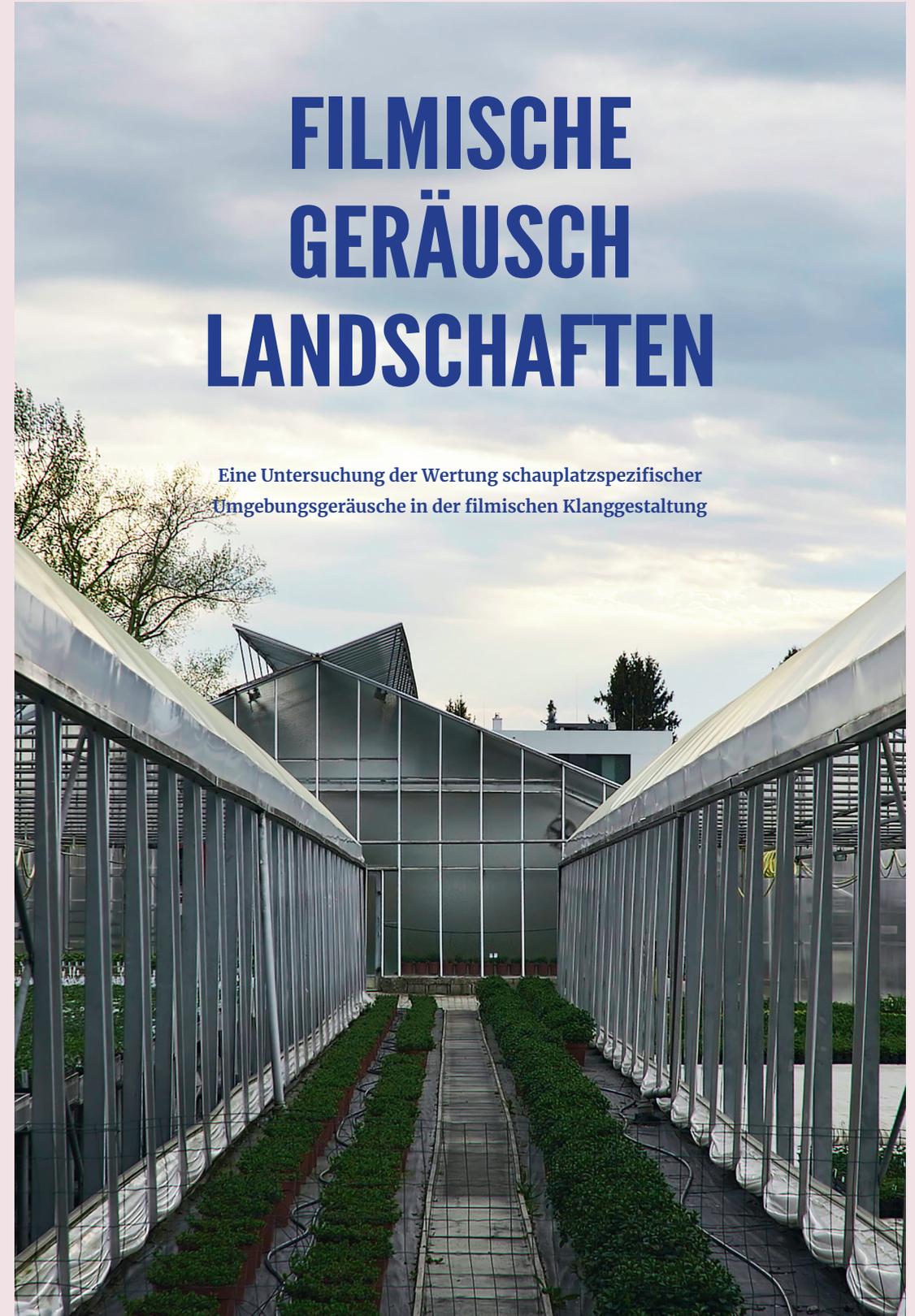


2020

FILMISCHE GERÄUSCH LANDSCHAFTEN

Eine Untersuchung der Wertung schauplatzspezifischer
Umgebungsgeräusche in der filmischen Klanggestaltung



2020

FILMISCHE GERÄUSCH-LANDSCHAFTEN

KATHARINA PICHLER

KATHARINA PICHLER

FILMISCHE GERÄUSCH LANDSCHAFTEN

Eine Untersuchung der Wertung schauplatzspezifischer
Umgebungsgeräusche in der filmischen Klanggestaltung

KATHARINA PICHLER
01475007
PICHLKA18

SOUND DESIGN
FH JOANNEUM
KUNSTUNIVERSITÄT GRAZ
CMS 2018

BETREUT VON
PROF. DR. JOSEF GRÜNDLER

2020

EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG

Ich erkläre ehrenwörtlich, dass ich die vorliegende Masterarbeit selbstständig angefertigt und die mit ihr verbundenen Tätigkeiten selbst erbracht habe.

Ich erkläre weiters, dass ich keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Alle aus gedruckten, ungedruckten oder dem Internet im Wortlaut oder im wesentlichen Inhalt übernommenen Formulierungen und Konzepte sind gemäß den Regeln für gutes wissenschaftliches Arbeiten zitiert und durch Fußnoten bzw. durch andere genaue Quellenangaben gekennzeichnet.

Die vorliegende Originalarbeit ist in dieser Form zur Erreichung eines akademischen Grades noch keiner anderen Hochschule vorgelegt worden.

Diese Arbeit wurde in gedruckter und elektronischer Form abgegeben. Ich bestätige, dass der Inhalt der digitalen Version vollständig mit dem der gedruckten Version übereinstimmt.

Ich bin mir bewusst, dass eine falsche Erklärung rechtliche Folgen haben kann.

Graz, 3.9.2020

Katharina Pichler



DANKE AN

Meine Familie
Meine StudienkollegInnen
Harry Kemp

Ariana Martín-Lobera
Arno Friebes
Callum McSullea
Christofer Frank
Cine Art Land Steiermark
Elena Martín-Lobera
FH Joanneum
Gerhard Nierhaus
Josef Gründler
Karim Weth
Kunstuniversität Graz
Kunstuniversität Linz
Lisa Maria Bickel
Marlene Reischl

INHALTSVERZEICHNIS

1	ABSTRAKT	14 – 15
	EINLEITUNG	16 – 19
2	DIE KLANGEBENEN IM FILM	
	Kapiteleinleitung	22 – 23
	2.1 Die Ebenen des Sounddesigns	24 – 27
	2.1.1 Atmosphären	
	2.1.2 Effektklänge	
	2.1.3 Foleys	
	2.2 Geräusche und ihr Bezug zum filmischen Schauplatz	28 – 35
	2.2.1 Schauplatzimmanent	
	2.2.2 Schizophon	
3	DAS SOUNDSCAPE	
	Kapiteleinleitung	38 – 39
	3.1 Field Recording	40 – 41
	3.2 Umweltgeräusche im künstlerischen Interesse	42 – 45
	3.2.1 Musique Concrète	
	3.2.2 Soundscape Komposition	

4 UMGEBUNGSGERÄUSCHE IM FILM

4.1 Konkreter und abstrakter Klang	48 – 50
4.2 Die konventionelle Rolle	51 – 56
4.2.1 Establishing Sounds	
4.2.2 Sound Bridges	
4.2.3 Sound Scale Matching	
4.2.4 Worldizing	
4.3 Filmbeispiel “Tierra Firme” (2017)	57 – 59

5 FILMISCHE DIEGESE - FILMISCHE WIRKLICHKEIT

Kapiteleinleitung	62 – 63
5.1 Profilmische Wirklichkeit	64
5.2 “Mise-en-scène” der Geräusche	65 – 66
5.3 Off-Track	67

6 GESTALTERISCHE EBENEN DES FILMTONS

6.1 Funktionen des Sounddesigns	70 – 71
6.2 Fusion von Musik und Sounddesign	72 – 73
6.3 Musik folgt dem Sounddesign	74 – 75

7 DER “DIREKTE” FILM

Kapiteleinleitung	78 – 79
7.1 Cinéma Vérité	80
7.2 Direct Cinema	81
7.3 French New Wave	82 – 85
7.4 Dogma 95	86
7.5 Grad der Fiktion	87
7.6 Filmbeispiel “Homo Sapiens” (2016)	88 – 89

8 DER EINFLUSS VON SURROUND SOUND

8.1 Die Notwendigkeit der Selektion	92 – 93
8.2 Der Grad der Immersion	94 – 95
8.3 Ton-Bild-Kontradiktion	96 – 103
8.3.1 Filmbeispiel “The Lighthouse” (2019)	
8.3.2 Filmbeispiel “Roma” (2018)	

9 WERKSTÜCK

9.1 Inhalt	106 – 107
9.2 Hintergrund	108 – 109
9.3 Umsetzung	110 – 113
9.4 Selektion, Maskierungen & Panning	114 – 115
9.5 Fazit	116 – 117
Sichtungslink	119

ABSTRAKT

Der zeitgenössische Filmton ist stark abhängig von den Möglichkeiten der Nachsynchronisation. Schauplätze werden in der Audio-Postproduktion als Geräuschumgebungen teils völlig rekonstruiert. Der reale akustische Ort als Geräuschumgebung und dessen Bezug zum Moment der filmischen Aufnahme scheint in manchen Fällen gänzlich zu verschwinden. Der Umgang mit schauplatzspezifischen Geräuschen wird anhand unterschiedlicher Konzepte aus der Filmtheorie kritisch beleuchtet, sowie deren konventionelle Rolle im Film hinterfragt. Es wird ihr kreatives Anwendungspotential aufgezeigt, sowie auch anhand des Werkstücks ein filmisches Denken in den Fokus gestellt, das schauplatzspezifischen Umgebungsgeräuschen im Film eine zentrale gestalterische Rolle zuschreibt.

Contemporary film sound is highly dependent on the possibilities of post-synchronization. Physical sites as acoustic environments are often entirely reconstructed in audio post-production. The actual site-specific soundscape with its acoustic properties and its relation to the moment of filming seems to have therefore become obsolete. The use of site-specific sounds in film is critically examined on the basis of various concepts from film theory. Their conventional role in sound design is questioned. Based on theoretical analysis as well as practical experiments the creative potential of site-specific sounds is demonstrated. A cinematic approach is illustrated that ascribes an essential creative role to site-specific environmental sounds in film.

EINLEITUNG

In dieser Arbeit wird untersucht, in welcher Hinsicht schauplatzspezifischen Umgebungsgeräuschen im Film eine handlungsleitende Rolle gegeben werden kann.

Als handlungsleitend versteht diese Untersuchung eine maßgebliche Beeinflussung der Bild- und Tonmontage.

Eine derartige Beeinflussung der Handlung kann sich unter anderem durch geplante oder ungeplante Geräuscheingriffe bereits am Drehort bei der Aufnahme ergeben und weiters auch in der Bild- und Ton-Postproduktion durch ein bewusstes In-den-Vordergrund-Stellen und Einbeziehen von schauplatzspezifischen Geräuschen.

Mit der Weiterentwicklung von Mehrkanal-Aufnahmesystemen sowie Mehrkanal-Wiedergabesystemen haben Umgebungsgeräusche im Film geschichtlich gesehen an Bedeutung gewonnen, da diese im Surround Sound vergleichsweise punktuell und vielschichtig eingesetzt werden können. Diese Arbeit versteht die (Ab-)Wertung von filmischen Geräusch-Landschaften aber nicht vorrangig nur als Konsequenz technischer Möglichkeiten oder Limitierungen sowie den daraus resultierenden ästhetischen Konventionen, sondern als Konsequenz weitreichender, hierarchischer Strukturen in Bezug auf die Filmtongestaltung. Es werden im Zuge der Untersuchung deshalb die unterschiedlichen Ebenen des Filmtons, mit besonderem

Augenmerk auf Atmosphären und Umgebungsgeräusche, hinsichtlich ihrer konventionellen Rolle, Genre übergreifend, kritisch beleuchtet, sowie Praktiken des frühen Tonfilms erläutert. Der Grad des Schauplatz-Bezuges der Tonebenen ist hierbei von besonderer Bedeutung. Es wird der Frage nachgegangen, welche Rolle der Ort als Geräuschumgebung im Film einnehmen kann und auf welche Weise.

Eine hierarchisch gedachte Rollenverteilung in der Filmtongestaltung, die geschichtlich gesehen lange Zeit Dialog und Musik bevorzugt hat, wird erläutert und kritisch hinterfragt. Eine Verflechtung der unterschiedlichen Klangebenen, sowie das gestalterische Potential naturalistischer Geräusche werden in den Fokus der Untersuchung gestellt. Dazu werden unter anderem Begriffe wie Diegese, profilmischer Raum, mise-en-scène und Off-Screen aufgegriffen.

Anhand unterschiedlicher Konzepte und Terminologien der Filmtheorie, der Soundscape Komposition, Musique Concrète und der Praxis des Field Recordings, wird sich einem Verständnis von Geräuschumgebungen im filmischen Kontext angenähert. Dies wird mit Ausschnitten aus Interviews mit SounddesignerInnen ergänzt. Unkonventionelle und experimentelle Ansätze aus dem Bereich des Art-Haus-Kinos

des 20. Jahrhunderts, wie unter anderem Cinéma Vérité und French New Wave, werden zusätzlich zu Praktiken des konventionellen Hollywood Films erläutert.

Aufbauend darauf werden aktuelle Filmbeispiele der letzten 20 Jahre herangezogen, um vorangegangene Konzepte zu illustrieren und um interessante Ansätze im Umgang mit Umgebungsgeräuschen, im Rahmen der derzeit vorherrschenden technischen Möglichkeiten, zu illustrieren.

Ein möglicher unkonventioneller Gebrauch von schauplatzspezifischen Geräuschen und Geräuschumgebungen, sowie deren kreatives Anwendungspotential, wird auch anhand des eigenen Werkstücks, in Form einer Kurzdokumentation, in Praxisnähe beleuchtet. Im Kontext der eigenen praktischen Arbeit, bei der das Zusammenwirken von Kamera und Ton möglichst frei gedacht wird, um Spielräume in der Zusammenarbeit zu öffnen, werden auch Normen der klassischen Dreh-Situation diskutiert. Denn in einer normativen Dreh-Situation orientiert sich der Ton stets an der Kamera und ist ihr hierarchisch unterlegen. Bei diesem Projekt werden Film und Ton bereits beim Dreh als gleichwertig behandelt, wodurch bereits bei den Aufnahmen mit einem klassischen Hierarchieverständnis gebrochen wird, bei der die Tonaufnahme der filmischen Bildaufnahme systematisch untergeordnet ist.

2

DIE KLANGEBENEN IM FILM

// DIE EBENEN DES SOUNDDESIGNS
// GERÄUSCHE & IHR BEZUG ZUM FILMISCHEN SCHAUPLATZ

In der deutschen Sprache gibt es für den Begriff “sound” neben Schall noch weitere Übersetzungen, wie unter anderem Ton, Geräusch, Klang, Laut und Lärm. Lautheit, Tonhöhe, Klangfarbe, Rhythmus, Raum (Distanz und Richtung) sind einige der charaktergebenden akustischen Qualitäten von Klang (Kuhn & Westwell, 2012; Dudenredaktion, o.J.).

Im Kontext der filmischen Tongestaltung gibt es eine Vielzahl an klanglichen Ebenen, die vorerst am Beginn dieser Auseinandersetzung in ihren vielseitigen Erscheinungsformen differenziert dargestellt werden sollen.

Es ist üblich, den Filmtonelemente in drei elementare Teilbereiche zu trennen: Dialog, Geräusche und Musik (auch “Score” genannt). In den Teilbereich der Geräusche fallen nach dieser Kategorisierung somit jegliche Formen von Klängen, die nicht der Sprache oder der Musik zugeordnet werden können. Auch Umgebungsgeräusche und schauplatzspezifische Geräusche fallen somit in diesen Teilbereich (Kuhn & Westwell, 2012; Lensing, 2018).

Neben der Wiedergabe von Sprache und der emotionalen Lenkung wird Filmtonelemente unter anderem als ein elementares Mittel der Aufmerksamkeitslenkung und als ein Mittel zur Etablierung von Schauplätzen verstanden (Kuhn & Westwell, 2012).

Klang unterstützt unsere Wahrnehmung von Raum, Volumen und Textur im alltäglichen Leben und verstärkt diese auch maßgeblich im Film. Eindrücke bezüglich räumlicher Distanz und Dimension sind dabei immer durch unsere eigene physische Fähigkeit akustische Information zu verarbeiten gelenkt (Sonnenschein, 2001).

2.1 DIE EBENEN DES SOUNDDESIGNS

Sounddesign ist die kreative Arbeit mit Geräuschen, Klängen und Tönen. Das Sounddesign von Filmen im Zuge der Postproduktion versteht sich dabei als “gestalterische Arbeit an allen akustischen Elementen”, wie sie eben bereits erläutert wurden (Lensing, 2018, S. 85). Ausgenommen davon ist die Filmmusik. Einer der grundlegenden Schritte in der Audio-Postproduktion, und meist auch einer der ersten Arbeitsschritte von SounddesignerInnen, ist der Tonschnitt. Im Zuge des Tonschnitts wird der synchron zum Bild aus dem Bildschnitt gelieferte Ton unter anderem geschnitten und von Störgeräuschen und unerwünschten Frequenzen gesäubert (Lensing, 2018).

Die in der Audio-Postproduktion in weiterer Folge zu bearbeitenden Ebenen können unter anderem aus explizit für den Film aufgenommenen Klangmaterialien, sogenannten Nurtönen (siehe Seite 30) und Foleys (siehe Seite 26), bestehen. Häufig wird auch mit bereits in Datenbanken (auch: “Sound Libraries”) vorhandenen Aufnahmen gearbeitet, die nach heutigem Standard an einer “Digitalen Audio

Workstation” (kurz: DAW) geschnitten, zusammengesetzt und bearbeitet werden. Synthetisch erzeugte Klänge spielen im Sounddesign häufig ebenfalls eine zentrale Rolle (Lensing, 2018).

Im Zuge dieser Untersuchung werden die technisch-handwerklichen Schritte der Filmtongestaltung von Aufnahme über Tonschnitt, Sounddesign, Filmmusik Komposition bis zur Mischung, nicht im Detail erörtert. Es ist jedoch für das Verständnis dieser Untersuchung wichtig, Grundkenntnisse bezüglich der gestalterischen Ebenen des Sounddesigns zu haben. Der Bereich der Geräusche im Film soll hier deshalb noch differenzierter dargestellt werden.

Orientiert man sich an den Normen gängiger Kino- und Fernsehproduktionen können dem Sounddesign, neben der Bearbeitung von Sprache und dem allgemeinen Tonschnitt, folgende für den Film essentielle Klangebenen zugeordnet werden:

ATMOSPHÄREN

Atmosphären sind ein Zusammenkommen mehrerer, unabhängiger Einzelschallereignisse, die an einem spezifischen Schauplatz und in einem spezifischen Kontext erklingen. Auf einer Straße kann es sich dabei beispielsweise um vorbeifahrende Fahrzeuge, das Hupen von Autos, Stimmen und Fußschritte von PassantInnen, Vogelgezwitscher und ähnliches handeln. Diese Einzelschallereignisse fügen sich zu einem mehr oder weniger konstanten Geräuschambiente zusammen. Atmosphären können unterschiedlichen Charakters sein, sehr dynamisch, aber auch “quasistationär einen fast gleichbleibenden Geräuschteppich bilden” (Friedrich, 2008, S. 89 f.). Atmosphären werden mindestens in Stereo, also mit zwei Kanälen bzw. auf zwei Tonspuren, aufgezeichnet und wiedergegeben. Auf diese Weise kann das schauplatzspezifische Geräuschambiente und dessen Räumlichkeit mit möglichst viel Detail hinsichtlich Richtung und Distanz der Schallquellen aufgezeichnet werden. Heute werden Atmosphären auch bei Filmdrehn zunehmend mit mehreren

Kanälen aufgenommen (Friedrich, 2008). Auf die Rolle von Atmosphären bzw. Geräuschumgebungen beim Dreh und in der Postproduktion wird im Zuge der Untersuchung noch detailliert eingegangen. Sie sind grundsätzlich von essentieller Bedeutung für den Ortseindruck einer Szene.

EFFEKTKLÄNGE

Effektklänge (auch: SFX) umfassen sowohl synthetische als auch naturalistische Klänge, welche unter anderem als Mittel der emotionalen Lenkung als auch als Mittel zur Aufmerksamkeitslenkung verstanden werden. Es kann sich dabei um realistische und auch um abstrakte Klänge und Geräusche handeln. Anders als bei Atmosphären handelt es sich bei Effektklängen um eigenständige Geräuschereignisse, welche sich vom allgemeinen Geräuschteppich idealerweise abheben und möglichst prägnant sein sollten. Für Effektklänge kann es fallweise ausreichend sein, wenn diese nur mit einem Kanal, also in Mono, aufgezeichnet und wiedergegeben werden (Friedrich, 2008). Um einzelne Effektklänge in eine

Atmosphäre einbauen zu können, sollten diese bereits möglichst isoliert aufgenommen werden. Sie sollten frei sein von Umgebungsgeräuschen, die deren Präsenz beeinträchtigen. Bei natürlichen/naturalistischen Geräuschen, beispielsweise aus dem Freien, kann dies oft nicht gewährleistet werden, da sie nicht aus ihrer natürlichen Geräuschumgebung entnommen werden können. Auch aufgrund dessen ist die Arbeit von GeräuschemacherInnen für die Filmtongproduktion von essentieller Bedeutung (Friedrich, 2008).

FOLEYS

Bei Foley-Aufnahmen handelt es sich um Klänge, die in der Postproduktion in akustisch adäquater Studioumgebung synchron zum Bild durch GeräuschemacherInnen (auch: "foley artist") produziert werden. Dabei werden unter anderem Bewegungsgeräusche wie Fußschritte, Rascheln von Kleidung und andere Handhabungs-Geräusche nachsynchronisiert. Bildgebundene Geräusche können durch den Einsatz von

Foleys stärker von der Geräuschumgebung abgehoben und "konturenschärfer" werden (Lensing, 2018, S. 85).

Soll ein Film in eine andere Sprache übersetzt werden und der Dialog ist nicht von den anderen Geräuschen trennbar, sind Foleys besonders wichtig. Eine Vielzahl an Bewegungsgeräuschen muss für die internationale Fassung eines Films (auch: "international tape") mit der Sprache rausgeschnitten werden, damit der Film in einer anderen Sprache nachsynchronisiert werden kann (englisch: Dubbing). Ohne den Einsatz von Foleys würden dann viele zum Bild synchrone Geräusche fehlen. Auch wenn es beim Dreh aufgrund schwieriger Bedingungen nicht möglich ist, Geräusche ausreichend aufzuzeichnen, können Foleys eine Abhilfe sein (Friedrich, 2008).

Nicht immer werden Foleys synchron zum Bild von GeräuschemacherInnen nachvertont. Fallweise kommen bereits vorhandene Geräuschaufnahmen aus Datenbanken zum Einsatz, die passend zum Bild von SounddesignerInnen angelegt

werden. Die Qualität von extra für das filmische Bild durch GeräuschemacherInnen produzierten Foleys ist in vielen Fällen jedoch höher.

Aufgrund der sehr ausdifferenzierten Teilbereiche der Filmtongestaltung gibt es in der Regel bei größeren Produktionen auch eine sehr differenzierte Aufteilung in der

Postproduktion. Hierbei gibt es unter anderem die Funktionen von Dialogue Editor, Foley Artist, Foley Editor, Sound Editor, Komponist, Music Editor und Mischtonmeister. Abhängig von den finanziellen Mitteln, der Größe eines Projektes und dem gestalterischen Ansatz übernimmt oft auch eine einzelne Person mehrere Aufgabenbereiche (Lensing, 2018).



ABB. 3



ABB. 4

2.2 GERÄUSCHE & IHR BEZUG ZUM FILMISCHEN SCHAUPLATZ

Im Folgenden werden die Geräusch- und Tonebenen des Films hinsichtlich ihres zeitlichen und örtlichen Bezugs zum Schauplatz beleuchtet und so der Versuch einer für diese Untersuchung relevanten Kategorisierung vorgenommen:

SCHAUPLATZIMMANENT

DIREKTER SCHAUPLATZ-BEZUG

DER SYNCHRANTON

Der Synchronon, auch O-Ton genannt (Originalton; englisch: "location sound"), wird synchron mit dem filmischen Bild aufgezeichnet und steht somit mit diesem in direkter zeitlich-örtlicher Beziehung. Der O-Ton fokussiert sich häufig vorrangig auf Dialog und Sprache und die Bewegungsfreiheit des Mikrofons am Set ist somit stark eingeschränkt (Chion, 1994; Chattopadhyay, 2017a).

Set-TonmeisterInnen versuchen einen möglichst sauberen Dialog aufzuzeichnen, also frei von Geräuschen, die die Sprachverständlichkeit einschränken oder von dieser ablenken könnten, wie beispielsweise Brummen und Rauschen von Verkehr und Maschinen. Der Schwerpunkt der Tonaufnahme beim Dreh liegt also häufig auf der technisch "sauberen" Aufzeichnung der gesprochenen Sprache. Der Ton soll keine auffälligen Atmosphären oder Hintergrundgeräusche aufweisen, die in der Postproduktion beim Tonschnitt die Kontinuität des Tons erschweren könnten (Kuhn & Westwell, 2012).

Sprache ist also häufig Hauptbestandteil

der Synchronon Aufzeichnungen. Der Synchronon wird außerdem teils nur mit einem Kanal (Mono), mit einem stark gerichteten Kondensatormikrofon (Hyperniere/Superniere) aufgezeichnet. Dadurch kann räumliche bzw. örtliche Information nur sehr eingeschränkt aufgezeichnet werden.

Die Mikrofonierungs- bzw. Aufnahmeverfahren haben sich historisch seit Etablierung des Tonfilms technisch stets weiterentwickelt und ermöglichen heutzutage bereits am Set avancierte und komplexe Mehrkanal-Aufzeichnungen. Pauschal lässt sich jedoch feststellen, dass, abhängig von den Ressourcen und Vorstellungen der Produktion, der monophone, mit einem Mikrofon aufgezeichnete und meist auf die Stimme fokussierte, "vokozentrische" Ton (Chion, 1994, S. 5), häufig als die Essenz des Synchronons und als wichtigstes, vom Dreh stammendes Tonmaterial verstanden wird (Görne, 2017; Lensing, 2018; Kuhn & Westwell, 2012).

Dialog- und Sprachsequenzen werden in der Postproduktion trotzdem fallweise mittels ADR nachvertont (“Automated Dialog Recording”), wenn die Aufnahme technisch nicht sauber ist oder es inhaltliche Änderungen gibt. Die SchauspielerInnen können mittels ADR bestimmte Sequenzen in einer Studioumgebung neu einsprechen. Auch wenn es mit der vorherrschenden Technik möglich ist, auf sehr schnellem und effektivem Weg den Dialog synchron zum Bild neu aufzunehmen, ist die schauspielerische Leistung aufgrund der Rahmenbedingungen oft nicht so überzeugend, wie beim tatsächlichen Dreh.

Fallweise werden deshalb auch sogenannte “Nachsprecher” aufgenommen. Der Dialog bzw. einzelne Sätze werden dabei am Set ohne laufende Kamera, asynchron erneut aufgezeichnet. Dies dient beispielsweise zum Austausch von Sätzen in der Postproduktion. Nachsprecher werden gegenüber ADR unter anderem auch deshalb bevorzugt, weil sie in den natürlichen Raumklang des Schauplatzes eingebettet sind (Hünig, 2012).

NURTÖNE

Weiters gibt es fallweise vom Dreh sogenannte Nurtöne, auch “Wildtracks” genannt. Darunter versteht man vom Drehort stammende Geräusch- und Umgebungsaufnahmen, die nicht synchron mit Bild aufgezeichnet wurden, aber dennoch von den tatsächlichen Schauplätzen stammen. Teilweise werden auch diese Nurtöne nur monophon, mit Richtmikrofon aufgezeichnet. Sie können in der Postproduktion als wichtige Referenz für die akustische Beschaffenheit des Schauplatzes dienen. Technisch sauber aufgezeichnete Nurtöne, die eventuell auch mit mehreren Kanälen aufgenommen wurden, können in der Postproduktion mit dem Bild wieder synchronisiert werden.

Nurtöne/Wildtracks haben somit zwar einen direkten örtlichen Bezug zum Schauplatz, jedoch sind sie anders als der O-Ton asynchron und somit zeitlich unabhängig vom filmischen Bild.

Sowohl O-Töne als auch Nurtöne werden hier als schauplatzimmanente Geräusche kategorisiert, da sie als dem Drehort inbegriffene Klangmaterialien verstanden werden. In welchem Ausmaß es sich

bereits beim Dreh um eine inszenierte oder eine gegebene akustische Umgebung handelt, variiert. In den folgenden Kapiteln wird im Kontext der filmischen Diegese und Tendenzen des Dokumentarfilms noch näher auf vermeintliche “filmische Wirklichkeiten” und deren Verbindung zu schauplatzspezifischen Geräusch-Landschaften eingegangen.

SCHIZOPHON

KEIN DIREKTER SCHAUPLATZ-BEZUG

DER VERLUST DES ORTES

In der Regel wird bei keinem Film, auch bei keinem Dokumentarfilm, nur der Originalton verwendet, eben unter anderem, weil dieser meist auf die Sprache und im Bild sichtbare Ereignisse limitiert ist. Auch wenn Sprache und sogenannte On-Screen Geräusche (siehe Seite 48) in der finalen Mischung immer noch Priorität haben, muss für den stimmigen Ortseindruck einer Szene der akustische Schauplatz unter anderem mittels Nurtönen, Effektklängen und Atmosphären rekonstruiert und erweitert werden. Die getrennten Klangebene müssen somit im Sounddesign zu einer stimmigen Einheit zusammengefügt werden (Lensing, 2018).

Es gibt bereits beim Dreh eine klare Hierarchie, die die Stimme als Träger der Sinnverständlichkeit, sowie zum Bild synchrone Geräuschereignisse favorisiert. Ereignisse außerhalb des filmischen Bildes (“out of frame”) bzw. außerhalb der Kameraperspektive sind beim Dreh vorerst zweitrangig. Unter anderem auch deshalb sind Filmvertonungen stark abhängig von den Möglichkeiten der Nachsynchronisation

von Geräuschereignissen und der Rekonstruktion von Geräuschumgebungen, durch die Verwendung von Aufnahmen aus Klangbibliotheken oder von explizit für die Produktion aufgenommenen Foleys (Chion, 1994; Chattopadhyay, 2017a).

Die elektroakustische Nachvertonung ermöglicht die Erweiterung, aber auch die Reduktion der filmischen Realität um Klangergebnisse. Es können in der zeitgenössischen Audio-Postproduktion am Drehort entstandene Umgebungsgeräusche gänzlich eliminiert und ersetzt werden. Sind in einer vom Drehort stammenden Atmo Störgeräusche, die ungewollt in die Dramaturgie eingreifen oder die Sprachverständlichkeit erschweren, werden diese in der Regel herausgeschnitten. Dies gewährleistet eine homogene Hintergrund-Atmosphäre (Lensing, 2018).

Es scheint, dass häufig tatsächlich vom Drehort stammende und mit dem Moment der Aufnahme in unmittelbarer Beziehung stehende Geräusche am Weg der Postproduktion so auch verworfen werden.

Filmton entfernt sich in dieser Hinsicht von einer möglichen Repräsentation bereits klanglich etablierter, filmischer Schauplätze außerhalb einer Studioumgebung, als auch der Dokumentation von tatsächlich vom Drehort stammenden Geräusche.

Die gestalterische Tonarbeit am Film und die Klangerzeugung für den Film mutiert somit vermeintlich zu einer technisch-synthetischen Rekonstruktion realer Schauplätze (Chattopadhyay, 2017a, S. 6 f.).

Der Grad des akustischen Ort-Verlustes ist dabei unter anderem abhängig vom Genre, häufig aber auch von ästhetischen und technischen Entscheidungen. In manchen Filmen gibt es den realen, physischen Ort nicht. Animationsfilme sind beispielsweise gänzlich nachsynchronisiert, da es hier keinen O-Ton bzw. Synchronon geben kann.

Der Spielfilm “300“ aus dem Jahr 2007 basiert beispielsweise ebenfalls auf keinem realen Ort. Er wurde fast vollständig vor einem sogenannten Bluescreen gedreht und die gesamte visuelle Umgebung konstruiert.

Somit gab es auch bei der Produktion dieses Films keine realen, akustischen Schauplätze im eigentlichen Sinne und die akustischen Umgebungen mussten von Grund auf entworfen werden (Miller, 2007).

Der bekannte Filmmacher Jacques Tati drehte seine Filme Mitte des 20. Jahrhunderts grundsätzlich stumm und komponierte die Tonspuren separat. Bei Tatis Filmen gab es somit ebenfalls keinen Originalton. Tati arbeitete in vielen seiner Filme, wie unter anderem in “Monsieur Hulot’s Holiday” (1953), “Mon oncle” (1958) und “Playtime” (1967) aber dennoch mit extrem pointierten Soundeffekten, die separat zum Bild aufgenommen und dann selektiv an ausgewählten Stellen eingesetzt wurden. Die Erweiterung des Bildes durch Klänge verstand Tati als Möglichkeit der Aufmerksamkeitslenkung, nutzte sie oft auch als Kontrapunkt oder Untergrabung der visuellen Ebene. In gewisser Hinsicht führte Tati für seine Filme zweimal Regie – einmal während des Drehs und ein zweites Mal im Zuge der Tongestaltung (Chion, 1994; Rosenbaum, 2014).

SCHIZOPHONE KLÄNGE

Akustische Ereignisse können unter anderem mit den Mitteln der elektroakustischen Aufzeichnung und Wiedergabe festgehalten, gelagert und gänzlich von ihrem ursprünglichen Kontext losgelöst wiederverwendet werden. Diese Abnabelung des Klangs von seinem zeitlich-örtlichen Ursprung bzw. Trennung von Originalton und elektroakustischer Übertragung und Wiedergabe, bezeichnet der Forscher und Komponist Raymond Murray Schafer als "Schizophonia". Die griechische Vorsilbe "schizo" bedeutet geteilt oder auch getrennt, "phone" steht

für Stimme (Schafer, 1994). In seinem Werk "The Soundscape" erläutert Schafer das Konzept des "schizophonen" Klangs:

” Originally all sounds were originals. They occurred at one time in one place only. Sounds were then indissolubly tied to the mechanisms that produced them. [...] Every sound was uncounterfeitable, unique. [...] Since the invention of electroacoustical equipment for the transmission and storage of sound, any sound, no matter how tiny, can be blown up and shot around the world, or packaged on tape or record for the generations of the future. We have split the sound from the maker of the sound. Sounds have been torn from their natural sockets and given an amplified and independent existence (Schafer, 1994, S. 90).

”

Man kann sagen, dass schizophone Klänge nach Schafers Definition in jeder Hinsicht essentiell sind für die filmische Nachvertonung und den Filmton als solchen. Moderne Praktiken der Postproduktion sind zu einem hohen Grad abhängig von den Möglichkeiten der elektroakustischen Nachvertonung. SoundesignerInnen bedienen sich schizophoner Klängen unter anderem dazu, den filmischen Raum naturalistisch nachzubauen und zu vervollständigen. Die Gestaltung ist in der Regel stark geleitet von logischen Schlussfolgerungen bezüglich physikalischer Größe und Materialität des Schauplatzes und somit dessen Resonanz und Nachhall. Trotzdem

obliegt die Nachvertonung immer auch der Interpretation und gestalterischen Entscheidung der FilmemacherInnen und SounddesignerInnen.

Das Konzept des schizophonen Klangs lässt sich auch sehr passend anhand von Foleys illustrieren: GeräuschemacherInnen arbeiten bei Foley-Aufnahmen oft mit Gegenständen, die mit dem im Bild gezeigten Objekt oder Ereignis nichts zu tun haben, die in einem völlig anderen zeitlich-örtlichen Kontext aufgezeichnet werden, mit denen aber dennoch ein für das Publikum passender Geräuscheindruck erzeugt werden kann.

3

DAS SOUNDSCAPE



// FIELD RECORDING
// UMWELTGERÄUSCHE IM
KÜNSTLERISCHEN INTERESSE

Atmosphären können auch als Soundscapes bezeichnet werden. Das Konzept und der Anwendungsbereich des Soundscapes geht aber weit über den filmischen Kontext hinaus. Soundscapes und sogenannte Feldaufnahmen (englisch: Field Recordings) sind unter anderem in der Klangökologie, in der Ethnologie, der Klangkunst und der Musik von Bedeutung (Eigner, 2013).

Der Begriff Soundscape setzt sich aus landscape (deutsch: Landschaft) und sound (deutsch: Schall, Klang etc.) zusammen und bezeichnet "die Gesamtheit aller akustischen Erscheinungen, die jeweils in bestimmten Orten, Räumen oder Landschaften vorkommen" (Breitsameter, 2018, S. 89). Die Umgebungsgeräusche werden in diesem Zusammenhang als "Repräsentanten einer gegebenen räumlichen oder örtlichen Situation und ihrer geographischen, kulturellen, technischen wie gesellschaftlichen Eigenheiten" verstanden (Breitsameter, 2018, S. 89).

Raymond Murray Schafer prägte diese Bezeichnung maßgeblich. "Soundscape" etablierte sich im nordamerikanischen Sprachraum bereits in den 1970er Jahren und erreichte Europa Mitte der 1980er Jahre, wo der Begriff zu Beginn unter "Lautsphäre" Verbreitung fand. Anfang der 1990er meist einheitlich als "Klanglandschaft" übersetzt, setzte sich mit Ende der 1990er dann immer mehr der englische Originalbegriff "Soundscape" durch (Breitsameter, 2018).

3.1 FIELD RECORDING

Klangaufnahmen, die außerhalb einer Studioumgebung (schalldichte, akustisch speziell eingerichtete Räumlichkeiten) entstehen, werden als “Field Recordings” (deutsch: “Feldaufnahmen”) bezeichnet. Mittels Field Recording werden natürliche oder urbane Soundscapes auditiv festgehalten und bestimmte Umgebungsgeräusche sowie Klangereignisse aufgezeichnet. Das aufzuzeichnende Klangmaterial kann natürlichen Ursprungs sein oder Teil einer Inszenierung, also eines bewusst geplanten (Klang-)Ereignisses. Das Arbeiten außerhalb einer kontrollierten Studioumgebung stellt andere Anforderungen an TontechnikerInnen und erfordert den Einsatz speziellen Equipments. Äußere Einwirkungen können die Aufnahmen erschweren oder Anpassungen erfordern. Eine gewisse Flexibilität und Mobilität ist für Field Recordings somit notwendig, es eröffnen sich aber gerade dadurch interessante Möglichkeiten der Klangaufzeichnung und Tongestaltung (Latta, 2009; Keck, 2008; Eigner, 2010).

”
 Umweltaufnahmen können niemals ein exaktes klangliches Abbild der akustischen Realität ergeben. Ein[e] Vielzahl von Entscheidungen beeinflussen die Resultate von Field Recordings: die Selektion des Aufnahmemediums, die Mikrofonauswahl, die Art der audiotecnischen Übertragung, die Positionierung der Mikrofone im Feld (Nahaufnahme oder breites Stereopanorama), die Auswahl des Zeitabschnitts (von einem kurzen Entwurf bis zu einem epischen Soundscape) üben [eine] maßgebliche Färbung auf das Endergebnis aus. Dadurch sind Field Recordings immer unterschiedlich, selbst wenn sie zur selben Zeit und am selben Ort unternommen werden (Eigner, 2010, S. 13).

”



ABB. 6



ABB. 7

UMWELTGERÄUSCHE IM KÜNSTLERISCHEN INTERESSE

Ab den 1920er Jahren rückten Motive aus der Arbeits- und Industrielwelt und somit auch Umgebungsgeräusche verstärkt ins Interesse von KünstlerInnen. Filmkünstler Walter Ruttmann gilt hier als eine zentrale Figur (Breitsameter, 2018).

Eines der bekanntesten Werke Walter Ruttmanns ist sein experimenteller Dokumentarfilm "Berlin. Die Sinfonie der Großstadt" aus dem Jahr 1927.

Der 65-minütige Film portraitiert das alltägliche Leben in der Metropole Berlin an einem Frühlingstag, von früh am Morgen bis in die Nacht (Filmportal, o.J.).

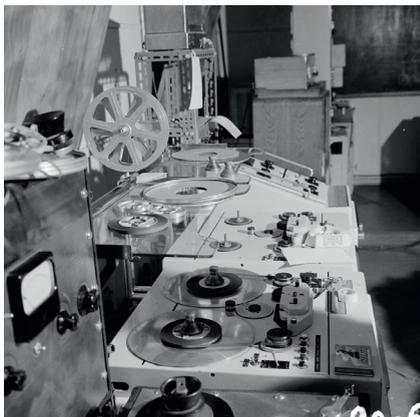


ABB. 8

Von besonderem Interesse für diese Untersuchung ist die Musique Concrète, eine musikalische Tendenz, die sich ab Mitte des 20. Jahrhunderts entwickelte und bei der Umgebungs- und Alltagsgeräusche eine zentrale Rolle spielen.

MUSIQUE CONCRÈTE

Pierre Schaeffer entwickelte ab 1948 die sogenannte Musique Concrète. Anders als bei herkömmlicher Musik dieser Zeit, die meist auf Notenschrift und somit abstrakten Strukturen beruhte, wurden bei der Musique Concrète Aufzeichnungen von Alltagsgeräuschen als Ausgangsmaterial kompositorischer Arbeiten verwendet (Breitsameter, 2018; Gammel, 2018).

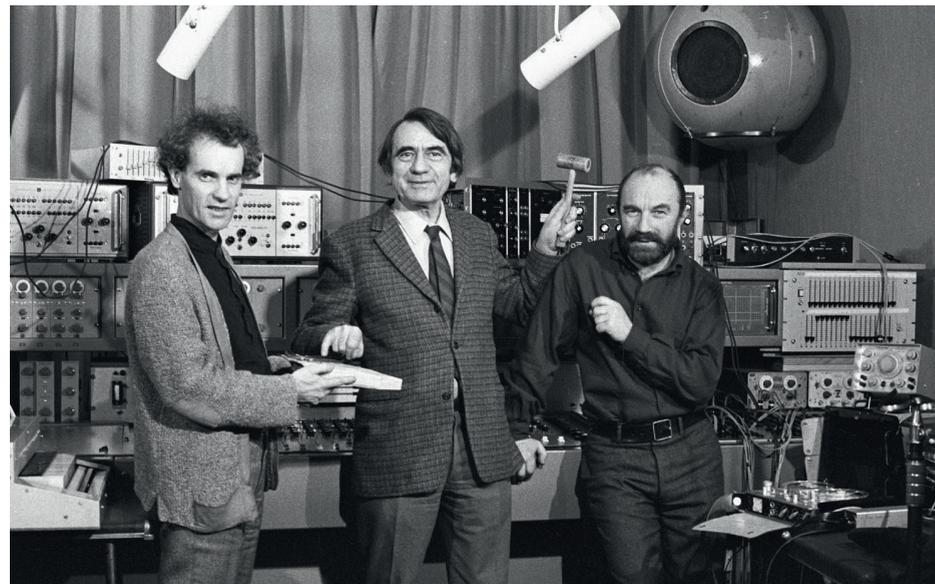
erfahrbar zu machen (Görne, 2017). Als "reduziertes Hören" bezeichnet Schaeffer eine Form des Hörens, die sich auf die Eigenschaften eines Klangs fokussiert, unabhängig von dessen Quelle oder Bedeutung. Es soll der Klang, unabhängig von seiner Erscheinungsform, als das zu erforschende Objekt ins Zentrum gestellt werden (Chion, 1994).

Das alltägliche Geräusch versteht sich in der Musique Concrète als zentrales Element der Komposition und die abstrahierende Erweiterung des Klangmaterials ist von künstlerischem Interesse.

Pierre Schaeffer lehnte es ab, das Geräusch nur als bloße Referenz seiner Ursache zu verstehen und untersuchte stattdessen dessen ästhetisches Potential (Gammel, 2018).

Er entwickelte durch seine Werke die Idee von Klangobjekten als in der Realität existierende Klangfragmente, die als "diskret" und vollständig betrachtet werden sollen. Sie seien weder rein Musik oder rein Geräusch, sondern unbestreitbare Klangwesen (Clavijo, 2018; Schaeffer 2012).

ABB. 9



In der Musique Concrète bezeichnet "konkret" den Grad des Realitätsbezugs. Ziel der Musique Concrète ist es, Klänge von ihrer Gebundenheit zur Schallquelle zu befreien, um sie unabhängig davon

SOUNDSCAPE KOMPOSITION

Soundscape Komposition als Genre kam später in den 1970er Jahren auf und wurde besonders auch von der Komponistin Hildegard Westerkamp geprägt. Soundscape Komposition ist eine elektroakustische Kunstform, "die auf konkreten und identifizierbaren Klängen der akustischen Umwelt beruht" (Breitsameter, 2018, S. 92 f.).

Nach Westerkamp sind Soundscape Kompositionen nie abstrakt im eigentlichen Sinn, die aufgezeichneten Umgebungsgeräusche können aber sehr wohl "abstrahierenden elektroakustischen Bearbeitungsprozessen" unterzogen

werden (Breitsameter, 2018, S. 93). Westerkamp verwendet in ihren Kompositionen beispielsweise Mittel der Verlangsamung oder der Beschleunigung von Geräuschen und löst sie in der Montage aus ihrem ursprünglichen Bedeutungszusammenhang. Unabhängig von ihrem semantischen Kontext können Geräusche demnach auf ihre ästhetische Wirkung fokussiert werden (Breitsameter, 2018).

Sabine Breitsameter (2018) schreibt hierzu:



ABB. 10

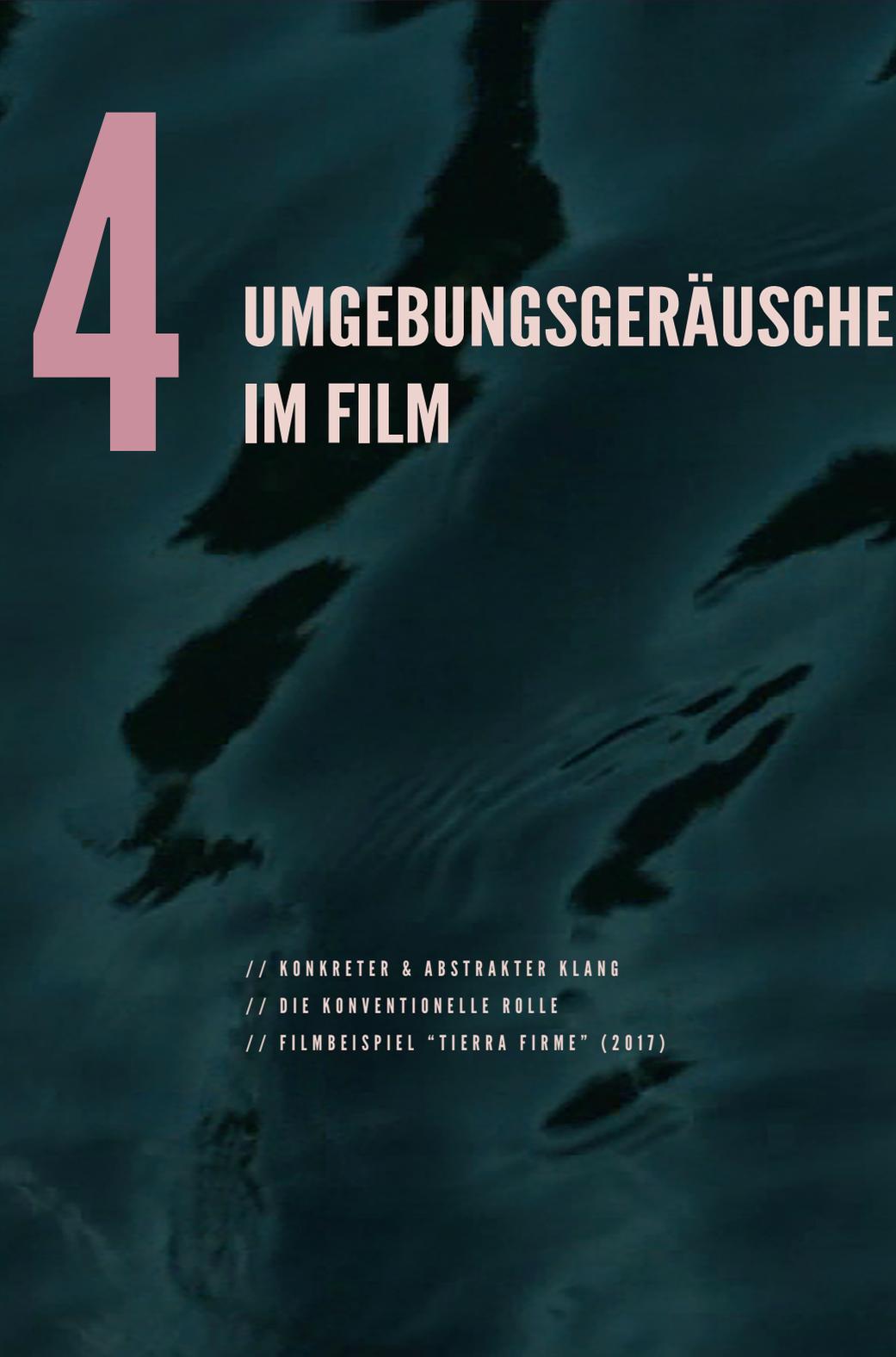
”

Gemeinsam ist den soundscape compositions ein Ansatz, der das eigene kritische Hören auf die alltägliche Umgebung zum Ausgangspunkt des jeweiligen künstlerischen Konzepts macht. Ein wichtiges künstlerisches Ziel der soundscape composition ist demnach nicht das Transportieren von Realität durch die Komposition, sondern das Hervortreten von ästhetischen Qualitäten und Besonderheiten im Durchbrechen von Wahrnehmungsroutinen – hin zu einem intensivierten Wahrnehmen von Altbekanntem (Breitsameter, 2018, S. 93).

”



ABB. 11



4 UMGEBUNGSGERÄUSCHE IM FILM

// KONKRETER & ABSTRAKTER KLANG
// DIE KONVENTIONELLE ROLLE
// FILMBEISPIEL "TIERRA FIRME" (2017)

4.1 KONRETER & ABSTRAKTER KLANG

Alle Klänge und Einzelschallereignisse einer filmischen Szene stehen in zeitlicher und örtlicher Beziehung zueinander.

Ihre Position kann dabei spezifisch oder unspezifisch sein, außerhalb oder innerhalb des filmischen Bildes bzw. der Leinwand.

Ein wesentlicher Aspekt im Kontext des Tonfilms ist, dass das, was gehört wird, nicht gezwungenermaßen im gleichen Augenblick gezeigt werden muss. Die Begrenzung des Bildes kann metaphorisch überschritten werden, da Dinge außerhalb der sichtbaren Handlung hörbar gemacht und somit erzählt werden können. Doch auch tatsächlich wird die 2-Dimensionalität des filmischen Bildes, durch Mehrkanal-Wiedergabesysteme in Kinos und Heimkinos, überwunden (Görne, 2017).

Geräusche, dessen Quelle bzw. Ursprung im Bild sichtbar sind und welche meist synchron mit dem Bild erklingen, werden als On-Screen-Geräusche bezeichnet.

Off-Screen-Geräusche ereignen sich dagegen außerhalb des filmischen Bildes und ihre Klangquelle ist somit nicht sichtbar. Bei Off-Screen kann wiederum

zwischen passiven und aktiven Off-Screen-Geräuschen differenziert werden: Atmosphärische Geräuschumgebungen, welche den zeitlich-örtlichen Rahmen der Handlung etablieren und das Bild unabhängig von Schnitten und Perspektivenwechsel stabilisieren, können als passive Off-Screen-Klänge verstanden werden. Aktive Off-Screen-Klänge dienen dagegen der Aufmerksamkeitslenkung und somit im weitesten Sinne auch einer Destabilisierung. Sie greifen in die Handlung ein und werfen Fragen auf: Von wo kommt das Geräusch? Was ist das? (Sonnenschein, 2001)

Das Verständnis von konkretem Klang im Film bzw. Sounddesign schließt sich tendenziell dem Verständnis der Soundscape Komposition an. Als konkret kann ein Klang im Film dann bezeichnet werden, wenn es sich um ein klar semantisch zuordenbares Geräusch handelt, wie etwa Fußschritte, Vogelgezwitscher, eine Tür, die ins Schloss fällt oder Ähnliches. Ein konkreter Klang kann zusätzlich zum semantischen aber

auch symbolischen oder metaphorischen Gehalt haben und passend eingesetzt die Empfindung des Publikums lenken (Görne, 2017).

So kann “der semantische und emotionale Gehalt von Kirchenglocken, Hundegebell oder dem Laut der Krähe, vom Donnerrollen des Gewitters, vom vorbeifahrenden Zug oder dem Rauschen der Brandung [...] als mit den Protagonisten verbunden wahrgenommen” werden (Görne, 2017, S. 207).

Der Ursprung von konkreten Klängen im Film erschließt sich für das Publikum intuitiv, auch wenn sich diese außerhalb des gezeigten Bildes (“Off-Screen”) ereignen. Die Wahrnehmung des Publikums kann die Schallquelle eines konkreten Geräusches identifizieren und dieses semantisch zuordnen. Ein abstrakter Klang wiederum ist keinem Ding oder Ursprung zuordenbar und unspezifisch. Im Sounddesign werden eben diese abstrakten Klänge oft durch Klangsynthese, mit sehr radikalen Mitteln der Klangmanipulation als auch durch Schichtung und Kombination

von mehrere Klängen produziert. Dabei kann es sich beispielsweise um sogenannte “Whooshes”, “Drones” oder andere tonale, flächige oder aber auch impulsartige Klänge handeln (Görne, 2017).

Michel Chion schlug in Audio-Vision (1994) in Anlehnung an Überlegungen Pierre Schaeffers die Bezeichnung “visualised sound” vor, also visualisierte Klänge. Dabei handelt es sich um Geräusche, deren Ursprung und Ursache im Bild, On-Screen, sichtbar sind. Sie sind das Gegenteil von sogenannten akusmatischen Klängen: Geräusche oder Stimmen, die außerhalb des filmischen Bildes verortet sind, also Off-Screen, und deren Ursache und Eigenschaften sich aber auch nicht rein durch kausales Hören erschließen lassen. Der Gegensatz zwischen “visualisiert” und “akusmatisch” bietet nach Chion eine Grundlage für den audiovisuellen Begriff des Off-Screen-Raums (Chion, 1994).

”
 “Sounds are in the world (in the story-world),
 they are in their context (in the stories that unfold
 in front of us, inside our hearing mechanism, in our
 cognitive apparatus, in our cultural and personal baggage
 and in our imagination) as phenomena experienced by
 the listener – and then, only then, can they be defined
 and named. The semantic value of any given sound, what
 it is to us, is ultimately determined by the particular
 network of signs in which we embed that sound, or more
 precisely, by the network of signs in which our audience
 understands that sound to be nested in (Clavijo, 2018).
 ”

4.2 DIE KONVENTIONELLE ROLLE

Nach Etablierung des Tonfilms um etwa 1920–1930 war filmgeschichtlich gesehen der Dialog lange Zeit in einer privilegierten Rolle. Klangeffekte hatten vordergründig die Aufgabe, die klangliche Wirklichkeit so genau wie möglich nachzubilden, bewegten sich somit rein auf der dokumentarischen Gestaltungsebene. Musik wurde punktuell eingesetzt, um Stimmung zu erzeugen und beim Publikum eine bestimmte emotionale Reaktion hervorzurufen. Durch diese klare Rollenverteilung der klanglichen Ebenen im Film kam es auch zur Konstituierung von Filmton bezogenen Praktiken, welche zur Festigung der Ästhetik des frühen Hollywood Kinos und zur Konstituierung von Filmton bezogenen Konventionen beitrugen (Kuhn & Westwell, 2012).

Raumklang bzw. Umgebungsklang war in den Anfängen des Tonfilms oft nur als unerwünschtes Hintergrundgeräusch von produktionstechnischer Relevanz. Später, besonders auch aufgrund verbesserter technischer Möglichkeiten, wurden Umgebungsklänge immer mehr als Quelle standortspezifischer Informationen

verstanden, die für die filmische Diegese (siehe Seite 62) von großer Bedeutung und für die Konstruktion der Präsenz eines Schauplatzes essentiell sind (Chattopadhyay, 2017a).

Nach Michel Chion (1994) führte die Privilegierung von Sprache und Musik lange Zeit zur Benachteiligung von Geräuschen, die für den Realismus und die wahrgenommene Materialität eines filmischen Ereignisses jedoch entscheidend sind. Chion geht so weit zu sagen, dass Film lange Zeit eigentlich “Sprechfilm” war und dass Film erst, seitdem Geräusche an Bedeutung gewonnen haben, seinem heutigen Namen gerecht wird – Tonfilm (Chion, 1994, S. 155 f.).

ESTABLISHING SOUNDS

Das Konzept des “establishing sounds”, als eine bereits sehr frühe Praxis des Tonfilms, ist im Kontext dieser Untersuchung von Relevanz. Der Begriff ist in Anlehnung an den “establishing shot” zu verstehen. Dabei handelt es sich um eine Aufnahme in Totaleinstellung (weite Einstellung) am Beginn einer Szene oder filmischen Sequenz. Sie dient dazu, sowohl den Ort als auch die Zeit der Szene und der darauf folgenden Handlung darzulegen und einzuführen (The Columbia Film Language Glossary, 2015). Der “establishing sound” kann in diesem Kontext als etablierendes Einzelschallereignis oder auch als etablierendes Soundscape verstanden werden, das dem Publikum Informationen über die akustische Umgebung und die klanglichen Qualitäten des Schauplatzes gibt (Kuhn & Westwell, 2012).

”
“Der virtuelle physikalische Raum des Films wird durch klangliche Hintergründe, Klänge aus dem Off und virtuelle Räumlichkeit sowohl etabliert als auch über die Begrenzung des Bildes hinaus erweitert: Was man hören kann, muss nicht gezeigt werden. Dies ist die wesentliche Funktion der filmischen “Atmo”: Durch die Klänge der - mal sichtbaren, mal nicht sichtbaren - Umgebung wird eine Filmszene in Ort und Zeit fixiert
(Görne, 2017, S. 174).
”

SOUND BRIDGES

Man erkannte außerdem in den Anfängen des Tonfilms bereits, dass Klang ein machtvolles Mittel ist, die einzelnen Bilder und die Szenen zu verweben, flüssige Übergänge zu schaffen und einen zeitlich-örtlichen Kontext zu definieren (Kuhn & Westwell, 2012).

Der französische Filmkritiker und Komponist Michel Chion nennt das Verbinden des Bildflusses in seinem 1960 erst-veröffentlichten Werk “Audio-Vision” als weitverbreiteste Funktion des Filmtons. Chion versteht die Geräuschumgebung, die er auch als “heard space”, also als gehörten Raum bezeichnet, als eine Art Rahmenstruktur, die das Bild beinhaltet und in die alle Ereignisse eingebettet sind (Chion, 1994, S. 47 f.).

Nach Chion wurden Geräusche und Atmosphären aber auch lange Zeit fälschlicherweise auf diese Funktion reduziert und dienten vorrangig der naturalistischen Abbildung. Off-Screen Klänge waren lange Zeit scheinbar meist in ihrer passiven Funktion von Relevanz (siehe Seite 48).

SOUND SCALE MATCHING

In den Anfängen des Tonfilms forderte die Regel des “sound scale matching”, dass das Mikrofon in etwa derselben Distanz wie die Kamera zu SchauspielerIn oder Objekt platziert wurde. Dadurch konnte sichergestellt werden, dass Resonanz und Hall der Stimmen und Bewegungsgeräusche mit der visuellen Weite des Bildes übereinstimmen. Der Ton sollte die räumlichen Qualitäten enthalten, die mit dem Bild kompatibel waren. So musste auch im umgekehrten Fall, bei einer nahen Einstellung, mit dem Mikrofon nahe aufgenommen werden, sodass Stimm- oder Geräuschdetails eingefangen werden konnten, um die – durch die Nähe entstandene – Intimität des Bildes auch klanglich zu begleiten. Somit konnte im weitesten Sinne an einer naturalistischen Wiedergabetreue festgehalten werden (O’Brien, 2005; Kuhn & Westwell, 2012).

Diese Praxis bemühte sich um den maximalen örtlichen Bezug und die maximale Synchronität des Tons zum Bild. Mit dem Prinzip des “sound scale matching” stieß man allerdings, besonders

im Bereich des fiktionalen Films, schnell an Grenzen, da bei diesem oft separate Bilder und Bildperspektiven in denselben zeitlich-örtlichen Kontext einer geschlossenen Szene gesetzt werden sollen. Wurde das “sound scale matching” akribisch befolgt, kam es bei jedem Perspektivenwechsel auch zu einem akustischen Wechsel und zu einem akustischen Schnitt, der das Aufrechterhalten einer geschlossenen Film-Wirklichkeit erschwerte und der Illusion von zeitlich-örtlicher Kongruenz im Weg stand. Das akribische Befolgen des “sound scale matching” stand somit der wesentlichen Funktion der “sound bridges” im Weg (Kuhn & Westwell, 2012).

In Hollywood distanzierte man sich unter anderem auch deshalb nach kurzer Zeit von einer strengen Umsetzung des “sound scale matchings”. Man begann bei der Aufnahme die Distanz des Mikrofons beizubehalten, auch wenn die Kameraperspektive verändert wurde. “Sound scale matching” wurde somit sehr bald nach seiner Etablierung bereits als Doktrin abgelehnt und wird seitdem nur mehr vereinzelt

eingesetzt, als stilistisches Mittel, um Akzente zu setzen oder wenn es für die Erzählung explizit sinnvoll erscheint.

Im Hollywood-Kino steht die Sprachverständlichkeit schon immer an oberster Stelle. Eine räumlich-naturalistische Wiedergabe der Stimmen hinsichtlich Nachhall und Resonanz scheint nur soweit von Bedeutung, als mit der visuellen Weite des Bildes nicht gebrochen werden soll. Wird “sound scale matching” kreativ eingesetzt, kann es nicht nur zur räumlichen Wahrnehmung beitragen, sondern als tongestalterisches Mittel die Dramaturgie beeinflussen (O’Brien, 2005).

WORLDIZING

Ein Konzept, das in diesem Zusammenhang interessant ist, ist das sogenannte “Worldizing”. Unter “Worldizing” (mögliche deutsche Übersetzung: “Verweltlichung”) versteht man die Aufzeichnung eines über Lautsprecher wiedergegebenen Klangs. Der Schauplatz wird mit der Aufnahme beschallt und die akustischen Eigenschaften der Umgebung werden durch die erneute Aufzeichnung Teil des Klangmaterials. Anwendung fand “Worldizing” erstmals durch Walter Murch, der die Technik in mehreren Filmen angewandt hat, wie unter anderem in “American Graffiti” (1973) und “Apocalypse Now” (1979) (Maynes, 2004).

In “American Graffiti” wurden Aufnahmen unter anderem durch Autoradios “verweltlicht”. Mit sowohl stationären als auch beweglichen Mikrofonen wurden Klänge neu aufgenommen um so die Autoradios als bewegliche Lautsprecherquellen zu simulieren. In “Apocalypse Now” wurde die Technik für die Hubschrauber Szenen verwendet. Der Dialog wurde dafür über echte Militärradios

in einer speziellen Isolationsbox aufgezeichnet und nachsynchronisiert (Maynes, 2004).

Maynes (2004) schreibt hierzu:

” Traditionally, it has been difficult to impart the acoustic qualities of real-world locations to our sound recordings using signal processors and electronic tone shaping, but this may well be changing. A new wave of processors now appearing on the market use a digital process called “convolution” to precisely simulate natural reverb and ambience. Using an actual recording made in a particular space, they separate out the reverb and other acoustic attributes of the sound, then apply those to a new recording. The source recordings are generally created with a sine wave sweep or an impulse, typically from a starter’s pistol, which is fired in the space being sampled. ”

Das Konzept des Worldizing hebt die Bedeutung der schauplatzspezifischen akustischen Qualitäten hinsichtlich der Glaubwürdigkeit und Wirkung eines filmischen Ereignisses hervor. Heutzutage gibt es aufgrund sich stets weiterentwickelnder Möglichkeiten räumlicher Hall-Simulation, beispielsweise

mittels Faltungshalle und algorithmischer Halle, sehr einfache Mittel Klänge zu verräumlichen und an die akustischen Qualitäten eines Schauplatzes erst in der Postproduktion anzupassen.

4.3 “TIERRA FIRME” (2017)

FILMBEISPIEL

Ein interessantes Beispiel für den kreativen Einsatz von “sound scale matching” als auch einem sehr unmittelbaren Einbezug schauplatzspezifischer Geräusche findet man in dem Film “Tierra Firme” des spanischen Regisseurs Carlos Marques-Marcet aus dem Jahr 2017.

Hauptschauplatz des Films ist ein Hausboot, das die Londoner Kanalsysteme befährt und von den beiden ProtagonistInnen bewohnt wird. Wasser ist ein zentrales Element des Films, dem wiederholend, in langen Einstellungen Raum gegeben wird. Die Londoner Kanalsysteme mit ihren Tunneln, Brücken, Schleusen und dem Element des Wassers spielen als ortsspezifische Geräuschumgebung durchwegs eine zentrale Rolle im Film. Der Titel “Tierra Firme” (spanisch: feste Erde) bildet zur steten Fortbewegung des Bootes und der Bewegung des Wassers einen metaphorischen Kontrast.

Die Sequenz, auf die im folgenden Bezug genommen wird, ereignet sich auf

einem Kanalarm, der sich unter einer Autobahnbrücke befindet (ab Minute 1:1:30). Eine der Filmfiguren befindet sich auf dem angelegten Boot und bearbeitet ein Holzstück. Als sich die zweite Figur nähert kommt es zuerst zu einer verbalen Konfrontation, die in weiterer Folge zu Handgreiflichkeiten führt. Der Akteur und die Akteurin heben die Stimmen, rangeln und stürzen schlussendlich ins Wasser.

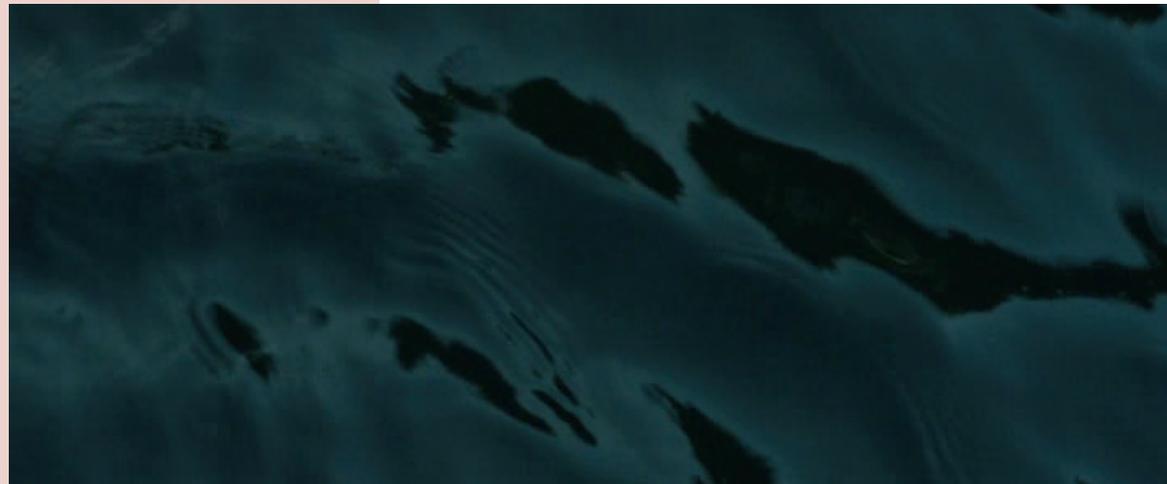
Während sich die Auseinandersetzung aufbaut wechselt die Kamera zwischen naher und totaler Einstellung, wobei der Perspektivenwechsel auch akustisch begleitet wird. Die Stimmen sind in der weiten Einstellung verhallt und diffus. Die akustische Beschaffenheit der Umgebung wird anhand des Nachhalls und der ortsspezifischen Klangreflexionen spürbar. Bevor der Protagonist und die Protagonistin ins Wasser stürzen, wechselt die Kameraeinstellung und wir befinden uns perspektivisch unter der Wasseroberfläche. Die Stimmen sind nur mehr dumpf wahrnehmbar, bevor die Körper ins Wasser stürzen und die Klangumgebung gänzlich

in tieffrequente Unterwassergeräusche und Rauschen übergeht.

Die schauplatzspezifischen Umgebungsgeräusche der Autobrücke, sowohl in Form von vorbeifahrenden Autos als auch der Resonanz der Brücke selbst, legen sich als diegetischer (siehe Seite 62) Geräuschteppich unter die Handlung. Die teils rhythmischen, tieffrequenten Impulse der vorbeifahrenden Fahrzeuge unterstreichen die Unruhe der Handlung. Auch durch die Ansätze des “sound scale matching” wird der Schauplatz stark in die Dramaturgie einbezogen.

Nach dem Sturz ins Wasser ruht die Kamera auf der Wasseroberfläche und auch akustisch treten Wassergeräusche in den Vordergrund. Verschiedene Aufnahmen von Wasseroberflächen gehen in einer abstrakten Montage ineinander über, bis es zu einem abrupten Schnitt und Einstieg in einen neuen zeitlich-örtlichen Kontext kommt.

ABB. 13, 14 & 15



“TIERRA FIRME” (2017) STILLS



5

FILMISCHE DIEGESE FILMISCHE WIRKLICHKEIT

// PROFILMISCHE WIRKLICHKEIT
// "MISE-EN-SCÈNE" DER GERÄUSCHE
// OFF-TRACK

Eine Begrifflichkeit, die in Bezug auf filmischen Raum und filmische Zeit von zentraler Bedeutung ist, ist die sogenannte "Diegese". "Diégèse" ist eine Transliteration des altgriechischen Wortes für Erzählung oder auch Darstellung und hat seinen Ursprung in der klassischen Erzähltheorie ("diegesis"). Im Deutschen wird das Wort meist als Diegese übersetzt; die am altgriechischen Wort orientierende Variante "Diegesis" wird selten verwendet (Fuxjäger, 2007; Souriau, 1997; Görne, 2017).

Nachdem die französische Philosophie-Studentin Anne Souriau 1950 den Begriff im filmanalytischen Kontext vorschlug, präsentierte ihr Vater und ebenfalls Philosoph Étienne Souriau den Begriff im selben Jahr im Zuge einer Vorlesung zum Thema "Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie" am Institut für Filmologie der "Université de Paris" (Fuxjäger, 2007; Görne, 2017).

Die filmische Diegese beschreibt die Zugehörigkeit eines akustischen oder visuellen Ereignisses oder Objekts zur filmischen Realität. ProtagonistInnen einer filmischen Erzählung können diegetische Geräusche ebenso wie das Publikum wahrnehmen, sie sind Schallereignisse der filmimmanenten Wirklichkeit. Dabei kann es sich unter anderem um Stimmen und Umgebungsgeräusche handeln. Thomas Görne bezeichnet "die Gesamtheit der diegetischen Klänge [als] das dokumentarisch-naturalistische oder quasi-naturalistische Soundscape des filmischen Ortes" (Görne, 2017, S. 20).

Alles, was sich außerhalb der fiktionalen filmischen Wirklichkeit ereignet, wird als nicht-diegetisch bezeichnet. Die nicht-diegetischen Klangebene eines Films können meist nur von den RezipientInnen, nicht aber von den Filmfiguren wahrgenommen werden. Hier kann jedoch weiters zwischen metadiegetischen und extradiegetischen Klängen bzw. Geräuschen differenziert werden:

Als metadiegetische Ebene können Klänge verstanden werden, die zwar Teil der Wahrnehmungswelt der Filmfiguren sind, die jedoch nicht für die äußere filmische Wirklichkeit erfahrbar sind, wie unter anderem Klänge, die Teil von Träumen, Halluzinationen oder Einbildungen sind. Auch innere Monologe werden als metadiegetisch kategorisiert.

Abstrakte Klangeffekte oder Filmmusik werden als extradiegetisch bezeichnet. Sie können ausschließlich vom Publikum, nicht jedoch von den Filmfiguren wahrgenommen werden (Görne, 2017).

”

Diegetisch ist alles, was man als vom Film dargestellt betrachtet und was zur Wirklichkeit, die er in seiner Bedeutung voraussetzt, gehört.

Man könnte versucht sein, hier von der Wirklichkeit der Tatsachen zu reden; der Ausdruck wäre nicht falsch, wenn man sich dabei vor Augen hält, daß es hier um eine fiktionale Wirklichkeit geht (Souriau, 1997, S. 151 f.).

”

5.1 PROFILMISCHE WIRKLICHKEIT

Im Zuge der Einführung des Begriffs Diegese formuliert Étienne 1950 weitere Begriffe im Kontext der "Existenzebenen des filmischen Universums". Von besonderem Interesse sind für diese Untersuchung, neben der filmischen Diegese, die Konzepte der afilmischen und profilmischen Wirklichkeit (Souriau, 1997; Fuxjäger, 2007).

Das Konzept der afilmischen Wirklichkeit scheint vermeintlich redundant: Es bezeichnet eine Wirklichkeit, die unabhängig von der filmischen Wirklichkeit existiert (Souriau, 1997). Der Begriff wird für diese Untersuchung jedoch in Bezug auf Geräuschumgebungen als profilmische Wirklichkeit interessant:

Nach Étienne Souriau bezeichnet die profilmische Wirklichkeit eine objektive Wirklichkeit, welche reale, physikalische Objekte und Ereignisse der "realen Welt" enthält, welche jedoch gezielt für den Film platziert oder inszeniert werden. Die Studiokulisse bzw. Gegenstände, die zur Ausstattung eines Filmdrehs gehören, sind profilmische Objekte, auch wenn diese

Teil der afilmischen, "filmunabhängigen" Wirklichkeit sind (Souriau, 1997).

Nach Souriau können auch Plätze der afilmischen Wirklichkeit, wie etwa Gebäude, Orte in der Natur oder Plätze des öffentlichen Raums, welche für Außenaufnahmen explizit ausgewählt werden, zu profilmischen Schauplätzen werden (Souriau, 1997).

Dies scheint besonders auch im Kontext dokumentarischer Filme von Bedeutung, wenn man auch hier von einer profilmischen Wirklichkeit sprechen möchte. Souriau und andere TheoretikerInnen, die sich mit der filmischen Diegese befassen, beschränken die Verwendung des Begriffs vorrangig auf fiktionale Erzählungen. Versteht man aber unter Diegese die durch die Erzählung "explizit und implizit gesetzte Welt", scheint eine Einschränkung dieser Art, auch hinsichtlich filmischer Geräuschlandschaften, wenig sinnvoll (Fuxjäger, 2007, S. 23 f.).

5.2 MISE-EN-SCÈNE DER GERÄUSCHE

Die profilmische Wirklichkeit ist Teil der sogenannten Mise-en-scène. Aus dem französischen Übersetzt bedeutet Mise-en-scène "in die Szene setzen". Der Begriff stammt aus dem Theater und wurde in der Filmwissenschaft von der Theater- auf die Filmregie übertragen. Im Film dient der Begriff dazu, die Kontrolle der RegisseurInnen über das, was im filmischen Bild erscheint, zu bezeichnen. Mise-en-scène umfasst Aspekte der Inszenierung, die auch in der Theaterkunst zu finden sind: Kulisse, Beleuchtung, Kostüm und Schauspiel (Bordwell, 2008).

Mise-en-scène setzt eine gewisse Planung voraus, FilmemacherInnen können aber auch für ungeplante Ereignisse offen sein und diese Teil der profilmischen Wirklichkeit werden lassen. Den SchauspielerInnen kann beispielsweise Freiraum für Improvisation gegeben werden, natürliches Licht kann einen dramaturgischen Effekt sowohl verstärken, als auch die Stimmung lenken etc. (Bordwell, 2008).

Umgelegt auf schauplatzspezifische Geräuschumgebungen kann man nun folgendes formulieren: Werden Geräuschumgebungen als akustische Abbildungen der profilmischen Wirklichkeit verstanden, kann deren Aufzeichnung und Arrangement zum unverzichtbaren Teil des diegetischen Universums und der Mise-en-scène werden. Zeigen sich FilmregisseurInnen offen für äußere Einwirkungen, können auch afilmische Umgebungsgeräusche in die Handlung eingreifen und eine erzählerische Rolle annehmen, die die Funktion reiner zeitlich-örtlichen Kontextualisierung übersteigt.

Der indische Klangkünstler und Forscher Budhaditya Chattopadhyay führt hierzu als sonisches Equivalent zur Mise-en-scène den Neologismus "Mise-en-sonore" ein. Nach Chattopadhyay (2017a) hat die reale, sonische Umgebung und die spatiale Organisation von Umgebungsgeräuschen einen maßgeblichen Einfluss auf die allumfassende Glaubwürdigkeit eines Filmes und ist deshalb von Relevanz.

“Mise-en-sonore” ist nach Chattopadhyay die auditive Rahmenbedingung, die einen spezifischen Eindruck von Schauplätzen vermittelt – durch den Einsatz atmosphärischer Klänge. Ästhetische Entscheidungen, unter anderem bezüglich der Lautstärke, der Textur, der Spatialisation, sowie der Dichte an Geräuschen, bestimmen nach Chattopadhyay die allumfassende Präsenz eines filmischen Schauplatzes. Umgebungsgeräusche können als schauplatzspezifische Geräusch-Indizien gedacht werden, die als Material bei den Aufnahmen vor Ort gesammelt werden und die auf einem phänomenologischen oder erfahrungsbasierten Verständnis des Schauplatzes basieren. Sie sind nach Chattopadhyay in erster Linie als eine Art Bündelung der tatsächlichen physikalischen Eigenschaften eines bestimmten Ortes zu verstehen (Chattopadhyay, 2017a).

Besonders in beobachtenden, dokumentarischen Formen des Filmemachens versuchen FilmemacherInnen die afilmische zeitlich-örtliche Integrität des profilmischen Ereignisses zu bewahren und möglichst naturalistisch abzubilden. Die Wahl und das Arrangement des profilmischen Ortes beeinflussen die räumlich-akustischen Qualitäten der Mise-en-scène maßgeblich. Besonders dann, wenn der tatsächlich vom Drehort stammende Ton zur Verwendung kommt, wird die Geräuschumgebung als profilmische Wirklichkeit Teil der Diegese (Chattopadhyay, 2017a; Kuhn & Westwell 2012).

5.3 OFF-TRACK

Der Sounddesigner David Sonnenschein führt im Kontext von Off-Screen (siehe Seite 48) eine interessante Terminologie ein, die sich auf Klänge außerhalb der erzählten Welt bezieht und im Kontext der filmischen Wirklichkeit von Relevanz erscheint: sogenannte Off-Track Klänge. Nach Sonnenschein gibt es auch Klänge, deren Existenz durch die filmische Diegese suggeriert werden, welche wir aber nicht tatsächlich als Teil des Soundtracks hören (Sonnenschein, 2001).

” When someone speaks into a telephone and the audience hears only one side of the conversation, the unheard other telephone speaker is implied to exist, and perhaps we can even imagine what that person is saying. Another case occurs when a masking sound obliterates a certain assumed sound; for example, when a character is seen shouting something we may or may not understand from watching the lip movements, but a roaring jet overwhelms the soundtrack (Sonnenschein, 2001, S. 154).



6 GESTALTERISCHE EBENEN DES FILMTONS

// FUNKTIONEN DES SOUNDDESIGNS
// FUSION VON MUSIK UND SOUNDDESIGN
// MUSIK FOLGT DEM SOUNDDESIGN

6.1 FUNKTIONEN DES SOUNDDESIGNS

Filmtongestaltung mag bereits dort beginnen, wo in den Originalton und somit den Toneindruck einer Szene eingegriffen wird (Lensing, 2018).

Je nach Genre und ästhetischen Vorstellungen der Produktion wird das filmische Bild und der O-Ton mal mehr, mal weniger mit akustischen Informationen erweitert. Die Schwerpunktsetzung der Arbeit von SounddesignerInnen kann zwischen Projekten maßgeblich variieren. Wird beispielsweise bei einer Filmproduktion gänzlich auf Filmmusik verzichtet, kann oder muss das Sounddesign gegebenenfalls eine prominentere Rolle einnehmen. In gewisser Hinsicht muss der Verzicht auf Musik durch den Einsatz des Sounddesigns in einem derartigen Fall womöglich "kompensiert" werden. Bei anderen Filmen wiederum wird womöglich nur mit naturalistischen Klängen gearbeitet, wodurch sich die Arbeit der SounddesignerInnen gegebenenfalls gänzlich auf die Montage naturalistischer Umgebungs- und Bewegungsgeräusche fokussiert.

Bewusst wird dies hier als Fokus und nicht als Reduktion bezeichnet. Denn besonders die Arbeit mit Umgebungsgeräuschen und naturalistischen Klängen steht im Interesse dieser Auseinandersetzung. Filmmusik wird besonders in kommerziellen Produktionen häufig als vorrangiger Indikator emotionaler Lenkung verstanden und als Stimmungsmacher eingesetzt. Bei dieser Untersuchung stehen jedoch besonders Filme im Interessensfokus, die vorrangig mit naturalistischen Klängen arbeiten und auf Musik als auch auf Effektklänge als Mittel vordergründiger emotionaler Lenkung, verzichten.

Die Auffassung, was Sounddesign beinhaltet und welche Rolle es in einem Film einnehmen soll, kann je nach Produktion stark variieren. Zwischen FilmemacherInnen und SounddesignerInnen kann dies auch zu Missverständnissen führen.

Der amerikanische Tontechniker und Tongestalter John Skip Lievsay erzählt dazu in einem Interview im Dolby Podcast aus dem Jahr 2018 Anekdoten von seiner Arbeit an den Filmen "Miles Davis" (2015) and "Mid90s" (2018).

Bei dem Film "Mid90s" wurde beispielsweise im Endeffekt das Sounddesign wieder verworfen. Der stark von Musik geleitete Film wurde beinahe völlig auf den Tonschnitt reduziert, da dies der ästhetischen Vorstellung des Regisseurs Jonah Hill mehr entsprach. Nach Lievsay verstand Jonah Hill den Prozess der Mischung selbst als Sounddesign. Auch bei der Umsetzung des Films "Miles Davis" erkannte Lievsay im Prozess, dass die FilmemacherInnen ein anderes Verständnis von Sounddesign hatten als er:

”

Don and the editor encouraged us to do a lot of radical sound there, so we made a lot of radical sounds using tape recorders and a bunch of [...] period sort of type of sound manipulation. [...]

One day I said 'Ok can I show you guys a sequence, I wanna make sure we are doing the right thing here'. So Don and the editor came inside of my little sound design room and I played back the sequence. And they were very quiet. They were sitting behind me and I went 'oh boy, this is one of those times'. [...] He said 'Yeah, what is all this stuff?! [...]

I said 'well to me Don, sound design means X and to you clearly sound design means something else'. [...] The many times [...] the editor had said sound design, they were talking about footsteps, or a door closing, or like a room tone. [...] And really in my world sound design means something pretty radically different from that. I mean for my definition sound design is something that you can't record. Something you have to make, stuff that you have to create. You gotta take some recording, sound, something from somewhere and paste it together and make something that a filmmaker can grab onto and approve and wanna put in the movie (Lievsay, 2018, Transkription der Autorin).

”

6.2 FUSION VON MUSIK & SOUNDDSIGN

Filmton kann sich auf der rein naturalistisch/dokumentarischen Ebene bewegen, er kann die Aufmerksamkeit lenken, aber auch eine "überwirkliche"/ surreale Funktion einnehmen (Görne, 2017). Im Idealfall wird durch die Tongestaltung "eine zweite Metaebene des filmischen Erzählens eröffnet" (Lensing, 2018, S. 58).

Im Allgemeinen lassen sich die Grenzen zwischen den gestalterischen Ebenen nur unscharf zeichnen. Konservative Vorstellungen der Filmton-Dramaturgie folgten lange Zeit einer klaren Rollenverteilung: "Das Sounddesign sorgt für diegetische Soundscapes und bleibt dabei brav auf der dokumentarischen oder aufmerksamkeitslenkenden Ebene, und die emotionale Wirkung wird durch die Filmmusik erreicht – eine solche eindimensionale Tondramaturgie beschränkt natürlich die kreativen Möglichkeiten der Filmgestaltung" (Görne, 2017, S. 240 f.).

Der Komponist und Filmkritiker Michel Chion war Ende des 20. Jahrhunderts eine

zentrale Figur im internationalen Diskurs bezüglich der Beziehung und gegenseitigen Wechselwirkung von filmischem Bild und Ton. Die umfangreiche Terminologie seines Werkes "Audio-Vision" beeinflusste diese Auseinandersetzung maßgeblich. Unter anderem stellt Chion in "Audio-Vision" Überlegungen an bezüglich der Rolle von Sounddesign und Musik, die weit über die alleinige und vordergründige Funktion emotionaler Lenkung hinausgehen (Lensing, 2018).

Besonders interessant wird Filmtongestaltung oft durch die bewusste Fusion von Musik und Sounddesign, wenn beispielsweise "Musik durch ungewöhnliche Klänge partiell zum Spezialeffekt" wird oder wenn durch die Harmonisierung von Atmos und Geräuschen "fließende Übergänge in die Musik" geschaffen werden (Lensing, 2018, S. 85).

Der Klangkünstler und Komponist Andrew Knight-Hill diskutiert dies in einer 2019 erschienen Veröffentlichung. Auch er betont, dass alle Tonebenen im Film das Potential haben Sinngehalt

zu transportieren und so einen Beitrag zur narrativen Struktur leisten können. Traditionelle, hierarchisch denkende Filmanalyse habe sich fälschlicherweise lange auf die Trennung der Tonebenen fokussiert, wodurch Musik von jeglichen diegetischen Klängen isoliert wurde. Alle diegetischen Klänge wiederum wurden dagegen lediglich auf ihre Funktion als Indikatoren filmischer Realität reduziert. Ein derartiger Zugang zur Filmtonanalyse maskiert auch Knight-Hills Ansicht nach das expressive Potential der einzelnen Filmtonebenen und stehe darüber hinaus der Möglichkeit für eine tief verwobene Wechselwirkung zwischen Ton und Bild im Weg (Knight-Hill, 2019).

Filme wie "Apocalypse Now" von Francis Ford Coppola und "Stalker" von Tarkovsky, beide aus dem Jahr 1979, zeichnen sich unter anderem auch durch die wirkungsvolle Verflechtung unterschiedlicher Gestaltungsebenen, sowie der Verschmelzung von Musik und Sounddesign aus (Görne, 2017).

6.3 MUSIK FOLGT DEM SOUNDDSIGN

Die Sounddesignerin Ann Kroeber ist eine bekannte Figur in Hollywood. Sie hat unter anderem an Filmen wie “Dead Poets Society”, “Lord of the Rings: The Return of the King”, “The Village” oder auch “Star Wars: The Phantom Menace” mitgewirkt (Walden, 2017).

Unter anderem war sie auch Production Sound Mixer für David Lynch’s Film “Blue Velvet” (1986) – einem Film, der sich durch seinen experimentellen Montagestil und ein verwobenes Zusammenspiel von Musik, Sounddesign und Bild auszeichnet (Scheunemann & Germanova, 2010).

Kroeber hat sich in ihrer Karriere intensiv mit Field Recordings auseinandergesetzt und neben Aufnahmen exotischer Tiere gemeinsam mit ihrem Mann Alan Splet über 30 Jahre lang Wind-Aufnahmen gesammelt (Anm.: Cinematic Wind Series) (Walden, 2017).

Kroeber spricht in einem Interview aus dem Jahr 2015 mit Liz Greene über die Notwendigkeit der Verflechtung von Musik und Sounddesign. Nach Kroeber

passiert es auch in großen Produktionen oft, dass Musik und Sounddesign als separate Instanzen verstanden werden – zum Nachteil des Films. Bei der Arbeit an dem Film “The Black Stallion” von Carroll Ballard aus dem Jahr 1979 sei dies der Fall gewesen. Als Kroeber und das Sounddesign Team die bereits fertige Musik hörten, erkannten sie, dass die sehr dominante Musik dem Sounddesign und den Soundeffekten keinen Entfaltungsraum mehr gab. Kroeber und ihrem Team wurde noch Zeit gegeben, um auf diese Erkenntnis zu reagieren. Durch das Verwerfen einzelner musikalischer Ebenen konnten sie die Musik soweit reduzieren, dass noch Raum für Soundeffekte blieb. Sie engagierten außerdem erneut MusikerInnen, die sie zu ihren bereits vorhandenen Sounddesign-Ebenen improvisieren ließen: Durch die Reduktion der ursprünglichen Musik und durch die Ergänzung der auf die Effektklänge abgestimmten zusätzlichen musikalischen Elemente konnte die erwünschte Verflechtung von Musik und Sounddesign erzielt werden. Der Filmtone gewann nach

Fertigstellung einen “Special Achievement Award for Sound Editing” der Academy Awards (Greene, 2016).

Bei dem Film “Mother!” (2017) von Regisseur Darren Aronofsky wurde der bereits vollständig von Komponist Johann Johannson erarbeitete Soundtrack im Prozess sogar wieder vollständig verworfen. Unabhängig von der hohen Qualität der

komponierten Musik erkannten Aronofsky und sein Team, dass die Fokussierung auf vorrangig diegetische Klänge für die Wirkung des Films vorteilhaft ist (O’Falt, 2017).

ABB. 26



ABB. 25

”

I think that animals have incredible voices; some of them can sound like primitive jazz singers. [...] you go out into nature and the quiet of night, you can hear the creatures singing back and forth to each other. [...] It is like the basis of our music is in nature. You can hear it. We are tied in with it much more than we realize it, with creatures. We have taken that music and evolved it. [...] Wind and waves and all kinds of things that give you a feeling, a mood and emotion. There are so many kinds of winds that you could put into a film that really create a musicality and also give you an emotional feeling. There is a lot of tone in it, it is really remarkable when you stop and listen (Kroeber nach Greene, 2016).

”



7 DER “DIREKTE” FILM



// CINÉMA VÉRITÉ
// DIRECT CINEMA
// FRENCH NEW WAVE
// DOGMA 95
// GRAD DER FIKTION
// FILMBEISPIEL “HOMO SAPIENS” (2016)

In den Anfängen des Films wurde gezwungenermaßen mit natürlichem Licht gearbeitet, doch mit der Entwicklung des künstlichen Lichts und anderen Techniken verlagerte sich das Filmemachen immer mehr in Innenräume und geregelte Studioumgebungen. Diese konnten im Vergleich zu Schauplätzen im Freien, wo es zu unerwünschten äußeren Einflüssen kommen kann, einfacher kontrolliert werden. Mit dem Aufkommen des Synchrontons in den späten 1920er Jahren wurde das Filmen im Freien vermeintlich noch schwieriger und die kontrollierte Studioumgebung bekam auch aus akustischer Sicht mehr Relevanz (Kuhn & Westwell, 2012).

Während der 1930er Jahre galt der direkte, simultan zum Bild aufgenommene Ton, besonders in der französischen Fachpresse, dem separat aufgezeichneten und in der Postproduktion angelegten Ton als überlegen. In Hollywood begann man zu dieser Zeit aber bereits damit, Methoden und Praktiken weiterzuentwickeln, um die Ton- und Bild-Produktion möglichst voneinander zu trennen. Ein naturalistischer Zugang zum Filmemachen durch die simultane Aufzeichnung von Ton und Bild, der nach Direktheit und Unmittelbarkeit strebt, wurde in Hollywood mit Beginn der 1930er Jahre also bereits an den Rand gedrängt. Für den französischen Film blieb dieser Zugang jedoch noch Jahrzehnte

später von Bedeutung. FilmemacherInnen in Frankreich bevorzugten den Naturalismus der simultanen Bild-Ton-Aufzeichnungen (O'Brien, 2005).

Eine Revolution für den Tonfilm war die Einführung kleiner, portabler Aufnahmegeräte in den späten 1950er Jahren. Durch die vergleichsweise einfache Handhabung portabler Tonaufnahmegeräte und portabler Kameras war es für FilmemacherInnen nun möglich, an frei gewählten Orten außerhalb des Studios, in bis zu diesem Zeitpunkt nicht möglicher Unmittelbarkeit, synchrone Bild- und Tonaufnahmen zu machen. Die simultane Bild-Ton-Aufzeichnung gewann so neue Bedeutung. Mit dem expressiven Potential dieser neuen Möglichkeit des Filmemachens wurde besonders auch im Neorealismus und in verschiedenen Bewegungen des neuen europäischen Kinos experimentiert. Die neuen technischen Möglichkeiten waren von fundamentaler Bedeutung für die Entwicklung des Dokumentarfilms im Allgemeinen und Bewegungen, wie unter anderem dem Cinéma Vérité in Frankreich und dem Direct Cinema in den USA und Kanada (Kuhn & Westwell, 2012).

7.1 CINÉMA VÉRITÉ

Cinéma Vérité (deutsch: Film Wahrheit) ist eine partizipative oder auch eingreifende Form des dokumentarischen Filmemachens, welche in den 1960er Jahren aufkam.

Der Film "Chronique d'un été" (deutsch: Chronik eines Sommers) aus dem Jahr 1961 von Ethnograph und Filmemacher Jean Rouch und dem Soziologen Edgar Morin gilt weit verbreitet als erster Film des Cinéma Vérité. Es handelt sich dabei um einen Film über eine Gruppe von PariserInnen, der zum Großteil aus Interviews besteht. Rouch und Morin verstanden die Kamera als eine Art Katalysator, der die Subjekte des Films dazu ermutigen soll, sich zu öffnen (Kuhn & Westwell, 2012).

Die FilmemacherInnen versuchten bewusst, Äußerungen der BewohnerInnen zu provozieren, die sie normalerweise vermeintlich unterdrücken würden.

Die ProtagonistInnen wurden mit den aufgezeichneten Interviews im Prozess des Filmens wiederum konfrontiert und ihre Reaktionen in den Film einbezogen, wodurch der Film ein selbstreflexives Moment erhält. Rouch und Morin entfernten sich im Prozess des Filmens bewusst davon, eine objektive Haltung einzunehmen (Kuhn & Westwell, 2012; Grammatikopulu, 2020).

”

Vor allem Rouch interessiert sich nicht für eine abgebildete Wirklichkeit, sondern für die Wahrheit, die er unter der Oberfläche verborgen glaubt und sie mit Extremsituationen sichtbar zu machen versucht. Diese

Annahme ist der Grundansatz des Cinéma Vérité (Grammatikopulu, 2020).

”

7.2 DIRECT CINEMA

Auch wenn es weit verbreitet ist, dass die Begriffe Cinéma Vérité und Direct Cinema synonym verwendet werden, bezeichnen sie streng genommen zwei sehr unterschiedliche Philosophien des dokumentarischen Filmemachens. Während Cinéma Vérité, wie eben bereits erläutert, versucht eine Ebene der Selbstoffenbarung zu schaffen, steht beim Direct Cinema die möglichst unbemerkte Beobachtung im Zentrum, die es ermöglichen soll, dass Ereignisse sich selbständig entwickeln. Eine Direct Cinema Dokumentation zeichnet typischerweise ein Ereignis mittels kleinstmöglicher Beeinflussung durch die FilmemacherInnen selbst auf (Nam, 2015; Kuhn & Westwell, 2012).

7.3 FRENCH NEW WAVE

Der Einfluss des Cinéma Vérité auf den fiktionalen Film ist besonders in der Bewegung der Nouvelle Vague (englisch: French New Wave) ersichtlich. Dabei handelt es sich um eine Filmbewegung, die in den späten 1950er Jahren aufkam. Die Filme der Nouvelle Vague zeichnen sich unter anderem durch freie narrative Strukturen, experimentelle Montage und Spontanität aus. Die Filme wurden oft mit geringem Budget umgesetzt und forderten die Konventionen des französischen "Qualitätskinos" der 1950er Jahre heraus. Die Bewegung des French New Wave hatte einen bedeutenden internationalen Einfluss und beeinflusst nach wie vor neue Filmbewegungen auf der ganzen Welt (Kuhn & Westwell, 2012). Einer der bekanntesten Vertreter der French New Wave ist Jean-Luc Godard. Andere FilmemacherInnen, die der Bewegung zugeordnet werden, sind unter anderem Chris Marker, Alain Resnais oder auch der Pionier des Cinéma Vérité Jean Rouch (Kuhn & Westwell, 2012).

Agnès Varda ist eine der herausragenden Frauenfiguren, die sich im Umfeld der männerdominierten Nouvelle Vague zu behaupten wusste. Sie schuf an den Schnittstellen von Spiel- und Dokumentarfilm eine eigene Stilistik, die sich auch unter anderem aufgrund ihrer radikalen Subjektivität auszeichnet. Ähnlich wie Jean Rouch und Edgar Morin in "Chronique d'un été" befasste sich Varda in einem ihrer Filme mit dem Titel "Daguerréotypes" aus dem Jahr 1976 mit Menschen in Paris. Sie wählte dafür aber ihr eigenes Wohnviertel als Schauplatz für die Dokumentation, den Bezirk Rue Daguerre (Straumann, 2019). Varda portraitiert in "Daguerréotypes" unter anderem GeschäftsinhaberInnen der Straßen in Rue Daguerre und stellt dabei Eindrücke und Klänge aus dem alltäglichen Leben ins Zentrum. Indem Varda mit liebevoller Faszination traditionelle Handwerksberufe portraitiert, zeigt sie auf gefühlvollem Weg auch deren Paradoxe auf – die harte Arbeit und Anstrengung, die notwendig ist, um die oft romantisierte, aber tatsächlich gefährdete Existenz von

Kleinbetrieben zu ermöglichen (Brody, 2018). Die Künstlerin selbst sprach in einem Interview aus dem Jahr 1994 über den Film wie folgt:

„ Es ist ein bescheidenes und ortsbezogenes Dokument über ein paar kleine Geschäftsleute, ein aufmerksamer Blick auf die schweigsame Mehrheit, das Fotoalbum eines Stadtviertels, es sind stereo-daguerreotypische Porträts, Archive für Archäo-Soziologen aus dem Jahr 2975. [...] Ich hatte nicht die Absicht, einen politischen Film zu machen. Ich ging nicht hin und fragte die Leute: Und das Finanzamt? Und die Steuern? Und die Zukunft? Verspürt ihr nicht den Wunsch nach Veränderung? Und wen wählt ihr eigentlich? Ich suchte vielmehr nach einem vollkommen alltäglichen Zugang. Ich wollte ihren Lebensstil, ihre Gesten einfangen.[...] Wichtig für einen Dokumentarfilmer ist, dass man es schafft, sich selbst zurückzunehmen. Nachdem man sich deklariert hat, nachdem man den Leuten gesagt hat: Ich werde ausleuchten, ich werde da sein, aber danach vergesse mich. Wenn sie uns vergessen, dann hat man Talent (Varda, 1974, übersetzt von Petra Metelko). „



ABB. 18



ABB. 20



ABB. 19

AGNÈS VARDA



ABB. 21

7.4 DOGMA 95

Im Jahr 1995 gründete eine Gruppe dänischer FilmemacherInnen, einschließlich des bekannten Regisseurs Lars von Trier, eine Bewegung mit dem Namen "Dogma 95", die an Aspekten der French New Wave anschloss. Das Manifest der Dogma-Filme legte sehr strenge Regeln fest: Unter anderem, dass ausschließlich an Originalschauplätzen gedreht wird, dass der Ton simultan zum Bild produziert und Musik ausschließlich diegetisch verwendet wird. Gefilmt werden durfte nur mit Handkamera und Spezialeffekte wurden grundsätzlich zurückgewiesen (Bordwell, 2017).

Man appellierte an ein "geradliniges, am unmittelbaren Spiel der Akteure [AkteurInnen] interessiertes Modell der Erzählung" (Bender, 2011).

Die FilmemacherInnen der Dogma 95 verstanden die Regeln als einen Akt des Widerstands gegen kommerzielle Praktiken des Filmemachens. Dies ging so weit, dass die RegisseurInnen keinen Anspruch auf eine namentliche Nennung im Film hatten, sich ihres persönlichen Geschmacks

völlig enthalten mussten und sich selbst im Prozess des Filmemachens nicht als KünstlerInnen begreifen sollten (Bender 2011; Kuhn & Westwell, 2012).

Die Gruppe produzierte ursprünglich vier Filme mit den Titeln "Festen" (1998), "Idioterne" (1998), "Mifunes sidste sang" (1999) und "The King is Alive" (2000), die sowohl Kontroversen als auch Beifall nach sich zogen (Kuhn & Westwell, 2012).

7.5 GRAD DER FIKTION

Im Vergleich zum fiktionalen Film haben die FilmemacherInnen im dokumentarischen Film tendenziell weniger Kontrolle über die einzelnen einflussnehmenden Faktoren, wie die allgemeinen Rahmenbedingungen, das Licht, die Performance etc. Auch im dokumentarischen Film kann es ein Drehbuch und Proben geben, es wird aber grundsätzlich mit mehr oder weniger unkontrollierten Gegebenheiten gearbeitet (Bordwell, 2017).

Dadurch setzt das dokumentarische Filmemachen eine grundsätzliche Flexibilität und Offenheit gegenüber äußeren Einflüssen voraus. Der Filmproduzent Jeff Ruoff spricht in diesem Kontext davon, dass eine "Diskriminierung" von schauplatzspezifischen Geräuschen bei der Tonaufnahme am Drehort im dokumentarischen Arbeiten vergleichsweise schwierig ist, wenn nicht sogar unmöglich (Ruoff, 1993).

Geht man dieser Annahme nach, scheint es, dass Geräusche in Dokumentationen gezwungenermaßen einfacher eine handlungsleitende Rolle einnehmen können. Dokumentationen, die hauptsächlich mit dem vom Drehort stammendem Synchronon arbeiten, bilden einen Kontrast zum gängigen Hollywood-Kino, das schon seit langem stark von den Mehr-Kanal-Techniken der Postproduktion abhängig ist (Ruoff, 1993).

Filmtheoretiker Rick Altman hat in einer Reihe von Artikeln die Filmton-Konventionen des klassischen Hollywoodfilms als Wechselspiel zwischen Sinnverständlichkeit und Wiedergabetreue beschrieben: Ein System, in der die Wiedergabetreue oft zugunsten der ihr hierarchisch überlegenen Sinnverständlichkeit geopfert wird (Ruoff, 1993).

7.6 "HOMO SAPIENS" (2016)

FILMBEISPIEL

Der österreichische Filmmacher Nikolaus Geyrhalter veröffentlichte 2016 seinen 90-minütigen Film "Homo Sapiens", "eine Ode an das Mensch-Sein, betrachtet aus einem möglichen retrospektiven Szenario" (NGF Filmproduktion, Bachmann, Schiefer & Geyrhalter, 2016). Homo Sapiens wirft Fragen auf hinsichtlich der Endlichkeit des industriellen Zeitalters, der Verletzlichkeit unserer Existenz und dessen, was von der Menschheit einmal übrig bleiben wird. Der Film arbeitet rein mit naturalistischen Klängen ohne musikalische Untermalung oder gesprochenen Kommentar und versteht sich als interessantes Cross-Genre zwischen Dokumentation und Science-Fiction (NGF Filmproduktion et al., 2016).

In weiten, statischen Einstellungen von jeweils etwa einer halben Minute werden in vermeintlicher Retroperspektive (architektonische) Überreste der menschlichen Zivilisation portraitiert: leere Schulen, Wohnanlagen, Einkaufszentren und überladene Müllhalden. Der Mensch selbst ist nie zu sehen.

Auch wenn die Schauplätze in "Homo Sapiens" reale Orte aus unter anderem Europa, USA und Japan sind, ist die Erzählung in der Hinsicht fiktiv, dass die verlassenen und durch die Natur zurück eroberten Plätze im Film die BetrachterInnen anleiten, Hypothesen zu deren Vorgeschichte aufzustellen. Diese sind stark von dystopischen Assoziationen geprägt. Der Film lässt für den individuellen Betrachter und die individuelle Betrachterin immer Spielraum, ihr/sein eigenes Narrativ zu konstruieren. Die realen Schauplätzen wurden, wo immer es für notwendig schien, außerdem manipuliert: Durch den Einsatz von künstlichem Wind und Licht wurde das filmische Bild teils zusätzlich belebt (NGF Filmproduktion et al., 2016).

Der Ton spielte eine essentielle Rolle hinsichtlich der Lebendigkeit des Films, aber besonders auch hinsichtlich der Fiktion. Um die Illusion völliger Verlassenheit zu schaffen musste fast der gesamte schauplatzspezifischer Originalton verworfen werden. Außer temporären

Atmos aus dem Bildschnitt war der Film quasi stumm und Sounddesigner Peter Kutin musste mit Präzision die Geräuschumgebungen mit Archivmaterial und Aufnahmen konstruieren (NGF Filmproduktion et al., 2016).

Die Geräusch-Landschaften in "Homo Sapiens" sind somit gänzlich fiktionale

Soundscapes. Sie spielen eine fundamentale Rolle, um die Illusion des Filmes aufrechtzuerhalten. Sie tragen bei zur Entfremdung des quasi-dokumentarischen Bildes, ohne die die Pointe des Films nicht tragbar wäre.



ABB. 23



ABB. 22

8

DER EINFLUSS VON SURROUND SOUND

// DIE NOTWENDIGKEIT DER SELEKTION
// DER GRAD DER IMMERSION
// TON-BILD-KONTRADIKTION

8.1 DIE NOTWENDIGKEIT DER SELEKTION

Das Objektiv einer Kamera muss auf Geschehnisse, Subjekte oder Objekte fokussiert werden. Auch ein Mikrofon verhält sich vorerst einmal unselektiv. Anders als das menschliche Gehör, welches selektiv hören und Klangereignisse fokussieren kann, zeichnet ein Mikrofon die Geräuschumgebung unselektiert auf. Somit können Hintergrundgeräusche einer scheinbar ruhigen Umgebung, welche das menschliche Gehör vor Ort womöglich nicht einmal bewusst wahrnimmt, mit einem Recorder aufgezeichnet zu aufdringlichem Lärm werden (Bordwell, 2017).

Eine elektroakustische Aufzeichnung von Soundscapes mittels Field Recording entfernt sich also schon aus psychoakustischer Sicht von einer naturalistischen Repräsentation bereits klanglich etablierter Schauplätze. Das Hören über Kopfhörer bei einer Aufnahme mit Mikrofon entspricht nicht derselben psychoakustischen Wahrnehmung, wie wenn mit den eigenen Ohren unmittelbar wahrgenommen wird.

Eine Fähigkeit der menschlichen Wahrnehmung ist der sogenannte

“Cocktail-Party-Effekt”. Er bezeichnet die Fähigkeit der räumlichen Fokussierung und Aufmerksamkeitslenkung des Gehörs, wenn beispielsweise mehrere Menschen gleichzeitig sprechen und man sich auf eine einzelne Stimme im Raum konzentriert. Die anderen Stimmen und Geräusche werden dann scheinbar weitgehend ausgeblendet (Görne, 2017).

Die Notwendigkeit der selektiven Aufnahme und des selektiven Setzens von isolierten Einzelschallereignissen ist auch ein zentraler Aspekt für die Postproduktion im Filmton. Erst durch die Möglichkeit der Selektion wird es unter anderem möglich, Off-Screen-Klänge als passiv oder aktiv einzusetzen, Klangereignisse aus dem Soundscape hervorzuheben und nuanciert mit Geräuschen zu arbeiten. Durch das Hervorheben nehmen Geräuschereignisse eine aufmerksamkeitslenkende und vermeintlich handlungsleitende Rolle ein. Die Selektion beruht dabei unter anderem auf Entscheidungen bezüglich der Lautstärke, der Klangfarbe und der Position im Raum.

Aufgrund von Fortschritten im Bereich der Tontechnik konnten Aufnahmen zunehmend rauschfreier und hochauflösender ausgeführt werden, wodurch Geräusche im Film auch vielschichtiger eingesetzt werden konnten und somit eine wichtigere Funktion einnahmen (Lensing, 2018). Eine wesentliche Rolle für die technische Aufwertung von Geräuschumgebungen spielte auch die Entwicklung der Mehrkanal-Aufzeichnung und Mehrkanal-Wiedergabe.

8.2 DER GRAD DER IMMERSION

Die Zeit von 1927 bis in die späten 1970er gilt als sogenannte “Mono Ära”, in der der Filmtone mit einem Kanal und einer Spur aufgezeichnet und wiedergegeben wurde. Die Etablierung von Dolby Stereo Mitte der 1970er und die Einführung von Surround Sound Anfang der 1990er haben das Verständnis und den Umgang mit Sounddesign im Allgemeinen und speziell auch den Umgang mit Geräuschen maßgeblich beeinflusst (Kerins, 2010; Kuhn & Westwell, 2012).

Die technischen Möglichkeiten der digitalen 5.1 Surround-Sound-Wiedergabe bot FilmemacherInnen ab den frühen 1990er Jahren unter anderem einen verbesserten dynamischen Umfang und aufgrund der erhöhten Anzahl von Kanälen eine größere Flexibilität bezüglich der Platzierung von Klängen (Kerins, 2010). Geräusche, die lange Zeit als unumgängliche Nebenerscheinung des Filmtons in den Hintergrund gestellt wurden, haben von den durch die Dolby-Systeme hervorgehenden Verbesserungen bezüglich Präzision und Trennschärfe stark profitiert (Chion, 1994).

Eine der zentralen Konsequenzen von Mehrkanal-Wiedergabe-Systemen war die vermeintlich simple Möglichkeit, tatsächlich mehrere Klänge zur selben Zeit wiederzugeben, ohne einen lärmenden Geräuschteppich zu erzeugen. Werden zu viele Klänge über einen einzelnen Kanal wiedergegeben, kommt es, abhängig von den Frequenzbereichen, zu einer mehr oder weniger stark ausgeprägten, gegenseitigen Verdeckung von Klängen (“Maskierung”). Durch die steigende Anzahl an Kanälen stieg somit auch die Anzahl der Geräusche, die zeitgleich wiedergegeben werden konnten (Kerins, 2010).

Surround-Sound-Mischungen ermöglichen eine, im Vergleich zu früheren Systemen, komplexere Montage von Soundscapes, sowie eine detailliertere Wiedergabe von Field Recordings (Chattopadhyay, 2017a). Die Möglichkeiten von Surround-Sound, Mehrkanal und neuen Techniken wie Dolby Atmos sowie immersive Audioformate (360 Grad Audio) werten Umgebungsgeräusche also in jener Hinsicht auf, dass Geräusche, sehr allgemein formuliert, differenzierter eingesetzt werden können.

Der Grad der Immersion könnte dabei fälschlicherweise als Maß für den Schauplatz-Bezug verstanden werden. Auch wenn Mehrkanal-Systeme potentiell einer naturalistischen Aufzeichnung und Wiedergabe von Soundscapes nahe kommen, ist der Grad der Immersion nicht dem Grad des Schauplatz-Bezuges gleichzusetzen. Auch wenn Surround-Sound eine Möglichkeit bietet Soundscapes im filmischen Kontext aufzuwerten, ist diese Wertung, wie bereits am Anfang der Untersuchung erwähnt, nicht nur Resultat technischer Belange. Die Wertung ergibt sich durch bewusste Entscheidungen bezüglich der Spielräume und Eingriffsmöglichkeiten von Geräuschlandschaften in der filmischen Montage und setzt keinen direkten Schauplatz-Bezug voraus.

” Der Grad der Immersion ist kein Maß für das filmische Erlebnis: Film bedeutet ja gerade nicht die Abbildung einer äußeren Wirklichkeit, die Wirkung des Films beruht auf der Einbeziehung der Imagination des Publikums. [...] Wo alles gezeigt wird und alles klingt, wo die äußere Wirklichkeit perfekt simuliert wird, bleibt kein Platz für eine imaginierte innere Wirklichkeit (Görne 2017, S. 206).

”

8.3 TON-BILD-KONTRADIKTION

“THE LIGHTHOUSE” (2019)

Der Horrorfilm “The Lighthouse” von Regisseur Robert Eggers aus dem Jahr 2019 spielt auf einer abgelegenen Leuchtturminsel im Atlantik während des 19. Jahrhunderts. Im Mittelpunkt der filmischen Erzählung stehen ein Leuchtturmwärter und sein Schützling, die nach und nach in ihrer Zweisamkeit und Isolation in den Wahnsinn getrieben werden (Grobar, 2019).

Der Film wurde in schwarz-weiß und in einem “archaischen”, beinahe rechteckigen Seitenverhältnis (1.19:1) gefilmt, das unter anderem in den Anfängen des Tonfilms verwendet wurde. “The Lighthouse” lässt mit der Wahl des Bildformates diese Periode des Kinofilms anklingen. Die Enge des filmischen Bildes unterstreicht außerdem die Eingetheiltheit und Spannung zwischen den beiden, auf der Insel vor Neuengland ausgesetzten Figuren (Kenigsberg, 2019).

Zu Beginn des Projektes war für Sounddesigner und Re-Recording-Mixer Damian Volpe, Regisseur Robert Eggers und Bild-Editor Lou Ford noch nicht klar, ob die klangliche Gestaltung auf die Begrenztheit des Formates und auf die Ästhetik des schwarz-weiß Bildes angepasst werden sollte. Sie entschieden sich dann im Prozess dafür, die Tongestaltung ästhetisch nicht auf das Bild abzustimmen. Die Musik von Mark Korven, welche mit vollem Frequenzspektrum arbeitet und die Notwendigkeit, den Dialog so gut wie möglich zu säubern und isoliert zu halten, trugen zu dieser Entscheidung bei. Der sehr altertümlichen Sprache der Protagonisten ist generell schwer zu folgen und es musste sichergestellt werden, dass die Sprachverständlichkeit so gut wie möglich unterstützt wird. Im Endeffekt konnte durch das weite, volle Sounddesign und auch die reichhaltige Musik ein Kontrast zur Begrenzung des Bildes geschaffen werden (Grobar, 2019).

Hier kommt es streng genommen zu einem ästhetischen Bruch – indem der Klang sich nicht auf dieselbe Weise wie das Bild (schwarz-weiß, kleines Bildformat) reduziert, sondern mit vollem Frequenzspektrum und mehreren Kanälen arbeitet. Umso interessanter ist es, dass das Publikum diese Differenz zwischen Bild und Ton scheinbar nicht als Widerspruch oder Kontradiktion wahrnimmt.

Sounddesigner Damian Volpe habe von Beginn des Projektes an die Intention verfolgt, Filmmusik und Sounddesign so ineinander zu verweben, dass sie nicht voneinander zu unterscheiden sind. Die Geräuschlandschaft der Leuchtturminsel mit lautem Nebelhorn, tosenden Wellen und starkem Wind nimmt im Film eine prominente Rolle ein. Alles auf der Insel sollte nach Volpe atmen und lebendig sein. Dazu habe Volpe zu unterschiedlichen Mitteln gegriffen. Er platzierte beispielsweise Kontaktmikrofone in

Muscheln und sammelte Field Recordings bei einem für ihn zugänglichen Leuchtturm in Cape Cod. Lange Zeit verbrachte der Sounddesigner auch damit, das Nebelhorn zu designen, das im Film ein konstantes Klangmotiv ist. Der penetrante Klang des Nebelhorns (Diaphon) verkörpert nach Volpe von Filmbeginn an ein Warnsignal, das das Publikum, so wie die Charaktere selbst, kontinuierlich in den Wahnsinn treiben soll. Für ihn hatte das Nebelhorn in der Klanggestaltung eine ähnliche Funktion wie eine musikalische Blechbläser-Sektion und er habe, nach eigenen Angaben, während der Arbeit am Sounddesign oft das Gefühl gehabt, Musik zu komponieren (Grobar, 2019; Volpe, 2019).

"THE LIGHTHOUSE" (2019) STILLS



ABB. 28



ABB. 29



ABB. 30

“ROMA” (2018)

Der Regisseur Alfonso Cuarón, der unter anderem für seine Filme “Gravity” (2013), “Children of Men” (2006) und “Harry Potter und der Gefangene von Askaban” (2004) bekannt ist, agierte bei seinem Film “Roma” aus dem Jahr 2018 nicht nur als Regisseur, sondern zugleich auch als Kameramann. Der Film “Roma” ist in schwarz-weiß, macht jedoch einen sehr elaborierten Gebrauch von dem immersiven Surround-Sound-Format Dolby Atmos, ein Format, das eine sehr präzise Platzierung und Bewegung von Klängen im dreidimensionalen Raum ermöglicht (O’Falt, 2019).

Cuarón arbeitete bei “Roma” mit Supervising Sound Editor/Sound Designer Sergio Diaz, Re-recording Mixer Skip Lievsay, Re-Recording Mixer Craig Henighan und einem großen Team an SounddesignerInnen. Die detaillierte Mischung des Films dauerte acht Wochen (Walden, 2019).

Der Film spielt in Mexico City und erzählt die Geschichte eines Dienstmädchens in einer Familie aus der Mittelschicht Anfang der 1970er Jahre. Auch wenn die

Erzählung fiktional ist, basiert sie teils auf autobiografischen Erlebnissen des Regisseurs selbst. Für Cuarón bot sich mit Dolby Atmos die Möglichkeit, eine radikale Intimität zu schaffen. Er sieht die Stärke von Dolby Atmos in eben dieser Intimität, die sich unter anderem durch die räumliche Reichweite der Klänge und der Möglichkeit, Klänge geografisch sehr spezifisch zu platzieren, auszeichnet (Cuarón nach O’Falt, 2019).

Der Film arbeitet nur mit diegetischen Klängen. Anstelle der Filmmusik tritt ein vielschichtiger Teppich aus Umweltgeräuschen, der die monochromen Bilder erweitert (Walden, 2019).

Cuarón wollte die physische Umgebung der Kamera durch das Einbetten des Bildes in schauplatzspezifische Geräusche spürbar machen, sodass die BetrachterInnen nicht nur die On-Screen gezeigte filmische Wirklichkeit wahrnehmen, sondern die Existenz des Schauplatzes außerhalb des Bildes als Teil der filmischen Wirklichkeit weiterdenken. Er versuchte den Film so realistisch und überzeugend wie möglich zu machen, um dem Publikum die Möglichkeit

zu geben, sich in die Schauplätze des Films zu vertiefen. Dolby Atmos ermöglicht, dass sich die Soundscapes simultan mit der Rotation der Kamera und der filmischen Perspektive im dreidimensionalen Raum bewegen. Die akustische Perspektive wird so stets der Bewegung im filmischen Raum angepasst und eine sehr unmittelbare Wahrnehmung der Szenerie ermöglicht (O’Falt, 2019).

Zusätzlich zu Nurtönen (siehe Seite 30) vom Dreh sammelte Supervising-Sound-Editor Sergio Diaz gemeinsam mit seinem Team ein Jahr lang Klänge in Mexico City. Sie besuchten alle Schauplätze des Films und nahmen Umgebungsgeräusche und Atmosphären auf. Bei Sequenzen mit vielen AkteurInnen und StatistInnen nahmen sie auch bei den Proben bereits auf, um in der Postproduktion eine Sammlung an Nurtönen zur Verfügung zu haben (Walden, 2019; Quesada, 2019).

Der Film fordert auch Konventionen der Filmmischung heraus. Üblicherweise wird in einer Surround-Mischung der Dialog immer, unabhängig von

der Kamerabewegung, im zentralen Lautsprecher platziert. Re-Recording-Mixer Skip Lievsay brach bei “Roma” mit dieser Regel. Er löste den Dialog aus dem zentralen Lautsprecher und bewegte ihn, wie auch die Foleys, Atmosphären und Effektklänge, passend zur Bild-Bewegung im gesamten Raum. So wurde der Realismus noch weiter verstärkt (O’Falt, 2019; Henighan nach O’Falt, 2019).

Durch den Einsatz von vielen Mikrofonen am Set, die teils auch mit viel Echo und Hall die schauplatzspezifischen Klangereignisse aufzeichneten, konnte in der Mischung auch mit der Räumlichkeit und mit Aspekten des “sound scale matching” experimentiert werden (siehe Seite 53) (Lievsay, 2018).



CUARÓN & DARSTELLERINMEN APARICIO & TAVIRA AM SET VON "ROMA" (2018)

ABB. 31

” There are stories happening in the world off-screen, other lives being lived that exist parallel to or intersect with the lives of Roma’s central characters. There’s a world of barking dogs and delivery trucks. A traveling knife grinder toots his whistle down the residential street and a practicing marching band parades by. The sidewalk in front of the cinema is thick with vendors crying their wares. Music from car radios and TV broadcasts pour from open doors and windows. Even if these sounds aren’t integral to the plot, they’re important for recreating the reality of Cuarón’s childhood (Walden, 2019).

”



ABB. 32



9 WERKSTÜCK

- // INHALT
- // HINTERGRUND
- // UMSETZUNG
- // SELEKTION, MASKIERUNGEN & PANNING
- // FAZIT
- // SICHTUNGLINK

9.1 INHALT

Im Zuge der praktischen Auseinandersetzungen und Annäherungen an das Untersuchungsthema wurde ein dokumentarischer Kurzfilm mit dem Titel “Feiertage” erarbeitet. Dieser portraitiert den öffentlichen Raum der Stadt Graz in Zeiten der Covid-19-Pandemie. Aus einer kommentarlosen, beobachtenden Haltung wurde im Zuge des Drehs besonders auch nach akustischen Veränderungen des urbanen Lebensraums gesucht. Während sich soziale Interaktionen in den ersten beiden Monaten der Pandemie vermehrt in privaten Räumen und über soziale Netzwerke abspielten, begab sich der Film auf die Suche danach, wie sich das Leben im – zu dieser Zeit vorherrschenden – Ausnahmezustand in den Straßen und Plätzen der Stadt abzeichnete.

Als der erste Schock der österreichischen Bevölkerung überwunden war, wurden Stimmen laut, die den durch die globale Krise vermeintlichen Bruch mit dem Leben, so wie wir es bisher kannten, als Möglichkeit für notwendige ökologische und ökonomische Veränderungen

sahen. In der Pandemie wurde ein Entschleunigungsprozess wahrgenommen, der der Bevölkerung die Zeit geben würde, sich auf die wesentlichen Dinge im Leben zu besinnen, abseits von Konsum und Berufsalltag.

Das Konflikt- und Spannungspotential war von Anbeginn jedoch vielseitig. Im Schatten der wirtschaftlichen und politischen Unruhen stehen die persönlichen Schicksale – Geschichten von psychischer Belastung, Isolation und Existenzängsten. Wir befinden uns nach wie vor in einem Ausnahmezustand, der sowohl unsere privaten als auch beruflichen Lebensbereiche miteinschließt und der uns, trotz globaler Zusammenhänge, als Individuen in Zustände komplexer, persönlicher Ungewissheiten versetzt.

Die Corona-Krise scheint in vielerlei Hinsicht eine Zeit der Widersprüche und der Paradoxe zu sein. “Feiertage” versucht, diese Ambivalenz spürbar zu machen, die besonders in den ersten beiden von Maßnahmen eingeschränkten Monaten

der Pandemie präsent war. Der Film zeigt idyllische Bilder einer Kleinstadt zu Frühlingsbeginn und stellt sie vereinzelt Bildern leerer Orte gegenüber. Der zeitliche Kontext der Corona-Krise lässt sich dabei, wenn überhaupt, nur anhand einzelner Motive errahnen.

Im Zuge der Auseinandersetzung ergaben sich viele Fragen, wie unter anderem: Wie hat sich der urbane Lebensraum akustisch und visuell verändert? Wie stark ist die gesellschaftlich-ökonomische Anspannung auf den Straßen tatsächlich spürbar? Ergibt sich ein dystopisches oder vielleicht doch paradoxerweise ein an der Oberfläche utopisches Bild des Grazer Lebensraums, ein Kontrast oder sogar Widerspruch zur Ernsthaftigkeit und Dringlichkeit der Lage? Schlussendlich bleibt in Retrospektive des Films die Frage offen, welche langfristigen Veränderungen es aufgrund der Krise geben wird.

9.2 HINTERGRUND

Im Zuge des Drehs wurde versucht, das Zusammenwirken von Kamera und Ton frei zu denken und Spielräume in der Zusammenarbeit zu öffnen. Bei diesem Projekt sollten Film und Ton bereits beim Dreh als gleichwertige Instanzen behandelt werden. Bei jedem Schauplatz wurde ausreichend Zeit zur Verfügung gestellt, um zusätzlich zum simultan zum Bild aufgezeichneten Ton, mehrere Atmos und schauplatzspezifische Geräusche (Nurtöne) aufzuzeichnen. Somit sollte bewusst mit einem konservativen Verständnis von Dokumentarfilm gebrochen werden, bei dem die Tonaufnahme der filmischen Bildaufnahme systematisch untergeordnet wird und meist für die TonmeisterInnen nur wenig bis keine Zeit bleibt, ausreichend schauplatzspezifisches Klangmaterial zu sammeln.

Die Ästhetik mit weiten, statischen Einstellungen hat sich im Prozess unter anderem als notwendige Reaktion auf den geforderten Sicherheitsabstand ergeben. Das Gefühl der Distanz zur Aktion und der dadurch geöffnete Spielraum für

sich autonom entwickelnde Ereignisse gibt dem Film seine durchaus passende Rahmenbedingung und Ästhetik. Durch die Statik des Bildes soll der Fokus auf Geräuschereignisse, auch jene, die außerhalb des Bildes liegen, erleichtert werden.

Es wurde beim Dreh mit drei Kanälen aufgezeichnet. Es kamen dabei ein Sennheiser MKH 416 Richtrohr Mikrofon, sowie zusätzlich der Zoom H6 samt XY Stereo Mikrofon zum Einsatz. Diese Ausstattung ermöglichte ein flexibles Agieren, da es keine langen Auf- und Abbau-Phasen gab, was im Zuge der Umsetzung dieses Projektes wesentlich war: Durch die Arbeit mit möglichst minimalistischer Ausstattung, sowohl seitens Ton als auch Kamera, konnte das Filmteam sich relativ frei positionieren, Schauplätze wechseln und als möglichst unscheinbare BeobachterInnen dem Geschehen beiwohnen.

9.3 UMSETZUNG

Die vom Dreh stammenden Field Recordings wurden als wichtiges handlungsleitendes Material verstanden. Anders als bei dem Film “Homo Sapiens” (2016) von Nikolaus Geyrhalter, der zwar eine ähnliche visuelle Ästhetik aufweist, jedoch nur mit schizophonen Geräuschumgebungen arbeitet, standen bei dieser Kurzdokumentation die schauplatzspezifischen Soundscapes im besonderen Interesse.

Der Film orientiert sich tendenziell an Ideen des “direct cinemas”, konstituiert aber sein eigenes Regelsystem, das den Schauplatz-Bezug als sein wichtigstes Kriterium versteht:

- Es wird mit schauplatzimmanenten Klängen gearbeitet
- Der Bezug zum Schauplatz muss immer gegeben sein, es darf aber auch mit zum Bild zeitlich unabhängigen Aufnahmen gearbeitet werden
- Die einzelnen Aufnahmen eines Schauplatzes dürfen außerdem bearbeitet und beliebig kombiniert werden, um beispielsweise einzelne Geräusche zu verstärken und zu isolieren

Der Synchronon wurde mit den schauplatzspezifischen Nurtönen kombiniert und im Surround Sound als Soundscape rekonstruiert und auch erweitert. Durch das Arbeiten mit mehreren Kanälen wurde die Präsenz der Umgebungsgeräusche im Raum verstärkt. Klangereignisse wurden oft auch im Off-Screen platziert. Durch das In-den-Vordergrund-Stellen der schauplatzspezifischen Soundscapes wurde den Umgebungsgeräuschen so eine handlungsleitende Rolle gegeben und eine weitere Ebene der Erzählung geöffnet.

Die bewusste Entscheidung, nur mit den ortsspezifischen bzw. schauplatzimmanenten Umgebungsgeräuschen zu arbeiten, führte fallweise auch zu unbeabsichtigten Widersprüchlichkeiten. Da es im Film keine gesprochene Erklärung gibt, wie es in Dokumentationen häufig in Form einer Stimme aus dem Off üblich ist, gibt es einen breiteren Interpretationsraum für das Publikum. Die Auffassung des Publikums kann, trotz der sehr unmittelbaren/

unverfälschten Darstellung der Schauplätze, von den tatsächlichen Gegebenheiten abweichen.

Bei einer Einstellung, die einen leeren Sportplatz zeigt, ist diese Widersprüchlichkeit besonders gut zu erkennen. Die gezeigten Sportplätze sind menschenleer, da diese zur Zeit des Drehs noch geschlossen waren und nicht betreten werden durften. Aus der Ferne hört man diffus Musik und Gesang. Es mag scheinen, als ob dies aus den Lautsprechern des Sportplatzes abgespielt würde. Tatsächlich kommt der Klang aber von einem Balkon um die Ecke, der im filmischen Bild nicht sichtbar ist. Auf diesem Balkon hielt ein Mann während der ersten Zeit der Corona-Krise sonntags regelmäßig für die Nachbarschaft Konzerte ab. Für den Betrachter und die Betrachterin mag es so scheinen, als ob es sich um einen schizophonen Ton handelt, also einer aus einem anderen Kontext entnommenen Klangaufnahme, die dem Bild zugefügt wurde. Tatsächlich schafft der schauplatzspezifische Ton in dieser Szene zum Bild einen Kontrapunkt:

Die Leere der Sportplätze und die Abwesenheit von Menschen wird durch die Geräuschebene vermeintlich noch verstärkt.

Ein weiteres interessantes Beispiel findet sich in einer Szene in einer Wohnsiedlung abends. Bei dieser Szene gibt es auf eine andere Art und Weise einen Kontrast zwischen Gehörtem und Gesehenem: Ein Kleinkind kommt mit einem Laufrad ins Bild. Kurz danach kommt ein erwachsener Mann auf einem Rad, der offensichtlich die Begleitperson des Kindes ist. In der idyllischen Abendstimmung entfernen sich die beiden in ruhigem Tempo auf ihren Rädern immer mehr von der Kamera. Unabhängig von dieser im Bild stattfindenden Handlung hört man eine Gruppe von Kindern im Off sprechen. Sie unterhalten sich über den Fund einer toten Maus, die scheinbar von einer Katze geköpft und gerissen wurde. Der Ton etabliert hier nicht nur eine zweite, bis auf den Schauplatz-Bezug gänzlich unabhängige Erzählebene, sondern schafft durch diese Ebene auch einen inhaltlichen Kontrast.



"FEIERTAGE" (2020) STILLS

ABB. 34, 35 & 36



9.4 SELEKTION, MASKIERUNGEN & PANNING

Als Schwierigkeit erwies sich in der Audio-Postproduktion besonders die eingeschränkte Möglichkeit der Isolation von Einzelschallereignissen aus den schauplatzspezifischen Field Recordings, was in der vorangegangenen Untersuchung bereits als ein wichtiger Aspekt der modernen Audio-Postproduktion erläutert wurde.

Vereinzelt konnten Klangdetails aufgrund der Distanz zum Objekt im Moment der Aufnahme nicht mit genügend Präsenz aufgezeichnet werden. Besonders merkbar war dies in der Tonmischung bei jenen Schauplätzen, an denen es aufgrund eines kontinuierlichen, ortsspezifischen Rauschteppichs zu Maskierungen kam. In den meisten Fällen handelte es sich hierbei um Wasser- und Verkehrsrauschen. Durch die fehlende Klanginformation kommt es in diesen Szenen, ohne den Einsatz von Foleys und Klangeffekten, zu einer gewissen Abstraktion der Geschehnisse. Die Abwesenheit der Klangdetails lassen das Bild fern und leer wirken (Chion, 1994).

Dies ist beispielsweise in der ersten Szene des Films der Fall, bei der quasi aus der Vogelperspektive aufgenommen wurde. Aufgrund der Entfernung der Personen als auch dem Wasserrauschen der Mur, die im Bild allerdings nicht zu sehen ist, konnten die Geräusche nicht ausreichend eingefangen werden.

Weiters zeigte sich, dass, wenn Geräusche auch mit der Nachbearbeitung nicht genug freigestellt werden konnten, ein Panning im Surround (Positionieren und Bewegen im Raum) nur bedingt umsetzbar war. Um Klangereignisse stärker hervorzuheben, wurden für ausgewählte Szenen deshalb Foleys eingesetzt und mit den O-Tönen und Nurtönen kombiniert. Für die Auseinandersetzung war es hierbei bedeutend, dass Geräusch-Details zu bereits bestehenden Ereignissen hinzugefügt werden konnten, die Soundscapes an sich aber nicht in dem Sinne verfälscht werden durften, dass (Klang-)Ereignisse ohne Bezug zum Schauplatz frei hinzugedichtet wurden.

Grundsätzlich wurden bei den meisten der Klangaufnahmen in der Postproduktion die tiefen Frequenzen zurückgenommen, um den Höhen mehr Präsenz zu geben. Fallweise wurde stark De-Noised (Rauschreduzierung). Bei zwei Schauplätzen wurde außerdem ein penetrantes Maschinen-Surren reduziert, das ebenfalls andere schauplatzspezifische Klangdetails verdeckte bzw. die Aufmerksamkeitslenkung potenziell beeinträchtigte. In diesem Fall kam iZotope RX Spectral Repair zum Einsatz.

Eine Szene, die besonders stark bearbeitet werden musste, war eine Szene in der es bei der Aufnahme zu regnen begann. Laute Aufprall-Geräusche von Regentropfen am Mikrofon mussten hier herausgearbeitet werden.

Im Allgemeinen war auffallend, dass besonders die Vögel auf Dauer szenenübergreifend als lärmend wahrgenommen wurden. Diese wurden deshalb fallweise etwas in der Lautstärke zurückgenommen.

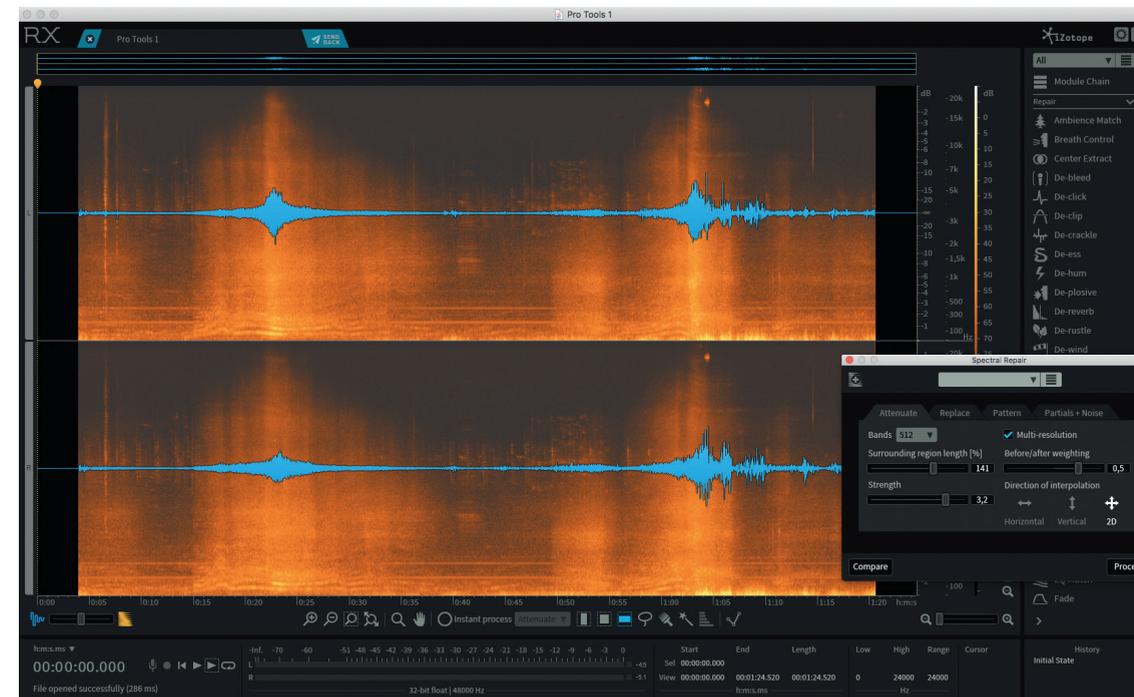


ABB. 37

9.5 FAZIT

Der Grad des Einbezugs von Geräuschumgebungen im Film scheint, allgemein gesprochen, besonders von ästhetischen Vorstellungen und Konventionen beeinflusst zu sein, weniger jedoch von technischen Belangen – Auch mit sehr reduzierten technischen Mitteln können sich FilmemacherInnen dazu entscheiden, Umgebungsgeräusche in die Handlung eingreifen zu lassen und sie mit den anderen Ebenen des Films zu verweben. Dies ist in unterschiedlichen Ausprägungen wirksam, ohne dass dafür ein rigides Regelsystem etabliert werden muss, wie es beispielsweise bei Dogma 95 der Fall war oder auch in der praktischen Auseinandersetzung dieser Untersuchung getestet wurde.

FilmemacherInnen schaffen durch die bewusste Einbindung von Umgebungsgeräuschen Intimität, Präsenz und Komplexität, was ohne diese Einbindung so nicht möglich wäre.

Im Zuge der theoretischen und praktischen Auseinandersetzung wurde sich einem Verständnis von Film angenähert, das

versucht, die Integrität des visuellen und akustischen Zusammenspiels ortsspezifischer Schauplatz-Ereignisse zu wahren. Es stand dabei weder reiner Realismus noch Immersion im Vordergrund. Es ging nicht um eine naturalistische Reproduktion von Ereignissen, sondern um das Aufzeigen des ästhetischen Potentials von Umgebungsgeräuschen in Wechselwirkung mit dem filmischen Bild. Anklingend an Überlegungen aus Soundscape Komposition und Musique Concrète näherte sich diese Untersuchung somit einem Verständnis von Tonfilm an, welches das alltägliche Geräusch und das Umgebungsgeräusch als zentrales Element der Montage und filmischen Gesamtkomposition versteht.

Anhand des Werkstücks wurde ein klarer Handlungsraum für die Filmtongestaltung festgelegt, der angibt, wie mit den Umgebungsgeräuschen umzugehen ist. Dadurch bot sich die Möglichkeit zu illustrieren, welche Wirkungsweisen und Wahrnehmungen sich ergeben, wenn nur mit schauplatzspezifischen

Ton-Aufnahmen gearbeitet wird. Diese Herangehensweise war stark konzeptgeleitet und doch ergab sich eben dadurch ein Zugang zum Filmmachen, der den diegetischen Ton im Allgemeinen und Umgebungsgeräusche im Spezifischen, dem Bild verstärkt gleichstellte und somit, hinsichtlich hierarchischer Strukturen, aufwertete.

SICHTUNGSLINK

VIDEO/STEREO



<https://vimeo.com/448625063>

Passwort: CMS2018

VIDEO/5.1 FULLMIX



shorturl.at/DEGKQ

QUELLENVERZEICHNIS

Bender, T. (2011). Dogma-Film/Dogma 95. *Lexikon der Filmbegriffe*. Abgerufen 22. Juni 2020, von <https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=126>

Bénézet, D. (2014). *The Cinema of Agnès Varda: Resistance and Eclecticism*. New York, Vereinigte Staaten: Columbia University Press.

Bordwell, D. & Thompson, K. (2008). *Film Art: An Introduction (Bd. 8)*. New York, Vereinigte Staaten: McGraw-Hill.

Bordwell, D., Thompson, K. & Smith, J. (2017). *Film Art: An Introduction (Bd. 11)*. New York, Vereinigte Staaten: McGraw-Hill.

Breitsameter, S. (2018). Soundscape. In D. Morat (Hrsg.) & H. Ziemer (Hrsg.), *Handbuch Sound: Geschichte - Begriffe - Ansätze* (S. 89-95). Stuttgart, Deutschland: J. B. Metzler Verlag.

Brody, R. (2018). Daguerreotypes. *The New Yorker*. Abgerufen 20. Juli 2020, von <https://www.newyorker.com/goings-on-about-town/movies/daguerreotypes>

Chattopadhyay, B. (2017a). *Audible absence: searching for the site in sound production* (Doktorarbeit, Geisteswissenschaften). Niederlande: Universität Leiden. Abgerufen 23. Juli 2020, von <https://openaccess.leidenuniv.nl/handle/1887/47914>

Chattopadhyay, B. (2017b). Reconstructing atmospheres: Ambient sound in film and media production. *Communication and the Public*, 4(2), 352-364.

Chion, M. & Gorbman, C. (Hrsg.) (1994). *Audio-Vision: Sound on Screen*. New York, Vereinigte Staaten: Columbia University Press.

Clavijo, C. M. (2018). This Is Not A Train: An exploration of meaning, emotion and the roles of sound in film through ambiguity and reassociation. *Designing Sound: The Art and Technique of Sound Design*. Abgerufen 20. Juli 2020, von <https://designingsound.org/2018/12/26/this-is-not-a-train-an-exploration-of-meaning-emotion-and-the-roles-of-sound-in-film-through-ambiguity-and-reassociation/>

Dudenredaktion (o.J.). Sound. *Duden online*. Abgerufen 14. Mai 2020, von <https://www.duden.de/rechtschreibung/Sound>

Eigner, R. (2010). *Denoising Field Recordings: Die Entlärnung des Lärms* (Doktorarbeit, Kulturwissenschaften). Linz, Österreich: Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung – Kunstuniversität Linz.

Filmportal (o. J.). *Personen: Walther Ruttmann*. Abgerufen 17. Juni 2020, von https://www.filmportal.de/person/walther-ruttmann_073d7d0d1c4b4c538b0b3db7ec60e44e

Friedrich, H. J. (2008). *Tontechnik für Mediengestalter: Töne hören – Technik verstehen – Medien gestalten*. Berlin Heidelberg, Deutschland: Springer-Verlag.

Fuxjäger, A. (2007). Diegese, Diegesis, diegetisch: Versuch einer Begriffsentwerrung. *montage AV: Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, (Diegese), 17–37. Abgerufen 20. Juli 2020, von https://www.montage-av.de/pdf/162_2007/162_2007_Anton-Fuxjaeger_Diegese-Diegesis-diegetisch.pdf

Gammel, M. (2018). Sound Art. In D. Morat (Hrsg.) & H. Ziemer (Hrsg.), *Handbuch Sound: Geschichte – Begriffe – Ansätze* (80–84). Stuttgart, Deutschland: Springer-Verlag.

Görne, T. (2017). *Sounddesign: Klang, Wahrnehmung, Emotion*. München, Deutschland: Carl Hanser Verlag.

Grammatikopulu, D. (2020). Cinéma Vérité. *Movie College*. Abgerufen 20. Juli 2020, von <https://www.movie-college.de/filmschule/dokumentarfilm/cinema-verite>

Greene, L. (Hrsg.) & Kulezic-Wilson, D. (Hrsg.) (2016). *The Palgrave Handbook of Sound Design and Music in Screen Media: Integrated Soundtracks*. London, Vereinigtes Königreich: Palgrave Macmillan.

Grobar, M. (2019). ‘The Lighthouse’ Sound Designer Damian Volpe Stokes Madness With Gritty, Immersive Sonic Palette. *Deadline*. Abgerufen 27. Juli 2020, von <https://deadline.com/2019/12/the-lighthouse-sound-designer-damian-volpe-robert-eggert-a24-interview-1202808165/>

Hünigen, J. (2012). Nachsprecher. *Lexikon der Filmbegriffe*. Abgerufen 22. Juni 2020, von <https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=5715>

Keck, T. (2008). *Field-Recording: und dessen Anwendung in der Filmvertonung* (Bachelorarbeit, Audiovisuelle Medien). Stuttgart, Deutschland: Fachhochschule – Hochschule der Medien. Abgerufen 20. Juli 2020, von <https://curdt.home.hdm-stuttgart.de/PDF/Keck.pdf>

Kenigsberg, B. (2019). The Movie Is Opening Wide. The Screen Is Changing Shape. *The New York Times*. Abgerufen 27. Juli 2020, von <https://www.nytimes.com/2019/10/15/movies/the-lighthouse-the-laundromat-aspect-ratio.html>

Kerins, M. (2010). *Beyond Dolby (Stereo): Cinema in the Digital Sound Age*. Bloomington (Indiana), Vereinigte Staaten: Indiana University Press.

Knight-Hill, A. (2019). Sonic Diegesis: Reality and the Expressive Potential of Sound in Narrative Film. *Quarterly Review of Film and Video*, 36(8), 643–665.

Kuhn, A. & Westwell, G. (2012). *A Dictionary of Film Studies*. Oxford, Vereinigtes Königreich: Oxford University Press.

Lastra, J. (2000). *Sound Technology and the American Cinema: Perception, Representation, Modernity*. New York, Vereinigte Staaten: Columbia University Press.

Latta, W. (2009). *A Beginner's Guide to Field Recording, Pt 1*. Abgerufen 24. Juli 2020, von <https://music.tutsplus.com/tutorials/a-beginners-guide-to-field-recording-pt-1--audio-1785>

Lensing, J. U. (2018). Sounddesign. In D. Morat (Hrsg.) & H. Ziemer (Hrsg.), *Handbuch Sound: Geschichte - Begriffe - Ansätze* (85–88). Stuttgart, Deutschland: Springer-Verlag.

Lievsay, S. (2018). *Conversations With Sound Artists: Roma - Skip Lievsay | Podcast | Dolby* (Interview). Transkription der Autorin. Abgerufen 30. März 2020, von <https://www.youtube.com/watch?v=6MUwqTmdb8Y>

LoBrutto, V. (1994). *Sound-On-Film: Interviews with Creators of Film Sound*. Westport (Connecticut), Vereinigte Staaten: Praeger Publishers.

Maynes, C. (2004). Worldizing: Take Studio Recordings into the Field to Make them Sound Organic. *The Editors Guild Magazine*, 25(2).

Miller, G. (2007). Inside „300“. *HowStuffWorks*. Abgerufen 20. Juli 2020, von <https://entertainment.howstuffworks.com/inside-3002.htm>

Nam, Y. (2015). Cinéma Vérité Vs. Direct Cinema: An Introduction. *New York Film Academy: Student Recourses*. Abgerufen 20. Juli 2020, von <https://www.nyfa.edu/student-resources/cinema-verite-vs-direct-cinema-an-introduction/>

NGF Nikolaus Geyrhalter Filmproduktion, Bachmann, A., Schiefer, K. & Geyrhalter, N. (2016). *Presseheft HOMO SAPIENS*. Abgerufen 20. Juli 2020, von https://www.geyrhalterfilm.com/homo_sapiens

O'Brien, C. (2005). *Cinema's Conversion to Sound: Technology and Film Style in France and the U.S.*. Bloomington (Indiana), Vereinigte Staaten: Indiana University Press.

O'Falt, C. (2017). 'mother!': Why Darren Aronofsky and Jóhann Jóhannsson Scrapped the Original Score for a More Expressive Soundscape. *IndieWire*. Abgerufen 3. August 2020, von <https://www.indiewire.com/2017/09/mother-score-eliminated-johann-johannsson-darren-aronofsky-sound-design-1201874404/>

O'Falt, C. (2019). 'Roma': Alfonso Cuarón Proved Dolby Atmos Is the Perfect Tool for Intimate Films, Not Blockbusters. *IndieWire*. Abgerufen 27. Juli 2020, von <https://www.indiewire.com/2019/02/roma-sound-mixing-alfonso-cuaron-skip-lievsay-dolby-atmos-1202041828/>

Pinch, T. (Hrsg.) & Bijsterveld, K. (Hrsg.) (2012). *The Oxford Handbook of Sound Studies*. New York, Vereinigte Staaten: Oxford University Press.

Prümm, K. (2011). Die Montage als alles durchdringendes Prinzip der Stadtsinfonie. *montage AV: Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, (Montage), 61–72. Abgerufen von 20. Juli 2020, von https://www.montage-av.de/pdf/201_2011/201_2011_Pruemm_Montage-als-Prinzip-der-Stadtsinfonie.pdf

Quesada, J. (2019). 138 – Javier Quesada and sound of Roma (Interview). *The Tonebenders Podcast*. Abgerufen 27. Juli 2020, von <https://tonebenderspodcast.com/138-javier-quesada-and-sound-of-roma/>

Rosenbaum, J. (2014). Jacques Tati: Composing in Sound and Image. *The Criterion Collection*. Abgerufen 20. Juli 2020, von <https://www.criterion.com/current/posts/3337-jacques-tati-composing-in-sound-and-image>

Ruoff, J. (1993). Conventions of Sound in Documentary. *Cinema Journal*, 32(3), 24–40.

Schaeffer, P. & North, C. (Übers.) & Dack, J. (Übers.) (2012). *In Search of a Concrete Music*. Kalifornien, Vereinigte Staaten: University of California Press.

Schafer, M. R. (1994). *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World* (2. Aufl.). Rochester (Vermont), Vereinigte Staaten: Destiny Books.

Scheunemann, V. & Germanova, M. (2010). *Blue Velvet: Eine Sound- und Musikanalyse* (Hochschulschrift, Komposition und Film). Stuttgart, Deutschland: Hochschule der Medien – Fakultät Elektronische Medien. Abgerufen 20. Juli 2020, von <https://curdt.home.hdm-stuttgart.de/PDF/Blue%20Velvet.pdf>

Sonnenschein, D. (2001). *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema*. Kalifornien, Vereinigte Staaten: Michael Wiese Productions.

Souriau, E. (1997). Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie. *montage AV: Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, Stars (1), 140–157. Abgerufen 20. Juli 2020, von https://www.montage-av.de/pdf/1997_6_2_MontageAV/montage_AV_6_2_1997_140-157_Souriau_Filmologie.pdf

Straumann, P. (2019). Mit Agnès Varda ist die Grande Dame der französischen Nouvelle Vague gestorben. *Neue Zürcher Zeitung*. Abgerufen 20. Juli 2020, von <https://www.nzz.ch/feuilleton/agnes-vara-ist-gestorben-regisseurin-der-nouvelle-vague-ld.1471105>

The Columbia Film Language Glossary (2015). *Establishing Shot*. Abgerufen 30. April 2020, von <https://filmglossary.ccnmtl.columbia.edu/term/establishing-shot/>

Varda, A. (1994). *Varda par Agnès* (Cahiers du Cinéma & Ciné-Tamaris). Übersetzt nach Metelko, P. (o.J.). Abgerufen 24. Juli 2020, von <https://www.viennale.at/de/film/daguerr-otypes>

Voegelin, S. (2010). *Listening to Noise and Silence: Towards a Philosophy of Sound Art*. New York, Vereinigte Staaten: The Continuum International Publishing Group Inc.

Volpe, D. (2019). The Sound of The Lighthouse with Damian Volpe (Interview). *Soundworks Collection*. Abgerufen 27. Juli 2020, von <https://soundcloud.com/soundworkscollection/the-sound-of-the-lighthouse-with-damian-volpe>

Walden, J. (2017). Film Sound Legend Ann Kroeber Shares 30 Years of Evocative Recordings in New Cinematic Winds Collection. *Sound & Picture*. Abgerufen 20. Juli 2020, von <https://soundandpicture.com/2017/10/ann-kroeber-cinematic-winds/>

Walden, J. (2019). Oscars: ‘Roma’ Breathes in Dolby Atmos. *Sound & Picture*. Abgerufen 27. Juli 2020, von <https://soundandpicture.com/2019/02/oscars-roma-breathes-in-dolby-atmos/>

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

ABB. 1 (COVER). Still aus Werkstück “Feiertage”.

ABB. 2 (TITELBILD KAPITEL 2). Still aus “The Secret World of Foley” von Daniel Jewel. Abgerufen 16. August 2020, von <https://vimeo.com/174250897>

ABB. 3 & 4. GeräuschemacherInnen Peter Burgis und Sue Harding. Still aus “The Secret World of Foley” von Daniel Jewel. Abgerufen 16. August 2020, von <https://vimeo.com/174250897>

ABB. 5 (TITELBILD KAPITEL 3). Künstlerin Jana Winderen. *Sound Field recording in Iceland* (J. Needham, 2018). Foto von F. Petursson. Abgerufen 16. August 2020, von <https://daily.bandcamp.com/scene-report/found-sounds-from-the-edge-of-earth>

ABB 6 & 7. Künstlerin Jana Winderen. ‘Images Are Never the Full Story’: Artist Jana Winderen on How She Brought the Sounds of the Swiss Jura Mountains to Art Basel (artnet news, 2019). Abgerufen 16. August 2020, von <https://news.artnet.com/art-world/jana-winderen-audemars-piguet-1569814>

ABB 8 & 9. François Bayle, Pierre Schaeffer and Bernard Parmegiani at GRM in 1972. *A guide to Pierre Schaeffer, the godfather of sampling* (J. Patrick, o.J.). Abgerufen 16. August 2020, von <https://www.factmag.com/2016/02/23/pierre-schaeffer-guide/>

ABB 10. Hildegard Westerkamp. Abgerufen 16. August 2020, von <https://www.hildegardwesterkamp.ca/>

ABB 11. Hildegard Westerkamp. Abgerufen 16. August 2020, von <https://www.hildegardwesterkamp.ca/sound/comp/2/indiasj/>

ABB. 12 (TITELBILD KAPITEL 4). Still aus “*Tierra Firme*” (2017) von Carlos Marqués-Marcet. (DVD)

ABB. 13, 14 & 15. Stills aus “*Tierra Firme*” (2017) von Carlos Marqués-Marcet. (DVD)

ABB. 16 (TITELBILD KAPITEL 5). Still aus “*Roma*” (2018) von Alfonso Cuarón. Abgerufen am 16. August 2020, von <https://in.pinterest.com/pin/149674387602116816/>

ABB. 17 (TITELBILD KAPITEL 6). Still aus “*Homo Sapiens*” (2016) von Nikolaus Geyrhalter. Abgerufen am 16. August 2020, von https://www.geyrhalterfilm.com/en/homo_sapiens

ABB. 18. Still aus “*Daguerreotypes*” von Agnès Varda (1975). Abgerufen am 16. August 2020, von <http://www.jbspins.com/2011/12/vardas-daguerreotypes.html>

ABB. 19. Agnès Varda, 1985. *The Intimate and the Collective: A deep dive into Agnès Varda’s cinematic archive* (M. Nelson, 2020). Foto von Micheline Pelletier/Gamma-Rapho via Getty Images. Abgerufen am 16. August 2020, von <https://www.thenation.com/article/culture/agnes-agnes-retrospective-film-review/>

ABB. 20 & 21. Agnès Varda am Set von “*La Pointe Courte*”. *A Woman’s Truth* (G. Vincendeau, 2020). *The Criterion Collection*. Foto Copyright Ciné-Tamaris. Abgerufen am 16. August 2020, von <https://www.criterion.com/current/posts/7047-a-woman-s-truth>

ABB. 22 & 23. Stills aus “*Homo Sapiens*” (2016) von Nikolaus Geyrhalter. Abgerufen am 16. August 2020, von https://www.geyrhalterfilm.com/en/homo_sapiens

ABB. 24 (TITELBILD KAPITEL 7). Still aus “*Stalker*” (1979) von Andrei Tarkovsky. *Film Review: Stalker* (F. Collins, 2017). Abgerufen am 16. August 2020, von <https://www.framerated.co.uk/stalker-1979/>

ABB. 25 & 26. Ann Kroeber. *Film Sound Legend Ann Kroeber Shares 30 Years of Evocative Recordings in New Cinematic Winds Collection. Sound & Picture* (J. Walden, 2017). Abgerufen am 16. August 2020, von <https://soundandpicture.com/2017/10/ann-kroeber-cinematic-winds/>

ABB. 27 (TITELBILD KAPITEL 8). Still aus “*The Lighthouse*” (2019) von Robert Eggers. *The Visual Language of ‘The Lighthouse’ Is So Much More Than Black-and-White. IndieWire* (C. O’Falt, 2020). Aufgerufen am 16. August 2020, von <https://www.indiewire.com/2020/01/the-lighthouse-best-cinematography-oscar-nominee-jarin-blaschke-robert-eggers-1202207495/>

ABB. 28 & 29. Stills aus “*The Lighthouse*” (2019) von Robert Eggers. *The Visual Language of ‘The Lighthouse’ Is So Much More Than Black-and-White. IndieWire* (C. O’Falt, 2020). Aufgerufen am 16. August 2020, von <https://www.indiewire.com/2020/01/the-lighthouse-best-cinematography-oscar-nominee-jarin-blaschke-robert-eggers-1202207495/>

ABB. 30. Still aus “*The Lighthouse*” (2019) von Robert Eggers. *The Lighthouse: Meaning in a Meaningless World* (M. Guillamont, 2020). Abgerufen am 16. August 2020, von <https://25yearslatersite.com/2020/06/02/the-lighthouse-meaning-in-a-meaningless-world/>

ABB. 31. Alfonso Cuarón & Darstellerin Yalitza Aparicio am Set von “*Roma*” (2018). *Alfonso Cuarón Talks ‘Roma’: Why the Oscar Winner Partnered With Netflix and Became His Own Cinematographer (Exclusive)*. *IndieWire* (Z. Sharf, 2018). Abgerufen am 16. August 2020, von <https://www.indiewire.com/2018/07/alfonso-cuaron-roma-netflix-cinematographer-interview-1201987584/>

ABB. 32. Alfonso Cuarón & Darstellerin Marina de Tavira am Set von “*Roma*” (2018). *Cuarón Tells Lubezki How He Filmed ‘Roma’ — Even One Quiet Shot Needed 45 Camera Positions. IndieWire* (A. Thompson, 2018). Abgerufen am 16. August 2020, von <https://www.indiewire.com/2018/12/roma-emmanuel-lubezki-alfonso-cuaron-cinematography-1202028167/>

ABB. 33 (TITELBILD KAPITEL 9), 34, 35 & 36. Stills aus Werkstück “*Feiertage*”.

ABB. 37. Screenshot *RX iZotope Advanced*.