von welcher das Sound Design abhängig ist, ist die Bauform der Dramaturgie. Es besteht immer ein einfacher dramatischer Bogen. Die Exposition führt das Geschehen ein: Wo spielt die Szene, zu welcher Zeit und welche Personen spielen eine Rolle. Dann geschieht ein Aufbau des Konflikts: Es geschieht eine „Störung“ der Identifikationsfigur, das heißt es wird meist Spannung aufgebaut. Weiters erreicht die Szene ihren Höhepunkt durch den Schockmoment und dann geschieht ein Abbau des Konflikts und es folgt ein Schluss. (Vgl. Szene aus „Saw“, „The Hills have eyes“ oder „Shining“) Oder es folgt ein weiterer Spannungsaufbau und der Protagonist befindet sich weiterhin in Gefahr bzw. die Störung der Identifikationsperson ist weiterhin vorhanden wie in „Dawn of the dead“ oder „Terminator 4“.⁷⁷ In jedem Schockmoment ist Spannung die Hauptaufgabe der Dramaturgie. Ohne Spannung entsteht kein Interesse an der erzählten Geschichte.⁷⁸

Die dramaturgische Wirkung eines Handlungsablaufes kann durch die Elemente der Tonebene entscheidend mit gestaltet werden. Kurzzeitige Anhebungen der Lautstärke erhöhen die Aufmerksamkeit, die Verwendung bestimmter Instrumente ändern den Klangcharakter einer Tonspur und besondere Spielweisen sollen bestimmte Gefühle im Zuseher wecken.⁷⁹ All diese Eigenschaften sollte sich ein guter Sound Designer zu Nutze machen und versuchen ein spannendes und aufregendes Sounderlebnis in einem Schockmoment zu kreieren ohne dabei auf diverse Eigenschaften zu vergessen aber ebenfalls ohne dabei versuchen einer Designrichtlinie zu folgen, welche bis dato nicht existiert.

⁷⁶ vgl. Droney 28.12.2009, Sound Effects in Science Fiction and Horror Films,
<http://filmsound.org/articles/horrorsound/horrorsound.htm>

⁷⁷ vgl. Kamp 2005, S.120f

⁷⁸ Kamp 2005, S.125

⁷⁹ Kamp 2005, S.111

Betrachtet man die „Listening Modes“ nach Chion, fällt auf dass es ebenfalls keine einheitliche Richtlinie gibt, sondern in den meisten Szenen eine Mischung aus „Casual Listening“ und „Semantic Listening“ herrscht. Für den Zuseher ist es jedoch nicht unbedingt wesentlich ob er sofort weiß um welches Geräusch es sich handelt wie beim „Semantic Mode“.

Im Horrorfilm aber auch zum Teil im Action Film ist es möglich eine Mischung aus allen drei „Modes“ zu kreieren. In diesem Falle ist die Tonspur nicht unbedingt von der Bildspur abhängig, da es möglich ist, den Zuseher in eine andere Welt zu geleiten und ihn durch verschiedene Soundkreationen irre zu führen. (Vgl.: „Friedhof der Kuschartiere“, Szene: Mann betritt da Haus-Wirres Soundbild, 01:26:40)

Wesentlich wichtiger ist es hier zu beachten ob Sounds auf dem „off“ oder „on“ kommen. Der vorbeifahrende Zug in „Friedhof der Kuschartiere“ ist ein Sound welcher sich komplett im „off“ befindet und den Zuseher dadurch verwirrt und irre leitet. (vgl. „Friedhof der Kuschartiere“, Szene: Mann betritt Vorraum in einem Haus, 01:26:34)

Ebenfalls die Piepsgeräusche aus der analysierten Szene aus „Terminator 4“, welche sich Anfangs im „off“ befinden, kommen erst gegen Ende der Szene das heißt kurz vor dem Schockmoment ins „on“ screen. (vgl. „Terminator 4“, Szene: Connor befindet sich in einem Labor, 01:23:56). Hier ist es wichtig „non-diegetic“ und „off“ sound gezielt einzusetzen, da die psychologische, erhöhte Anspannung des Zusehers auch eine erhöhte Aufmerksamkeit beinhaltet und man dadurch empfangsbereiter bzw. intensiver auf Geräusche in einem Schockmoment reagiert. Die Identifizierungsmöglichkeit muss zwar nicht unbedingt vorhanden sein, aber der vorkommende Sound sollte auch einen Sinn haben bzw. einen Bezug zur Handlung haben.

Der Horrorfilm ist zwar schon seit längerem in der „Blockbuster“ Branche angekommen, jedoch erlaubt dieses Medium dem Sound Designer mehr als jedes andere eine selbstständige und freie Interpretation von Sounds und Geräuschen. Diese ist zwar immer abhängig vom vorhandenen Bild und den Vorstellungen des Regisseurs aber dennoch ist es möglich völlig neue, nie dagewesene Geräusche neu zu erfinden.

In der alltäglichen Wahrnehmungswelt sind viele Klänge welche sowohl in Horrorfilmen als auch in Actionfilmen vorkommen, eher selten.

Allgemein gesehen hat der Filmtton bzw. das Sound Design eine sehr große Bedeutung, die für die emotionale Wirkung des fiktionalen Films kaum hoch genug eingeschätzt werden kann.⁸⁰

⁸⁰ vgl. Schmidt 2005, S.278

5. Quellenverzeichnis

- Amazona.de Online Magazin, Interview mit Hans Zimmer (2009): www.amazona.de/index.php?page=26&file=2&article_id=2530
- Babylon Lexikon (6.1.2010): Frequenzspektrum, www.babylon.com/definition/Frequenzspektrum, Kopie auf CD-ROM
- Baracuda Lexikon (28.12.2009): Grundzüge der Akustik, www.barracuda-sound.de/akustik/akustik.htm, Kopie auf CD-ROM
- Bogner, Alexander und Littig, Beate, 2009: Experteninterviews: Theorien, Methoden, Anwendungsfelder, 3.Auflage, Wiesbaden: VS Verlag
- Bordwell und Thompson (2009): Diegetic and non-diegetic sound, <http://filmsound.org/terminology/diegetic.htm>, Kopie auf CD-ROM
- Chion, Michel, 1994: Audio-Vision, New York: Columbia University Press
- Dickreiter, Michael, 1997: Das Handbuch der Tonstudioteknik, 6.Auflage, München: Saur Verlag GmbH & Co. KG
- Tiedemann, Stefan 2004: Saw Special Collectros Edition DVD Booklet,
- Enders, Roland, 1999: Das Homerecording Handbuch, 2.Auflage, München: GC Carsten Verlag
- Endt, Julia, 2009: Sound Design und Soundklischees – Horror- und Thrillergenre, <http://server4.medienkomm.uni-halle.de/filmsound/kap4-t.htm>, Kopie auf CD-ROM
- Faulstich, Werner, 2008: Grundkurs Filmanalyse, 2.Auflage, Stuttgart: UTB
- Flöttmann, Holger, 2005: Angst – Ursprung und Überwindung, 4.Auflage, Stuttgart: Kohlhammer
- Flückiger, Barbara, 2007: Sound Design – Die virtuelle Klangwelt des Films, 3.Auflage, Marburg: Schüren
- Gläser, Jochen und Laudel, Grit, 2004: Experteninterviews und qualitative Inhaltsanalyse, 2.Auflage, Wiesbaden: VS Verlag

- Häntzschel, Jörg, 2008: Interview von Frank Darabont mit Stephen King, www.sueddeutsche.de/kultur/545/430297/text/, Kopie auf CD-Rom
- Henle, Hubert 2001: Das Tonstudio Handbuch, 5.Auflage, München: GC Carstensen Verlag
- HIFI Lexikon (28.12.2009): Dynamik (-umfang), <http://www.fairaudio.de/hifi-lexikon-begriffe/dynamik.html>, Kopie auf CD-ROM
- Jecklin, Jürg 2006: Tontechnik Special – Musikaufnahmen, Universität für Musik und darstellende Kunst Wien/Institut für Elektroakustik, pdf Datei Kopie auf CD-ROM
- Kamp, Werner, 2005: AV-Mediengestaltung, 1.Auflage, Hann-Gruiten: Europa Lehrmittel Verlag
- Kaye, Deena, 1999: Sound and Music for the Theatre, 2. Auflage, USA: Focal Press
- Lensing, Jörg (2009): Sound Design, <http://www.film-sound-design.de/Sound.htm>, Kopie auf CD-ROM
- Lexikon, 2sound.de (28.12.2010): Frequenz, www.2sound.de/musik-lexikon-frequenz.html, Kopie auf CD-ROM
- Meteling, Arno, 2006: Monster – Zur Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm, Bielefeld: Transcript
- Metzler – Knapp – Peschl, 1989: Wege zur Musik, Innsbruck: Edition Helbling KG
- Murch, Walter (2003): Worldizing: A Sound Design concept, Interview mit Murch an der Britischen Akademie der Film und TV Wissenschaften (BAFTA), <http://www.filmsound.org/murch/murch.htm>, Kopie auf CD-ROM
- Musik Steiermark (4.6.2010): Musiklehre – Tempo und Dynamik, www.musik-steiermark.at/musikkunde/notenlehre/tempo.htm, Kopie auf CD-ROM
- Niemetz, Anne (4.1.2010): Sub_Trak: Interaktive Raum- und Klanginstallationen/Rauschen, www.hfg-karlsruhe.de/~aniemetz/sub_trakt/rauschen.html, Kopie auf CD-ROM
- Pichler, Norbert (2009): The Art of Foley – Die Kunst des Geräuschemachens, Kopie auf CD-ROM
- Raffaseder, Hannes, 2002: Audiodesign, München/Wien: Carl Hanser

- Range, Ralf (2006): Das Dokument des Grauens – Eine Chronik des Horrorfilms, http://retropark.de/download/pdf/Das_Dokument_des_Grauens.pdf, Kopie auf CD-ROM
- Roederer, Juan, 2000: Physikalische und psychoakustische Grundlagen der Musik, 3.Auflage, Berlin: Springer
- Schmidt, Ulrich, 2005: Professionelle Videotechnik, 4.Auflage, Berlin: Springer
- Sonnenschein, David, 2001: Sound Design – The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema, USA: Michael Wiese Productions
- Stangl, Werner (2009): Emotion Angst, <http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/EMOTION/Angst.shtml>, Kopie auf CD-ROM
- Stickel, Andrea 2003: Faszination Gehör, Bergkirchen: PPVMEDIEN GmbH
- Vossen, Ursula, 2004: Filmgenres Horrorfilm, Ditzingen: Reclam
- Weinzierl, Stefan 2008: Handbuch der Audiotechnik, 1.Auflage, Berlin: Springer Verlag
- Wikipedia (3.6.2010): Stephen King, http://de.wikipedia.org/wiki/Stephen_King; Wikipedia, Kopie auf CD-ROM
- Wikipedia (4.1.2010): Subbass, [http://de.wikipedia.org/wiki/Subbass_\(Tontechnik\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Subbass_(Tontechnik)), Kopie auf CD-ROM

Filmplakate:

- Dawn of the Dead Filmplakat 8.1.2010, <http://www.best-horror-movies.com/image-files/the-night-flier-dvd-cover.jpg>
- Friedhof der Kuscheltiere Filmplakat 8.1.2010, http://www.cinefacts.de/kino/cover/2358_acedf3e7c776570e67f4b37594ed4038/2358/g/cover_mitte1/friedhof_der_kuscheltiere_bild_1.jpg
- Saw Filmplakat 8.1.2010, <http://i30.tinypic.com/k13m7a.jpg>
- The Nightflier Filmplakat 8.1.2010, <http://www.best-horror-movies.com/image-files/the-night-flier-dvd-cover.jpg>

Interviews:

- Interview mit Bamberger Bernhard am 28.11. 2009 im Café Prückel, 1010 Wien

- Interview mit Heflin Karoline am 3.11.2009 im Café Sperl, 1060 Wien

- Interview mit Konecny Johannes am 13.Oktober 2009 in den Tremens Tonstudios, 1120 Wien

- Interview mit Maisch Bernahrd am 7.12.2009 im Naturkost St.Josef, 1070 Wien

6. GLOSSAR

Amerikanisch	Bildeinstellung: Vom Kopf abwärts
Atmo	Atmosphäre, örtliche Umgebung
Bässe	Frequenzen zwischen ca. 20 bis 125 Hz
Blockbuster	Kassenschlager
Delay	Verzögerung von Schall
Detail Shot	Bildeinstellung: Großaufnahme
Dissoziation	Auseinanderklaffen von auditiven und visuellen Wahrnehmungen
Dramaturgie	Kompositionsprinzip, Erzeugung einer Handlung bzw. Spannung
Dynamik	Verlauf der Lautstärke
Einstellungsgrößen	Angabe über den Bildausschnitt
Frequenz	Schallschwingungen pro Sekunde
Foley Artist	Geräuschemacher
Hertz (Hz)	Maßeinheit zur Bezeichnung der Frequenz
Halbtotale	Bildeinstellung - Von Kopf bis Fuß
Hall	Echo, akustische Eigenschaften der räumlichen Begebenheiten rechts Effekt, Nachklingen in einem Raum
Highlight	Höhepunkt (Höhepunkt einer Szene/Sequenz, der Schockmoment)
Interaktion	Wechselseitiges Aufeinanderwirken von Akteuren, Musikelementen, Systemen etc.
Klangobjekt	Bezeichnung von akustischen Emissionen nicht sprachlicher Natur
Mainstream	Geschmack einer großen Mehrheit
Mischung	auch „Score Mixing“ - Zusammenführen aller Toninformationen aus Sprache, Geräusche und Musik
Nachhallzeit	Zeitraum, in welchem nach Abschalten einer Schallquelle der Schalldruckpegel um 60 dB sinkt
Oktave	Musikalisches Intervall
O-Ton	Original Ton, akustisches Ereignis, am Set aufgenommen
Oberton	Element eines Klangs
Overstretching	Überbeanspruchung

Over shoulder	Bildeinstellung: Von hinten über der Schulter
Roomtone	Stille bzw. Grundrauschen eines Raumes
Rhythmus	Zeitstruktur der Musik
Synthesizer	Gerät zur Erzeugung elektronischer Töne
Sound-effects	Geräusche auf einer Tonspur
Synchron	Gleichzeitig, miteinander
Subbass	Tiefe Bassfrequenz
Surreal	Unwirklich, Träumerisch
Totale	Bildeinstellung: Gesamte Umgebung
Voiceover	Tonspur Überlagerung