

Ohne O-Ton

Möglichkeiten und Anwendungspotenzial
einer filmischen Klanglandschaft in der Postproduktion

Gerd Juritsch, BA

FH Joanneum University of Applied Sciences
Institute of Design & Communication

Universität für Musik und darstellende Kunst Graz
Institut für Elektronische Musik und Akustik

Betreut von:

Prof. Dr. Josef Gründler

Zur Erlangung des akademischen Grades
Master of Arts (MA)

Juni 2021

Eidesstaatliche Erklärung:

Ich erkläre ehrenwörtlich, dass ich die vorliegende Masterarbeit selbstständig angefertigt und die mit ihr verbundenen Tätigkeiten selbst erbracht habe. Ich erkläre im Weiteren, dass ich keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Alle ausgedruckten, 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, 14.06.2021

Gerd Juritsch

INHALTSVERZEICHNIS:

1. EINLEITUNG:	1
2. ZUR GESCHICHTE DES TONFILMS	4
DER ANFANG DES KINOS – VOM STUMMFILM ZUM TONFILM	4
3. BEGRIFFSBESTIMMUNG	6
DREI KLANGFAMILIEN NACH CHION	6
DIE MEHRDEUTIGKEIT AKUSTISCHER KLANGQUELLEN	8
DOPPELTE KODIERUNG VON KLANGQUELLEN	9
SYNCHRESE & MEHRWERT	10
4. BEDEUTUNG, VERWENDUNG & MERKMALE VON KLANGOBJEKTEN IM FILM	12
DIEGETISCHE UND NICHT-DIEGETISCHE KLÄNGE	12
5. NARRATIVE FUNKTIONEN VON KLANGOBJEKTEN	15
KLANGOBJEKTE ERSTER UND HÖHERER ORDNUNG	15
UKO - DAS UNIDENTIFIZIERBARE KLANGOBJEKT	16
KEY SOUNDS:.....	16
LEITMOTIV:.....	17
STEREOTYPEN:.....	17
6. DER O-TON. DARSTELLUNG ODER ABBILDUNG?	18
7. AKUSTISCHE GESTALTUNGSFORMEN IM SOUNDDESIGN	20
DOKUMENTARISCHER REALISMUS	20
QUASI REALISMUS	20
EXPRESSIONISMUS	21
POINT OF LISTENING	22
8. PRODUKTIONSVERFAHREN AUßERHALB DES HOLLYWOOD-MAINSTREAMS	24
CINEMA VÉRITÉ ODER DIRECT CINEMA	24
NOUVELLE VAGUE:	25
DOGMA 95	26
POSTPRODUKTION	26
SOUNDSCAPES	26

MUSIQUE CONCRÈTE:.....	26
9. WERKSTÜCK DOKUMENTATION.....	29
EINFÜHRUNG – EINE FILMISCHE DOKUMENTATION „W/ERDEN“	29
HINTERGRUND	30
SOUNDDESIGN-KONZEPT VON /WERDEN.....	31
DER ARBEITSPROZESS.....	32
/ARBEIT:	33
MUSIK ZU /ARBEIT:	36
/SCHWEBEN.....	36
MUSIK ZU /SCHWEBEN.....	37
DRUM SAMPLES	38
DRUM RECORDING.....	39
10. REFLEXION	41
TEIL 1 – (SELBST-)REFLEXION.....	41
TEIL 2 – REFLEXION DES ARBEITSPROZESSES.....	44
11. SCHLUSSBEMERKUNG / FAZIT	46
13. LITERATURVERZEICHNIS:.....	49
14. FILMVERZEICHNIS:	52
15. ABBILDUNGSVERZEICHNIS	53

Abstract:

Bereits seit der Erfindung des Filmtons ist die Nachsynchronisation der auditiven Ebene ein beliebtes Mittel in der Filmindustrie. Tatsächlich scheint der Originalton mehr und mehr zu verschwinden und der reale akustische Ort als Geräuschkulisse wird im Studio postproduziert. Anhand des Werkstücks werden die Vielfalt der gestalterischen Möglichkeiten und das kreative Anwendungspotenzial einer Nachvertonung aufgezeigt. Dies führt zugleich auf das theoretische Ergebnis der schriftlichen Arbeit. Mit kritischer Haltung richtet sich der Blick vor allem auf die konventionelle Filmtheorie. Im Vordergrund steht dabei die Funktion des O-Tons sowie ganz allgemein die Rolle der auditiven Ebene im Film.

Ever since the invention of film sound the post-synchronization of the auditory level has been a popular tool in the film industry. In fact the original sound seems to disappear more and more and the actual acoustic location as sound environment is post-produced in the studio. The work piece shows the variety and artistic possibilities as well as the potential applications of dubbing. At the same time leading to a theoretical result of the written work. A critical view is offered mainly onto the conventional theory of filmmaking. Above all stands the function of the original sound as well as the general role of sound or the auditory layer within filmmaking.

1. Einleitung:

Wie der Plot eines Filmes und die Kamerabewegungen, die eine Geschichte einfangen, unterliegt auch die Tonebene im Film der dramaturgischen Inszenierung – selbst im dokumentarischen Film. Dank der technischen Entwicklungen seit der Einführung des Tonfilms in den 1930er Jahren und den mittlerweile ausgeklügelten Einsatzmöglichkeiten rückte dieses Element der hörbaren Filmgestaltung immer mehr in den Mittelpunkt von filmischen Produktionsprozessen. Mit dem Ton verändern sich auch die visuelle Ebene des Films und die Inszenierung von Handlungen und Figuren. Zuschauerwahrnehmungen lassen sich über Ton steuern (vgl. Geimer, Heinze, Winter 2018, S. 47f). Dass die Tongestaltung mit der Zeit und mit der Weiterentwicklung der Technik an Bedeutung zunahm zeigt auch ein Blick auf den als wichtigsten Filmpreis gehandelten Academy Award („Oscar“). Die erste Oscarverleihung fand in der frühen Ära des Films im Jahre 1929 statt¹ – die Kategorie „Bester Tonschnitt“ wurde allerdings erst 1964 eingeführt². Zwei Filme stellen gute Beispiele für den endgültigen Durchbruch des Tons im Film dar: *Apocalypse Now* (USA, 1979) von Francis Ford Coppola und *Star Wars* (USA, 1977) von George Lucas. Diese Filme zeigen, dass die Tonebene maßgeblich narrativen Gehalt hat und eine semantisch überladene Wirklichkeit erzählen kann. Die Tonebene hilft dem Publikum, die Geschichte nachzuvollziehen und nicht zuletzt, darin einzutauchen. Man denke beispielsweise an die emotionale Wirkung von *Drones* und basslastigen Klangflächen, die selbst ohne Bildmaterial meist negative Gefühle evozieren. Eine der wichtigsten Entwicklungen in der Tonebene war die Freiheit, den Ton – zumindest sequenziell – vom Bild zu entkoppeln. Bis in die 1970er Jahre wurde Ton meist synchron zum Bild verwendet. Erst danach begannen Gestalter*innen, mit dem Ton zu experimentieren. Die beiden genannten Filmbeispiele zählten in diesem Bereich zur Avantgarde.

Um mein Interesse an Klang und Sounddesign zu veranschaulichen, möchte ich mir die Worte von Alexandra Hui, einer amerikanischen Musikwissenschaftlerin und Historikerin, ausleihen:

¹ https://de.wikipedia.org/wiki/Oscar/Bester_Tonschnitt [Stand 24.01.2021]

² <https://de.wikipedia.org/wiki/Oscar> [Stand 24.01.2021]

„Diejenigen von uns, die Klang und Wissenschaft untersuchen, weisen darauf hin, dass das vergangene Jahrhundert von einer visuellen Kultur dominiert war. Nach meiner Auffassung ist das jüngste Interesse an Klängen der Vergangenheit als Hinweis auf das wachsende Bewusstsein für die Bedeutung von Klang in der Gegenwart lesbar. Klänge und Geräusche dienen heutzutage der Isolation, der Folter, dem Luxus, der Einrichtung von Orten und der Einrichtung von Ortlosigkeit, d. h. Klang ist auf fundamentale Weise zentral für Rituale und die Konstruktion von Realitäten von Individuen und Gemeinschaften. Vielleicht haben die beschriebenen Forschungsergebnisse schon jetzt die Vergangenheit lauter werden lassen?“ (Hui 2018, S.175)

Filmisches Sounddesign zählt seit Beginn meines Sounddesign-Studiums zu meinen Interessen. Für mich war früh klar, dass ich in meiner Masterarbeit Bewegtbilder vertonen möchte. Die vorliegende schriftliche Arbeit ergänzt das eigentliche Werkstück – eine rund 10-minütige Kurzdokumentation – deren gesamte Tonspur aus meiner Feder stammt.

Da sich die meisten wissenschaftlichen Arbeiten an Forschungsfragen orientieren, soll auch dieser Arbeit eine leitende Frage vorangestellt werden: *Wie lässt sich eine filmische Dokumentation ohne Original-Ton inhaltlich und ästhetisch sinnerfassend vertonen?* Daraus hat sich für mich folgende Unterfrage ergeben: *Ab wann zerfallen Bild und Ton in ihre Einzelteile und ab wann verschmelzen sie?*

Die Arbeit gliedert sich im Wesentlichen in zwei Teile. Der erste theoretische Teil setzt sich mit zentralen Grundbegriffen und Strömungen des filmischen Sounddesigns auseinander. Dabei wird auch ein in der Literatur viel diskutiertes Problem deutlich, nämlich die Herausforderung bzw. Unmöglichkeit, Klang sprachlich zu erfassen und wissenschaftlich zu beschreiben. Der österreichische Philosoph Ludwig Wittgenstein (1889-1951) beschäftigte sich mit dem Problem, Vorstellungsbilder zu verbalisieren und mit dem Umstand, dass erst Sprache Dinge in die Welt bringt:

„Es ist oft klärend, sich das Vorstellen von Farben, Gestalten, Tönen, etc., etc., das im Gebrauch der Sprache eine Rolle spielt, ersetzt zu denken durch das Anschauen wirklicher Farbmuster, das Hören wirklicher Töne etc., also zum Beispiel das Aufrufen eines Erinnerungsbildes einer Farbe durch das Ansehen eines wirklichen Farbmusters, das wir bei uns tragen; viele der Vorgänge beim Gebrauch der Sprache verlieren, wenn man an die Möglichkeit dieser Ersetzung denkt, den Schein des Ungreifbaren, Okkulten.“ (Wittgenstein, zit. nach Mitchell 1990: S. 25).

Zurück zum Aufbau der Arbeit. Im **theoretischen Teil** werden nach der Vorstellung zentraler Begriffe und einem kurzen historischen Abriss zur Entstehung des Tonfilms (Kapitel 1. bis 6.) einige vorhandene Methoden der Tongestaltung besprochen (Kapitel 7.), anschließend geht es um spezielle in der Art House-Szene eingesetzte Produktionsverfahren (Kapitel 8.). Der zweite Teil der Arbeit stellt die **Werkdokumentation** (Kapitel 9.) dar. Sie beinhaltet die Vorstellung des Projekts und die konzeptionellen Überlegungen dahinter sowie eine Dokumentation des Arbeitsprozesses. Den Abschluss bildet eine individuelle Reflexion. Im **Schluss** (Fazit) wird die gesamte Arbeit in ihren wichtigsten Punkten zusammengefasst. Eine Diskussion meines Vorgehens ist ebenfalls Teil des Fazits.

2. Zur Geschichte des Tonfilms

Mit der Säkularisierung in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts intensivierte sich die Beschäftigung und Auseinandersetzung mit dem menschlichen Körper und der menschlichen Psyche. Während der Psychophysiker Hermann von Helmholtz (1821-1894) naturwissenschaftliche Psychologie betrieb, das Verhältnis von Reiz und Empfindung studierte und im Speziellen die Grundlagen des menschlichen Wahrnehmungssystems erforschte, gab es auch neue Einsichten über die Schall- und Lichtausbreitung in der naturwissenschaftlichen Forschung. In der Mitte des 19. Jahrhunderts gab es eine Reihe naturwissenschaftlicher Erkenntnisse und Ansätze zur Speicherung akustischer Ereignisse (vgl. Flückiger 2001, 28). Im Anschluss soll ein kurzer Exkurs in die Geschichte der Entstehung des Tonfilms erfolgen.

Der Anfang des Kinos – Vom Stummfilm zum Tonfilm

Rund um die Jahrhundertwende feierten die ersten „bewegten“ und „lebendigen Bilder“ dank der Erfindung und Entwicklung der Kinematografie ihren Siegeszug in der westlichen Gesellschaft. Bekanntermaßen hat das Kino in seiner Geschichte viele Brüche und Paradigmenwechsel erlebt: Stummfilm, Tonfilm, Farbfilm, Dolby Surround, Digitalisierung etc. (vgl. Hetebrügge 2012).

In diesem Kapitel soll die Aufmerksamkeit auf das Stummfilm-Genre und der Entwicklung hin zum Tonfilm gerichtet werden. Der Stummfilm etablierte sich nach dem ersten Weltkrieg weltweit als beliebtes Unterhaltungsmedium (vgl. ebd.). Gerade die *Abwesenheit* von Ton machte dieses neue Medium international vermarktbare, da die Bilder jeweils mit „lokalem Gedankengut aufgeladen“ werden konnten (vgl. Austermann 2001). Der Stummfilm war jedoch keinesfalls stumm, man denke etwa an die musikalische Begleitung der Vorstellungen. Für teure Produktionen wurde sogar eigens Filmmusik komponiert und im Kino bzw. Varieté live eingespielt (vgl. Hetebrügge 2012). In den Anfängen des Kinos wurde das neue Medium gerne mit dem Theater verglichen, auch um es davon als neue, eigene Kunstform abzugrenzen. Die Abwesenheit von Ton, und damit auch die Betonung von Mimik und Gestik stellten einen zentralen Unterschied dar. Mittels Detail- und Großaufnahmen konnte man außerdem den Blick der Zusehenden gezielt lenken. Der Film kann auf diese Weise Atmosphären und

Stimmungen in einer Art und Weise erzeugen, wie es das Theater nicht vermag (vgl. Austermann 2001). „Heute vermag vielen das Ende des Stummfilms wie die Überwindung einer unvollkommenen Frühphase des Films erscheinen [...]“, doch „weder Publikum noch Kritik fehlten Sprache oder Ton“ (Hetebrügge 2012). Dennoch revolutionierte der Tonfilm in den 1930er Jahren das Kino. Der berühmte Film, der Bild und Ton auf der Leinwand erstmals zusammenbrachte war „Der Jazzsänger“ (USA, 1927) – ein Kassenschlager, der die Entwicklung vorantrieb und den Stummfilm bald veralten ließ. Während der Erfolg von Stummfilmen noch entscheidend vom Standard der Abspieldstätte abhängte (Ambiente, Pianomusik etc.), führte der Tonfilm zu einer veränderten Filmrezeption, und lenkte die Aufmerksamkeit des Publikums vom Erlebnisort Kino hin zum Film selbst (eine Entwicklung, die sich mit der Digitalisierung bis in die private Sphäre fortschrieb, Anm.). Auch für die Branche änderte sich so einiges: Kinos mussten umgerüstet werden, Kinomusiker*innen benötigte man nicht mehr und die bis dato unabhängigen Kinostätten verloren gegenüber den Filmstudios an Macht. Für die Studios wurden die Produktionen aufwendiger und erforderten neue Technik, geschulte Mitarbeiter*innen, Synchronisationen u.v.m. (vgl. Hetebrügge 2012).

Wie bereits angesprochen veränderte sich die Rezeption der Filme ganz entscheidend. Stummfilme wurden in den Kinos und Varietés als Live-Erlebnisse inszeniert und waren mit einer hohen Theatralität verbunden, ähnlich wie ein Opern- oder Theaterbesuch. Mit der Einführung des (standardisierten) Tonfilms veränderte sich dieses Erlebnis – ebenso wie die Filme selbst. Während im Stummfilm die überzogene Gestik und Mimik der Schauspieler*innen noch nötig war oder schien, wirkte sie in Kombination mit Sprache eher überzogen und unrealistisch. Auch die Technik steckte noch in ihren Anfängen, weshalb die Schauspieler*innen der ersten Tonfilme an Bauchredner*innen erinnern (vgl. Utsch 2012).

3. Begriffsbestimmung

In der filmischen Tongestaltung gibt es eine Vielzahl an Klangebenen. Eine entscheidende Frage in dieser schriftlichen Arbeit ist herauszufinden, wie diese vielschichtigen akustischen Ebenen dargestellt werden können und schließlich wie sich diese in das eigene filmische Projekt einbetten lassen. Es ist allgemein üblich Tonfilme in drei Bereiche zu gliedern:

„Der Tonfilm sollte die drei ungleichen Tonfamilien vereinen, die er aneinanderreicht oder übereinander legt: Musik, Rede und Stimme, und Geräusche hätten aus einen Guss sein sollen, ein allgemeiner Musik-Ton, was der Film nicht geleistet hat.“ (Chion 2018, S. 168)

Drei Klangfamilien nach Chion

Michel Chion (geb. 1947) ist ein französischer Autor und Komponist von elektronischer Musik und der *musique concrète*. Neben seiner Beschäftigung als Professor an der *Université de Paris III – Sorbonne Nouvelle* verfasste er zahlreiche Texte zu Ton, Musik und Sprache im Film. In der vorliegenden Arbeit wird vorrangig auf sein Werk *Audio-Logo-Vision im Kinofilm* eingegangen.

Laut Chion bestehen Filme meist aus drei sogenannten *Klangfamilien*. Gesetzt, das Wort und die Rede, die Musik und schließlich die Geräusche. Eine entscheidende Frage in dieser schriftlichen Arbeit ist es herauszufinden, wie diese drei klanglichen Komponenten in Filmen allgemein verwendet und kombiniert wurden und schließlich in der eigenen Interpretation verwendet werden können.

Gleichzeitig spricht Chion von einer heute noch bestehenden Lücke zwischen den drei *Klangfamilien*, die es zu schließen gilt. Dies äußert sich einerseits dadurch, wenn er sagt, dass „der Tonfilm immer noch eine ungebändigte Kunst ohne Rhetorik [ist], die ihre Wirkung aus der heimlichen Manipulation des Zuschauers bezieht“ (Chion 2018, S. 172). Andererseits durch die getrennte Herstellung der drei genannten Klangkomponenten und durch das Zweiteilen des fundamentalen Geräuschs – der Stille³.

³ „Der Verlust des auditiven Kontakts zur Umwelt ist die häufigste Strategie zur Darstellung von auditiven Subjektivierungen. Auch sie gründet auf einem natürlichen Erfahrungshintergrund. Über das Gehör steht der Mensch in einem ständigen sensorischen Austausch mit der Welt, die ihn umgibt: Die Ohren lassen sich nicht verschließen. Selbst im Schlaf dringen einzelne Geräusche – abhängig vom emotionalen Wert, den sie für den Schlafenden besitzen – ins Bewusstsein. Wird nun dieses akustische Kontinuum im Film

Dabei spricht er eben nicht nur von einer Lücke, sondern von einem völligen Versagen dieser Kontinuität. Das Ziel der Kontinuität zwischen Bild und Ton wurde schon in den späten 30er Jahren und intensiver in den 70er Jahren von unzähligen Autor*innen verfolgt und schließlich von ihm als nicht zufriedenstellend befunden. Chion begründet seinen Befund damit, dass die drei Attribute Wort, Musik und Geräusch getrennt voneinander hergestellt werden und dadurch eine *hierarchische Vereinheitlichung* bilden. Damit meint er, dass es meist die Sprache (Dialog, Monolog, die Off-Stimme etc.) manchmal auch die Musik, die anderen Klangfamilien integriert und dadurch unterordnet (Chion 2001, S. 169ff).

Es ist ebenso eine entscheidende Frage, wie sich diese Vereinheitlichung auf die subjektive Wahrnehmung der Zusehenden auswirkt. Dabei ist sich Chion sicher, dass Sprache, Musik und Geräusche in Filmen von Rezipient*innen durch *Erkennen der Ursache* identifiziert wird. Ein erwähnenswertes Beispiel wäre das von den Streicher*Innen gespielte und oft verwendete Glissando in Filmen. Mit Musiktheorie vertraute Zuhörende würden das von Streicher*Innen gespielte Glissando als solches erkennen, andere Zuhörende erkennen den Klang der Streicher*Innen nicht und identifizieren es mit einer aufheulenden Sirene. Das dramatische und formale Empfinden jedoch ist bei allen Zuhörenden mehr oder minder dasselbe. Den tatsächlichen Grund für dieses formale Empfinden nennt er dabei nicht, stattdessen meint er in Bezug auf die Sprache: „Sobald man den Sinn der Dialoge versteht, trennt sich das Hören auf und die Töne trennen sich voneinander.“ (Chion 2018, S. 169ff). Ähnlich dem relativ bekannten *Cocktailparty-Effekt*, der es unserer auditiven Wahrnehmung ermöglicht, differenziert auf eine bestimmte akustische Quelle zu fokussieren. Der britische Akustiker Colin Cherry beschrieb 1953 erstmals diesen Effekt bei Untersuchungen des menschlichen auditiven Apparats. Es ist dem menschlichen Gehör möglich auch in einer dichten akustischen Atmosphäre wie in einem vollgefüllten Restaurant oder eben einer Cocktailparty, fokussiert einzelne auditive Information wahrzunehmen. Auch wenn diese auditive Information aus Bruchteilen besteht, trachtet unser Gehirn nach einem sinnvollen Ganzen und ist stark abhängig von unserer psychischen Verfassung (Flückiger 2010, S. 244-245).

abgebrochen, entsteht eine Aussage. Das Verschwinden der Geräusche markiert oder simuliert einen Realitätsverlust. Das Subjekt, die Figur, erscheint von der Lautsphäre und damit von der Realität abgekoppelt.“ (Flückiger 2010, S. 397)

Es gibt also nach Chion einerseits eine Lücke in den Klangfamilien und andererseits die Frage der Kontinuität der Bild-Ton-Relation. Obwohl die Möglichkeit des Erkennens einer Klangursache nicht bei allen Menschen vorhanden ist, ist das formale Empfinden dennoch dasselbe. Das führt zu der Frage, wie dieses formale Empfinden entsteht und wodurch, wenn nicht durch Erkennen der Klangquelle, es beeinflusst ist?

Die Beschäftigung mit einer stimmigen Kontinuität der Bild-Ton-Relation geht zurück bis zur Erfindung des Tonfilms vor über 85 Jahren. Grundsätzlich „[...] löst [der Film] diese Kontinuität zunächst in eine Reihe von Fragmenten und ordnet sie später als narratives System so, dass sie eine kohärente Illusion schaffen. Der Rezipient knüpft das Netz aus den einzelnen Fäden, die das filmische Werk ihm anbietet. Die Diegese – das raumzeitliche Kontinuum als sinnvolles Ganzes – entsteht durch konstruktive gedankliche Tätigkeit des Zuschauers.“ (Flückiger 2010, S. 137). Es ist ein Teil unserer Selbstverständlichkeit geworden, dass wir Filme ohne große gedankliche Anstrengung einfach verstehen. Denn der narrative Film nützt ein System der Informationsverarbeitung das wir stets in unserer Alltagswahrnehmung benutzen. Darum soll im weiteren Verlauf der schriftlichen Arbeit vermehrt auf die verschiedenen Wahrnehmungskanäle von akustischen Ereignissen eingegangen werden.

Die Mehrdeutigkeit akustischer Klangquellen

In ihrem Werk *Sound Design – Eine virtuelle Klangwelt (2010 [1999])* beschreibt Barbara Flückiger die komplexe Architektur der filmischen Tonspur anhand westlicher Mainstream-Filme. Im Zentrum der Diskussion stehen die jüngsten auditiven Entwicklungen und die scheinbare Selbstverständlichkeit von Klängen im Film selbst. Das folgende Kapitel diskutiert die Schwierigkeit, akustische Ereignisse zu beschreiben. Untersuchungen zeigen etwa, dass „Wahrnehmung sich auch außerhalb sprachlich fassbarer Konzepte abspielt“ (Flückiger 2010, S. 78). Bestimmte Klangquellen haben sogenannte *nuancierte Schattierungen*, die mit der menschlichen Sprache schwer zu beschreiben sind. In den Kapiteln *Klangobjekte erster Ordnung* und *Klangobjekte zweiter Ordnung* werde ich anhand verschiedener Beispiele differenzierter und spezifischer auf deren semantischen Gehalt, also ihre überladene Mehrdeutigkeit, eingehen. Zunächst aber mehr über Flückigers doppelte Kodierung von Klangquellen.

Doppelte Kodierung von Klangquellen

Die Wahrnehmung von Klängen kann nach Flückiger in zwei verschiedene Modi unterteilt werden. Entlehnt wird Flückigers Beispiel vom Grollen des Donners. Dabei geht es einerseits um die Phänomenologie des Tons und andererseits um seine doppelte Kodierung. Der Donner an sich beschreibt schon eine akustische Emission, das Grollen hingegen einen spezifischen Donnertypus. Ein anders klingender Donner wäre zum Beispiel ein krachender oder ein schnalzender Donner. Dabei möchte die Autorin die Aufmerksamkeit auf die Mehrdeutigkeit bestimmter akustischer Zuschreibungen lenken, die zur Beschreibung der akustischen Repräsentation gebraucht wird. Das ist einerseits die sprachliche Erfassung und andererseits die sensorische Wahrnehmung von akustischen Emissionen. Ein sprachliches Erfassen von Klängen ist auf das Identifizieren der Klangquelle zurückzuführen. Außerdem stellt es auch Überlegungen zum Abbildungsmodus klanglicher Qualitäten. Also wie klangliche Ursachen kognitiv erfasst werden können. Hingegen sind *perzeptive Qualitäten*, also das sensorische Wahrnehmen, abhängig von dem Erfahrungshintergrund der Rezipient*innen selbst und konstruieren eine höchst individuelle Bedeutung für die klangliche Qualität. Am deutlichsten ist dies beim Wahrnehmen von Musik. Hören wir ein Musikstück mit einem Klavier, so wird nicht vorrangig auf dessen Quelle – also das Klavier als Objekt – referiert, sondern es resultieren daraus gefühlsbetonte und kognitive Zuschreibungen. Grund dafür ist das menschliche Wahrnehmungssystem, das physikalische Reize in unserem Nervensystem anspricht und Empfindungen auslöst, die wiederum soziokulturell bedingt bei jedem Individuum unterschiedlich sind. Daraus ergeben sich unterschiedliche Interpretationen (Flückiger 2010, S. 78-83).

Was die Autorin damit aufzeigen möchte ist einerseits die Schwierigkeit der sprachlichen Erfassung von klanglichen Emissionen: „die Sprache hat ein sehr unzureichendes Vokabular zur Beschreibung von akustischen Ereignissen hervorgebracht.“ (Flückiger 2010, S. 78). Zum Zweiten, dass das sprachliche Beschreiben weitere klangliche Zuschreibungen verhindern kann. Denn es gibt sehr wohl einen Unterschied in der sprachlichen Erfassung eines Klangobjekt und seiner perzeptiven Qualität (Flückiger 2010, S. 79 ff.).

Fest steht, dass das individuelle Beschreiben eines klanglichen Objekts immer abhängig von seinen Rezipient*innen und deren soziokulturellen Empfindungen ist. Im nächsten Abschnitt soll diese Empfindung anhand der von Chion stammenden Begrifflichkeit

Synchrese und in weiterer Folge *Mehrwert* erörtert werden. Ein zusätzliches Filmbeispiel soll die Position verstärken.

Synchrese & Mehrwert

„Die Sensation des Films liegt in seiner Fähigkeit, Raum und Zeit in der Bewegung zu konservieren und losgelöst vom raum-zeitlichen Kontinuum seiner Aufnahme zu einer anderen Zeit und an einem anderen Ort wieder in der Bewegung entfalten.“ (Flückiger 2010, S. 140).

Synchrese ist ein Phänomen, dass das filmische Geschehen in ein zeitliches und räumliches Raster zu gliedern versucht und dadurch das Verhältnis von Bild und Ton bestimmt. Der Begriff *Synchrese* setzt sich zusammen aus den beiden Begriffen *Synchronismus* und *Synthese*. Ähnlich wie in der Wahrnehmungspsychologie ist das *Ursache Denken* ein entscheidender Faktor der u.a. evolutionär tief verwurzelt ist (vgl. Görne 2018, S. 99). Wie auch im wirklichen Leben passen Ton und Bild meist exakt übereinander. Fällt ein Glas zu Boden, macht es Krach. Die Wahrnehmung verbindet blitzschnell den visuellen mit dem auditiven Aspekt. Flückiger spricht in diesem Zusammenhang von einer Strukturierung der Zeit als einer zusätzlichen Dimension: „Der Ton ist Phänomen gewordene Zeit.“ (Flückiger 2010, S. 140). Dabei geht sie davon aus, dass Klang immer an Bewegung gebunden ist und im Film genau diese zeitliche Einheit strukturiert. Klang ist Bewegung – und somit Zeit. Der Begriff der *Synchrese* wird durch den Begriff *Mehrwert* erweitert und lässt sich anhand eines Filmbeispiels leicht erklären.

Der US-amerikanische Tontechniker und Sounddesigner von *Star Wars*, Ben Burtt, verwendete für das Lichtschwert ein Schallsignal eines defekten alten Röhrenfernsehers, der durch ein Störsignal ein spezielles Summen verursacht. Mithilfe eines Interferenz-Richtmikrofons stellte er die Bewegungen im Film mit dem Lichtschwert bildsynchron dar. Das führte zu einer exakten zeitlichen Anpassung der Ton-Bild Relation – zur *Synchrese*. Das Laserschwert hat darüber hinaus noch weitere klangliche Qualitäten. *Mehrwert*, welcher durch die Sinnesempfindungen der Betrachtenden weitere Assoziation hervorruft. „Das Klangobjekt [Laserschwert] selbst besteht aus mehreren Teilkonzepten, die verschiedenen Prozessen zugeordnet werden: die Klangmodulation der Bewegung im Raum, das Zischen der Funktionsaufnahme, das

Knistern der Berührung.“ (Flückiger 2010, S. 145). Ben Burtt erreichte mit der Qualität *Zischen* einen weiteren Aspekt der für Waffen obligatorisch ist: gefährlich. Diese Qualität wäre auf rein visueller Ebene nicht erreichbar gewesen. Beim Zusammentreffen des Laserschwerts mit einem Gegenstand oder einem Feind, verursachte das Objekt ein *ätzendes Knistern*, das eine negative Erfahrung mit Strom und Hitze suggeriert. Sind diese Qualitäten erstmal etabliert, lassen sie sich wie im Film Star Wars auch ohne kausale Bildrelation herstellen (vgl. Flückiger 2010, S. 145 ff.).

Es ist nochmals anzumerken, dass es sich hierbei um einen methodischen Zugang handelt um den semantischen Gehalt von komplexen klanglichen Ereignissen zu erkennen und zu verdeutlichen. Diese Ereignisse sind maßgeblich von der Wahrnehmung der Zusehenden beeinträchtigt. Das Laserschwert bekommt durch die auditiven Qualitäten zusätzlich eine semantische Überladung von transzendentalen, magischen oder symbolhaften Qualitäten und dadurch können wie beim Laserschwert die Attribute von Schnelligkeit und Gefährlichkeit enorm verstärkt werden.

4. Bedeutung, Verwendung & Merkmale von Klangobjekten im Film

„Ideologisch gesehen ist die Klangquelle ein Objekt, der Ton selbst seine Eigenschaft. Wie jede Eigenschaft ist er an das Objekt angeheftet, und darum reicht die Identifikation des Objekts aus, um das Geräusch zu evozieren, während das Umgekehrte nicht zutrifft.“ (Metz 1975, zit. nach Flückiger 2010, S.79)

Die letzten beiden Abschnitte haben gezeigt, wie wichtig unsere sensorische Wahrnehmung für das Identifizieren von Klangquellen ist. Um nun ein Klangobjekt⁴ überhaupt erkennen zu können, braucht es außerhalb des sprachlich fassbaren, einen Erfahrungshintergrund, ein Bündel an Merkmalen in unserem Gedächtnis. Umso mehr Erfahrungen unser Gedächtnis gesammelt hat, desto feiner ist die Strukturierung und Differenzierung unserer auditiven Wahrnehmung. Im folgendem wird anhand der filmischen Diegese auf Klangobjekte erster und zweiter Ordnung eingegangen.

Diegetische und nicht-diegetische Klänge

Der Begriff *Diegese* findet dort Verwendung, wo sie in Beziehung zu einer bestimmten Realität steht. *Diegese* richtet die Aufmerksamkeit darauf, ob etwas innerhalb oder außerhalb einer Erzählform auftritt. In dieser schriftlichen Abhandlung wird die *Diegese* verwendet, um filmische Realität zu beschreiben. Es geht dabei um Zuschreibungen eines auditiven oder visuellen Objekts innerhalb der filmischen Realität. Es gibt diegetische Klänge, die sich in einem Film verorten lassen und zusätzlich zur reellen Empfindung des Geschehens im Film beitragen. Um diegetische Klänge deutlicher zu machen wird vorerst ihr Gegenstück, der nicht-diegetische Klang beschrieben. Ich gehe mit der Meinung Michel Chions einher, wenn er sagt „ein Großteil der Töne im klassischen Film ist non-diegetisch“ (Chion 2018, S.189). Dies behauptete er in seinem

⁴ **Harmonische** Klangobjekte bestehen aus einem Grundton und mehreren Obertönen, deren Frequenz ganzzahlige Vielfache der Grundfrequenz sind. Hingegen spricht man von einem **Inharmonischen** Klangobjekt, wenn die Frequenzen nicht exakt mit den Teiltönen der Grundfrequenz übereinstimmen. Als Beispiel wäre hier ein Klavierton zu nennen. Obwohl das menschliche Ohr den Klavierton als harmonisch wahrnimmt, zeigt die genauere Betrachtung mit einem Analyseverfahren, dass die Teiltöne nicht den ganzzahligen Vielfachen entsprechen und somit einer bestimmten Inharmonizität kontingent ist. Diese theoretische Einteilung ist das Ergebnis von Versuchen im Rahmen der Lehrveranstaltung Digital Sound Processing bei Prof. Dr. David Pirro am IEM Graz (WS 2018\2019) und wird für diese Arbeit als gesichertes Wissen betrachtet.

Werk *Audio-Logo-Vision im Kinofilm*, das erstmals 1990 in Frankreich veröffentlicht wurde und somit für den zeitgenössischen Film der 2020er Jahre nicht mehr zureichend ist. Es ändert jedoch nichts an den Definitionen von diegetischen und nicht-diegetischen Klangereignissen.

Zu nicht-diegetischen Klangereignissen zählen zunächst die Filmmusik (solange sie nicht im Film eine eigene Rolle bekommt) und die Off-Stimme (also die Erzählstimme). Es sind also die Schallereignisse, die die Protagonist*innen in ihrer filmischen Realität nicht hören, die Zusehenden jedoch schon. Nicht-diegetische Klänge werden auch noch weiter in extra- und meta-diegetische Klänge unterteilt. So sind meta-diegetische Schallereignisse etwa der innere Monolog, Bilder und Klänge, die auf einer Metaebene Verwendung finden. Wie Traumsequenzen oder bewusstseinsverändernde Szenen tragen sie zu einem subjektivierten Blick bei. Als extra-diegetisch werden etwa die Filmmusik oder abstrakte Klänge bezeichnet. (Görne 2018, S. 20)

Der diegetische Ton oder Klang bezieht sich nicht auf **ein** bestimmtes Klangereignis, sondern tritt im Film ebenso wie im Dokumentarfilm in einer Vielzahl und Häufigkeit auf, sodass es eine besondere Gestaltungsmöglichkeit darstellt, diegetische in nicht-diegetische Schallereignisse überzuleiten bzw. zu verschmelzen. Die Unterscheidung ob es die am Drehort aufgenommenen Töne, Stimmen, Atmos oder Foley-Aufnahmen sind, ist irrelevant. Als diegetische Klänge werden nur solche bezeichnet, die direkt von der Spielfigur erzeugt oder auch gehört wird. Zudem kommen noch die Klänge der Hintergrundkulisse, die sogenannte Atmosphäre hinzu, egal ob im O-Ton aufgenommen oder nachsynchronisiert. Die Töne sind nicht entscheidend in ihrer Beziehung zueinander, sondern lediglich in Beziehung zu dem, was innerhalb des Rahmens der bewegten Bilder geschieht (vgl. Görne 230ff.).

Der von den Kritiken viel diskutierte Kurzfilm *Hotel Chevalier (2007)* vom Regisseur Wes Anderson stellt ein anschauliches Beispiel für einen Übergang von diegetischer zu nicht-diegetischer Musik dar. In diesem Film finden sich hauptsächlich diegetische Klänge (Dialoge, Geräusche aus den Zimmern von nebenan, Bewegungsgeräusche usw.). Also Klänge die von den Protagonisten auch *genau so* gehört werden oder innerhalb des raumzeitlichen Kontinuums des Films passiert.

Der etwas nervöse Protagonist Jack (Jason Schwartzmann) bereitet sich auf den spontanen Besuch seiner scheinbaren Ex-Freundin (Natalie Portman) in seinem Hotelzimmer vor. Sobald diese an der Tür klopft, spielt er einen zuvor ausgewählten

Song auf seiner Docking Station ab (diegetisch) und öffnet die Tür. Wes Andersons Filme sind bekannt für seine zentriert-perspektivische Kameraausrichtung und für sein feinfühliges Ton-Bild Arrangement. Es scheint als würde die Musik die Geschichte der beiden Protagonist*innen beschreiben oder zumindest das ausdrücken, über das die beiden nicht miteinander sprechen können. Übrigens stammt der Titelsong „Where do you go to my lovely“ (1969) von Peter Sarstedt, in dem „a poor-born girl Marie-Claire“ portraitiert wird. Während die beiden versuchen sich näher zu kommen wird das Lied in der filmischen Realität des Protagonisten selbst wiedergegeben. Bis die beiden schließlich das mit Nostalgie aufgeladene Lied zu Ende gehört haben und im Bett (mittlerweile ohne Musik) über ihre Beziehung zueinander sprechen. Die Szene endet, in dem die Protagonistin im Bett auf Jack liegend ihn umarmt. Bis hierhin sind es ausschließlich diegetische Klänge die von Jack und seiner Ex-Freundin verursacht werden, oder die in der filmischen Realität hörbar sind. Auch die zuvor diegetisch atmosphärischen Klänge sind nun nicht mehr zu hören.

Der Dialog endet mit drei rhythmischen Atemzügen und der Titelsong beginnt sogleich von Neuem. Die bildliche Szene verschwimmt im Schnitt und es folgt eine Einstellung in Zeitlupe. Jedoch – und das ist der entscheidende Unterschied – ist die Filmmusik nur mehr für die Zusehenden hörbar, also extradiegetisch. Es scheint als könnte man sich als außenstehende*r Beobachter*in noch einmal die entspannte Atmosphäre durch das emotional aufgeladene Lied und von der Vorstellung bedingungsloser Liebe berühren lassen.

5. Narrative Funktionen von Klangobjekten

„Die Geräusche lenken den Blick in die Tiefen des Bildes, die Töne motivieren Kamerabewegungen oder repräsentieren jene Teile des Raums, die nicht zu sehen sind.“ (Flückiger 2010, S.3 02).

Seit den 1970er Jahren werden im filmischen Sounddesign zunehmend Klänge verwendet, die keinen erkennbaren natürlichen Ursprung haben. Grund dafür war die vorherrschende Regel der alten Schule: *see a dog – hear a dog*. In den Jahren 1930 bis Ende 1960 waren der Großteil aller wahrnehmbaren Geräusche handlungsgebunden mit der visuellen Darstellung. Es war äußerst selten, ein Pferd galoppieren zu hören, ohne es gleichzeitig auch zu sehen.

„Vagheit und Unbestimmtheit sind als Stilmittel nur möglich, wenn sie nicht als Fehler interpretiert werden [...]. [Es] entlarvt den Film als Artefakt, zerstört die Illusion“ (Flückiger 2001, S. 128). Unbestimmte Toneffekte wurden vor den 1970er eher vermieden. Als Grund hierfür nennt Flückiger: unzureichende Fortschritte bei den technischen Apparaturen, mangelhafter Frequenzübertragung und die (noch) unzureichende Wahrnehmungskompetenz der Rezipient*innen.

Wie in den vorigen Kapiteln deutlich gemacht wurde, ist das fehlende Vokabular für auditive Ereignisse Ausdruck einer mangelnden Wahrnehmungsschulung. Im Folgendem soll deshalb differenzierter auf einzelne Klangobjekte erster und höherer Ordnung eingegangen werden. Einerseits um die methodische Anwendung von Sounddesigner*innen zu durchleuchten und andererseits bei der scheinbar mangelnden Wahrnehmungskompetenz einen lehrreichen Beitrag leisten.

Außerdem bietet dieses Kapitel eine erste kreative Vorarbeit zur Gestaltung des eigenen filmischen Projekts. Denn es findet hierbei die interpretatorische Zuteilung der Klangobjekte und ihrer klanglichen Eigenschaften statt und kann im Produktionsverlauf der Regie theoretisch vorgeschlagen werden.

Klangobjekte erster und höherer Ordnung

Um Klangobjekte erster Ordnung zu erkennen schlägt Flückiger vor, Fragen an das Klangobjekt zu stellen: Was klingt? Was bewegt sich? Welches Material klingt? Wie klingt

es? Wo klingt es? Mit diesen Fragen werden Klangobjekte erster Ordnung, vor allem auf ihren physikalischen Gehalt in Bezug auf die Verwendung spezifischer Materialien hinterfragt. Darauf folgt die Bedeutung von Klangobjekten höherer Ordnung, die sich durch ihren semantisch überladenen Mehrwert analysieren lassen. Etwa das akustische Symbol. Dessen Bedeutung sich nicht auf eine physikalische Bedeutung zurückführen lässt, sondern stehen stellvertretend für ein abstraktes Klangobjekt. „Symbole sind in außerfilmischen, mehrheitlich religiösen, mythischen oder sozialen Traditionen verankert“ (Flückiger 2010, S. 163).

UKO - Das unidentifizierbare Klangobjekt

Die Quelle des Geräuschs ist weder im Bild sichtbar noch wird sie im Kontext erkenntlich. Der Klang selbst ist meist vielschichtig und zu mehrdeutig um ihn einordnen zu können. Dies stellt die Betrachtenden vor eine leere Stelle im Bedeutungsgehalt, diese muss erst erfragt und interpretiert werden. Die Mehrdeutigkeit und das damit einhergehende Informationsdefizit löst starke Emotionen aus. Je länger sie besteht, desto stärker werden diese, weil sie sich jeglicher Kontrolle entziehen. So gesehen ist das Einsetzen ein gezieltes Angst machen, Auslösen von Frustration, ein Gefühl von Ohnmacht etc. Flückiger spricht in diesem Zusammenhang auch von einer Verstärkung von UKOs durch eine instinktive Ebene: „Gefahren in der Natur kündeten sich seit den Anfängen der Menschheit über Geräusche an. Es kann entscheidend sein, auf Geräusche, die Gefahren signalisieren, schnell und adäquat zu reagieren.“ (ebd. 2001, S. 129) So finden UKOs oft Verwendung in Science-Fiction-, Horror-, und Katastrophenfilmen, aber auch in Dokumentarfilmen. Ein berühmtes Beispiel mit UKOs im Film ist *Jurassic Park* (USA, 1993) vom Regisseur Steven Spielberg. In einer der ersten Szenen des Films warten die Filmprotagonist*innen vor einem Dinosaurier Gehege. Sie hören die bedrohlichen Schreie und Laute des Gehege Bewohners, einem T-Rex. Laute Stampfgeräusche machen auf die näherkommende Gefahr aufmerksam. Durch dieses Element werden die Zusehenden sofort in einen Zustand der Erwartung versetzt.

Key Sounds:

Keysounds sind immer wiederkehrende Klangelemente im Film, welche mit ihren deutlichen oder spezifischen Klangqualitäten stets strategisch platziert und überaus

bedeutungsgeladen sind. Als Rezipient*innen erkennen wir eine solche Regelmäßigkeit und verstehen das ein Keysound eine tiefere Bedeutung haben muss. Diese unterscheidet sich gegenüber dem Leitmotiv dahingehend, dass es nicht an Orten, Figuren, Objekten oder bestimmten Ereignissen zugeordnet sein muss (Flückiger 2010, S. 174-175).

Leitmotiv:

Das Leitmotiv dient einer im Film übergeordneten Struktur, die erst durch eine Anhäufung oder durch Wiederholung von den Rezipient*innen erlernt wird. Zudem muss das Leitmotiv in der Lage sein, den Bedeutungsgehalt eines Klangobjekts eigenständig zu repräsentieren. Es steht in eindeutiger Relation zu Bild und Ton und hat zu Beginn meist einen abstrakten bis nicht identifizierbaren Charakter. Die tatsächliche Bedeutung erreicht ein Leitmotiv erst im Laufe des Films, indem es meist aus einzelnen audiovisuellen Fragmenten besteht, bis es schließlich in seiner Gesamtheit erstrahlt (vgl. ebd. S. 183-189).

Stereotypen:

Ähnlich wie beim Leitmotiv unterliegen Stereotype in gewisser Weise einem Lernprozess. Der einzige Unterschied zu den Leitmotiven ist, dass sich Stereotype meist in derselben narrativen Konstellation zeigen. Durch das häufige Wiederholen der stereotypischen Klangbilder kommt es bei den Rezipient*innen zu einer bestimmten Erwartungshaltung und führt dazu, dass es bei bestimmten klanglichen Ereignissen zur Erfüllung dieser Erwartung, zu einem Moment der *satisfaction* kommt. Zum Teil werden diese Stereotype von den Zusehenden bewusst wahrgenommen und schließlich erwünscht. Bekannt für solche Stereotype wären die Filme der beiden Raufbolde (Bud Spencer & Terrence Hill) die unter anderem aufgrund ihrer semantisch überladenen Faustschläge enorme Beliebtheit erlangten. Andererseits trägt die Stereotypisierung zur Komplexitätsreduktion bei (ebd. S. 176 - 182).

6. Der O-Ton. Darstellung oder Abbildung?

Wenn nun in dieser Arbeit über die Frage „Wie lässt sich ein dokumentarischer Film, ohne Original-Ton vertonen?“ diskutiert wird, dann muss darüber hinaus auch die Bedeutung des O-Tons diskutiert werden. Außerdem wird in der Fragestellung nicht eindeutig gekennzeichnet, ob es überhaupt einen Original-Ton zu den dokumentarischen Aufnahmen gibt oder nicht. Es ist auch eine Frage der Darstellung bzw. der Abbildung, also was soll durch die Bilder ohne Originalton vermittelt werden. Des Weiteren soll in diesem Kapitel die Frage der Authentizität bei Verwendung oder Nicht-Verwendung des O-Tons diskutiert werden.

Angenommen es gibt einen O-Ton zum filmischen Projekt, jedoch muss dieser aus der Repräsentation des dokumentarischen Films beseitigt oder ersetzt werden. Warum auch immer. Das führt gleichsam zu der Frage: *Was ist der O-Ton und wie kann er ersetzt werden, welche Möglichkeiten gibt es?* Gegenüberstellend dem O-Ton gibt es die Möglichkeit, ein zum Bild passendes Geschehen als Ton nachzusynchronisieren. Was in den meisten Filmen auch gängig ist. Chion etwa nennt als Beispiel die beiden vom Vietnamkrieg handelnden Filme *Die durch die Hölle gehen* (Vereinigte Staaten, 1978) und *Apocalypse Now* (Vereinigte Staaten, 1979). Einer der Filme wurde im Originalton gedreht, der andere nachsynchronisiert. Doch woher wissen wir als Betrachter*innen, ob es sich nun um den Originalton oder um eine Nachsynchronisation handelt? Diese Frage ist von Grund auf nur trivial und vorsichtig beantwortbar. Denn man kann einerseits der filmischen Realität durch Nachsynchronisation eine farbliche Tonalität geben als wäre es der Originalton, andererseits könnten filmische Szenen nachsynchronisiert dargestellt werden, als wäre er im Originalton gedreht. Dabei stellt Michel Chion die Behauptung auf, dass „Augen und Ohren [...] das nicht unterscheiden [können]“ (Chion 2018, S. 182). Für ihn wirft es eine immer wiederkehrendes und ein lebhaft diskutiertes Problem in Bezug auf O-Ton im Film auf. Nicht selten werden mit dem O-Ton Beziehungen zur Authentizität vermittelt und eine Abbildung der Realität hergestellt. Der Begriff selbst bezeichnet schon etwas von Originalität, etwas das selbstständig und einzigartig ist. So kreist der Begriff gerne unter dem Deckmantel des Realismus, wenn er mit der Meinung einhergeht, dass es der Ton sei, der mit dem Bild zusammen aufgenommen wurde. Es wird jedoch schnell klar, dass dieser scheinbare Gewinn an Realität durch O-Ton aufgrund der rasanten technischen Fortschritte im Sound Editing, der Verwendung von Soundeffekten und den vielen

Abmischmöglichkeiten massiv unter Kritik geriet. Zum Ausdruck bringt es eine Videoaufnahme der berühmten Worte Leopold Figls „Österreich ist frei“ vom Balkon des Belvederes. Diese berühmte Szene ist im Rahmen der Austria Wochenschau in die Geschichte eingegangen – ist jedoch nachsynchronisiert⁵.

Fassen wir die Definition von O-Ton nochmals zusammen. Es „ist der zugleich mit dem Bild aufgenommenen Ton.“ (Chion S. 183) oder nach Görne bezeichnet „[...] der mit der Tonangel oder Ansteckmikrofonen am Set aufgenommene Ton.“ (Görne 2017, S. 260) Zwar korrespondiert der O-Ton mit der Bildsequenz und die beiden verifizieren sich gegenseitig, doch ob das gesamte audiovisuelle Geschehen realistisch bzw. deshalb mehr oder weniger authentisch ist, kann dadurch nicht beantwortet werden.

Wie kann nun etwas der Realität entsprechen, wenn durch das Eingreifen mit Kamera und Fieldrecorder das Setting beeinflusst wird? Um dies zu beantworten müssen weitere medienwissenschaftliche Theorien und Analysen herangezogen werden, denn die Verwendung des O-Tons bestätigt *keine* Echtheit der filmischen Realität.

⁵ Link zum Video der historischen Szene. Die berühmte Balkonszene ist ab Minute 04:50 zu sehen. URL: https://www.youtube.com/watch?v=fhTCHggMEVE&ab_channel=Austriatoday%2a%C3%96sterreichgestern_heutebyu.k. [Stand 15.01.2020]

7. Akustische Gestaltungsformen im Sounddesign

Um der Frage, wie sich eine filmische Dokumentation ohne O-Ton vertonen lässt näherzukommen, muss über bestehende akustische Gestaltungsmöglichkeiten im Film gesprochen werden. Thomas Görne hat in seinem Buch *Sounddesign* (2017) einige Beispiele angeführt, die im Folgenden kurz beleuchtet und reflektiert werden.

Dokumentarischer Realismus

Zum einen gibt es den *naturalistischen Ton* bzw. den *dokumentarischen Realismus*. Ziel dieses Gestaltungskonzepts ist es, durch auditive Szenen und Soundscapes eine *wirkliche* Wirklichkeit im Film zu erzeugen und damit dem Publikum mittels naturalistischem Sounddesign die Authentizität der Geschichte glaubhaft zu machen. Der *naturalistische Ton* verfolgt einen dokumentarischen Charakter und entzieht sich jeglicher abstrakter auditiver Gestaltungsmöglichkeiten. Lediglich zur Aufmerksamkeitslenkung werden minimale Klänge hinzugefügt. Im Wesentlichen wird durch den Ton dasselbe kommuniziert wie durch das Bild und nicht-diegetische Klanggestaltung oder sogenannte UKOs sind grundsätzlich verboten. Ausnahmen bestätigen diese Regel. So wird in filmischen Dokumentationen immer wieder gerne auf Filmmusik und nicht-diegetische Klänge zurückgegriffen um die Spannung zu erhöhen oder eine Szene emotional aufzuladen. Übertreibt man jedoch mit nicht-diegetischen Soundeffekten, fördert es die Illusion des Abstrakten und die authentische Wirkung des Films wird dadurch geschwächt. Doch wie „wirklich“ die Wirklichkeit dargestellt werden kann, ist nicht Kern des dokumentarisch realistischen Sounddesigns, sondern die Glaubhaftigkeit an das, was ursprünglich gehört und gesehen werden kann (vgl. Görne 2017, S. 245-248).

Quasi Realismus

Eine weitere gestalterische Möglichkeit ist der *Quasi-Realismus*, oder auch *der aufmerksamkeitslenkende Ton*. Dieser Ton bedient sich bedeutungsvoller diegetischer Klänge, also realistischer Klänge der filmischen Realität. Die Beziehung von Ton und Bild ähnelt der des naturalistischen Tons und paraphrasiert oder parallelisiert die Ton-Bild-Beziehung. So sind Soundscapes und Atmosphären den bewegten Bildern innerhalb des

Rahmens angepasst, einzelne Klänge können auch zeichenhaft und symbolisch aufgeladen werden. Nach Görne kann ein solches Sounddesign die fiktive Wirklichkeit einer technischen Aufzeichnung einer „wirklichen“ Wirklichkeit, als realere Empfindung widerspiegeln. Als Beispiel nennt er den Film *Star Wars*, der als berühmt für seine Art des Realismus im Sounddesign ist. Dabei verfolgten der Regisseur George Lucas und Sounddesigner Ben Burtt ein Konzept (beispielsweise bei den Weltraum-Kampfszenen) das sich „an Dokumentationen aus dem Vietnamkrieg orientierte, „*things that the public was hearing over the years*“ (Görne 2017, S. 251). Weil natürlich niemand weiß, wie sich vorbeifliegende Weltraum-Kampfschiffe anhören, ist es durchaus verständlich, vertraute Klänge, die wir auch aus unserer vertrauten Umwelt finden dafür zu verwenden. Durch die Elemente Bild und Ton erhalten wir als Sehende und Zuhörende eine fremde Welt mit lichtschnellen Spaceshuttles, während die Entwickler*innen bei der Klanggestaltung auf vertraute, im Alltag wahrnehmbare Klänge setzen (vgl. ebd. S. 247-251).

Expressionismus

Das dritte tongestalterische Konzept nach Görne ist der *Expressionismus*. Er bedient sich einer bedeutungsgeladenen Interpretation von Klängen und selten klingt in der filmischen Welt etwas naturalistisch-realistisch. Der Film *300* (2006) von Zak Snyder ist ein Musterbeispiel übertriebener Darstellung von Realität. In dieser kitschigen Jungmänner-Fantasie werden faschistoide, homophobe Stilmittel verwendet um Ehre und Männlichkeit zu polarisieren. Es gibt kaum einen Moment ohne bedeutungsgeladenes Sounddesign. So stellen die Schläge auf Metallrüstungen, das Spritzen von Blut oder *Swooshes* in Zeitlupe eine exzessive semantische Überladung dar. Alles in Verbindung mit donnernden Trommelschlägen, orchestralen Klängen und tiefdröhnenden Klangflächen, die eine stark emotional basierte Räumlichkeit vorgeben. Die hochgradig manipulative Wirklichkeit bedient sich der Intensivierung und Stilisierung einer übernatürlichen Wirklichkeit, deren dokumentarischer Wert in einer mythisch-surrealen Gestaltungsebene liegt. Diese Gestaltungsform findet oft seinen Platz im Mainstream Sounddesign bzw. in Mainstream-Filmen. So sind die großen Produktionen (z.b.: *Lord of the Rings*, *X-Men*, *The Matrix*, *Harry Potter* etc.) überzogen von einem expressionistischem Sounddesign. Obwohl die soeben genannten von einer sehr dominanten Filmmusik geprägt sind, verfolgen sie die Grundidee einer

bedeutungsgeladenen Welt, die reich an Klangsymbolik und Metaphern ist (ebd. S. 251-255).

Point of Listening

Als weitere Gestaltungsebene ist noch der *subjektivierende Ton* anzuführen. Auch *Point of Listening* genannt. Das Konzept des *Impressionismus* verlässt dabei meist die dokumentarische Tonebene (Soundscapes oder die Atmo) um die Konzentration auf bedeutungsgeladene Klänge einzelner Personen in Beziehung zu lenken. Görne meint, dass die Verwendung des subjektiven Tons meist in experimentelleren Filmen angewendet wird und in Mainstream Produktionen nur zum Teil Anwendung findet. Die US-amerikanische Fernsehserie *House of Cards* (Vereinigte Staaten, 2013 - 2018) mit dem Protagonisten Frank Underwood (Kevin Spacey) bedient sich dieses Stilmittels, insbesondere durch den aus dem Theater stammenden Begriff *Durchbrechen der vierten Wand*. Dabei richtet sich der Protagonist mit seinen zynischen und hinterlistigen Bemerkungen direkt an die Zusehenden und macht sie dadurch zu Mitwissenden. Dabei wird die Klangkulisse (Atmo) reduziert, zumindest soweit, dass die eigentliche Szene im Hintergrund gerade noch wahrnehmbar ist und die subjektivierte Stimme richtet sich direkt an die Zusehenden. Zudem kommt noch eine dramatische Filmmusik, um den emotionalen Effekt zu verstärken und die Zusehenden sind scheinbar die einzigen, die über die tyrannisierenden Intrigen des Protagonisten Bescheid wissen. Ähnlich wie im französischen Spielfilm *Enter the Void* (2009) von Gaspar Noé, der den größten Teil des Films aus der Egoperspektive des Protagonisten Oscars (Nathaniel Brown) erzählt. Wobei die Rückblenden in die Vergangenheit aus der Außenperspektive erfolgen. Der Film verfolgt eine nahezu durchgehende Subjektivierung des Tons und lässt die Zusehenden in den Kopf des Protagonisten mit-leben. Gaspar Noé geht sogar noch einen Schritt weiter und zeigt einen vaginoskopischen Blick während des Geschlechtsaktes. Die Zwischentitel des Films sind überflutet von abstrakt elektronischen Klangstrukturen und einer visuellen Optik, die Irritationen auslösen. Nicht selten führt der Film auf eine surreale Ebene, vor allem wenn sich Oscar einem halluzinogenen Trip hingibt. Die Tongestaltung ist äußerst radikal, weil die Soundscapes stetig auf einer übernatürlichen Ebene bleiben, während die diegetischen Klänge surreal verwoben sind mit omnipräsenten Geräuschflächen. Hingegen wirken alltägliche Klänge durch die Tongestaltung wie übernatürlich. Die Verfremdung und die massive semantische

Überladung führen zu einer extremen Subjektivierung der Narration, die für Zusehende herausfordernd und irritierend wirken kann. Nicht umsonst bezeichnet Mike Goodridge von *Screen International* den Film als „[...] a wild, hallucinatory mindfuck for adults.“ (Goodridge 2009)

8. Produktionsverfahren außerhalb des Hollywood- Mainstreams

Cinema vérité oder direct cinema

Lange hält die Diskussion und gerne wird *cinéma vérité* mit *direct cinema* gleichgesetzt. Bei genauerer Betrachtung sind die beiden Strömungen jedoch aus ihrer Entstehungsgeschichte unterschiedlicher denn je. Während *direct cinema* eher einem Manifest mit bestimmten Regeln nachgeht und versucht, einen objektiven Standpunkt quasi als *observer* einzunehmen, so versuchten die Filmemacher*innen des *cinéma vérité* die tatsächliche Wirklichkeit, oder wie Ethnograf und Filmemacher Jean Rouch sagen würde, "die Wahrheit" abzubilden. Es steht vielmehr im Dienste einer experimentellen Dokumentation wo „Scheitern ausdrücklich mit eingeschlossen [ist]“ (Grammatikopulu 2020).

Zwar etablierten sich die beiden Strömungen etwa zur selben Zeit (späte 50er, früher 1960er Jahren), jedoch ist *direct cinema* aus dem Journalismus entsprungen und *cinéma vérité* stammt aus der Feder der universitären Ethnologie. Grund für das Entstehen dieser Strömungen war, dass das technische Equipment mobiler und leichter in Umgang und Transport wurde. Dies ermöglichte den Filmemacher*innen einen näheren Bezug zu Örtlichkeit und den abzubildenden Protagonisten*innen einzunehmen.

Die Akteure*innen des *cinéma vérité* sind zudem auch bewusst und aktiv im sozialen Geschehen beteiligt⁶ und beeinflussen dieses, hingegen widerspricht dieses Vorgehen der *direct cinema* völlig und strebt nach der Rolle eines*r objektiven Beobachter*in.

Die Verwendung des subjektiven Blicks in Dokumentationen findet auch im Zeitalter der Digitalisierung gerne Verwendung. Der Experimentalfilm *Leviathan* (2009) von Lucien Castaing-Taylor und Véréna Paravel ist ein meisterhaft zeitgenössisches Beispiel für

⁶ In der kulturanthropologischen Forschung ist die „teilnehmende Beobachtung“ eine zentrale Methode um ein bestimmtes Feld zu erfassen und interpretieren zu können. Man versuchte damit den sonst eher negativ konnotierten und dem bloße hinstellen als „Objekte der Wissenschaft“ zu vermeiden. Die Untersuchenden treten mit der teilnehmenden Beobachtung in eine wirkliche Interaktion mit den Akteuren und Akteurinnen, denn: „Jede Beobachtung beeinflusst den beobachtenden Gegenstand. Die Selbstreflexion und Introspektion ist selbst Teil des kulturanthropologischen Methodenrepertoires und zentral für das Forschungsverständnis.“ (Bischoff 2014, 14) daraus folgt außerdem die Wichtigkeit der Selbstreflexion und das Entstehen einer subjektiven Perspektive.

diesen subjektiven Blick. Die Filmemacher*innen montierten Action-Camcorder⁷ an unzähligen Stellen eines Bootes: Am Heck und Bug, an den Schultern und Köpfen der Bootsarbeiter – eine Kamera taucht sogar mit dem Fischernetz unter Wasser bis plötzlich ein Fisch die Kamera rammt. Neben den meist bei Nacht gefilmten und eher düsteren Bildern, dominiert die Tonspur mit dröhnenden Motorengeräuschen, dem tosendem Meeresrauschen und dem Krachen und Schnalzen von schweren Stahlseilen und Ketten. Der Ton folgt keinem identifizierbaren Narrativ und es gibt auch keine aus dem Off erzählende Stimme. Es überwiegt ein eher raues und betörendes Gefühl beim Anblick dieser ungewöhnlichen Perspektive, die den und die Zusehenden regelrecht in eine ansonsten unbekannte Welt des Hochseefischens eintauchen lässt (vgl. Mihm, 2013).

Nouvelle vague:

„Drehen an Originalschauplätzen, minimierter Postproduktionsaufwand, Einfangen der natürlichen Alltagswelt in ihrer chaotischen Komplexität ohne manipulative Eingriffe und ohne dramaturgisch motivierte Höhepunktstruktur.“ (Flückiger 2010, S. 122)

Etwa zur selben Zeit entstand eine weitere Kunstrichtung des französischen Filmemachens. Obwohl diese Bewegung von sich aus keinem eindeutigen Regelwerk folgte oder keine festgelegten Leitlinien an Praktiken und Methoden des Filmemachens erläuterte, so ist die Bewegung dennoch gefestigt in der französischen Filmtradition. Ebenso verhält es sich mit der zeitlichen Periodisierung oder ob bestimmte Personen oder Filme ein Bestandteil der *nouvelle vague* definiert.

Als bekanntester Vertreter dieser Bewegung wäre hier Jean-Luc Godard anzuführen. Der gebürtige Franzose war unter anderem als Filmkritiker der *Cahiers du cinéma* tätig war. (Vgl. Flückiger 2016, S.178f). Als wesentlichster Bestandteil der *nouvelle vague* lässt sich wohl die Anti-Haltung als Gegenposition gegenüber dem etablierten und traditionellen französischen Film der späten 50er Jahre fest machen. Darüber hinaus sollte sich die *nouvelle vague* in ihrer Produktions- und Gestaltungsweise von den etablierten französischen Filmen unterscheiden (vgl. Flückiger 2016, S. 178)

⁷ Action-Camcorder finden meist Verwendung bei (Extrem-) Sportarten und sind wesentlich robuster, kleiner und wasserdicht im Gegensatz zu herkömmlichen Videokameras. GoPro ist wohl die populärste und meist verwendete Action-Cam.

Dogma 95

Wie der Name teilweise verrät, gründete eine Gruppe dänischer Filmemacher*innen im Jahr 1995 eine Bewegung auf Basis eines Manifests, die visuelle und auditive Spezialeffekte im Film zurückweist. Ein Dogma Film hat somit Regeln zu befolgen und muss einer geradlinigen und unmittelbaren Handlung folgen. Lars von Trier ist wohl einer der bekanntesten Dogma Regisseure und erreichte mit dem Film *Idioten* (1998) auch internationale Bekanntheit, etwa am Filmfestival Cannes oder der Berlinale (vgl. Monggaard 2005 & Bender 2011).

Postproduktion

Soundscapes

Für viele gilt, dass die etymologische Begriffsbezeichnung *soundscape* aus der Feder des kanadischen Klang-Ethnologen Murray Schafer stammt. Tatsächlich aber entspringt diese Wortschöpfung nachweislich aus Aufzeichnungen von 1966 durch Richard Buckminster Fuller: „When [...] man invented words and music he altered the soundscape and the soundscape altered man. The epigenetic evolution interacting progressively between humanity and his soundscape has been profound“ (Fuller 1966, S. 52). Dabei beschreibt er die Wechselbeziehung zwischen *Mensch und der akustischen Umgebung*. Nichtsdestotrotz ist Murray Schafer prägend für den Begriff *soundscape*, vor allem weil er das „World Soundscape Project“ initiierte und maßgeblich für dessen kritische und fundamentale Begriffsbestimmung ist (vgl. Görne 2017, 176-177 & Breitsameter, 2018, S. 93-94).

Musique concrète:

Pierre Schaeffer (1910-1995) ist ein französischer Komponist, Musiktheoretiker und Klangphilosoph, der maßgeblich verantwortlich für den Begriff *musique concrète* ist. Diese Kunstform mit Ursprung in den 1950er Jahren hat die zentrale Funktion „die Grenzen zwischen Klangkunst, elektronischem Experiment, experimenteller und elektro-akustischer Musik verschwinden [zu lassen].“ (Görne 2017, S. 12). Oder wie es Murray Schafer beschreibt: „In the practices of musique concrète it became possible to insert any sound of the environment into a composition with tape, while in electronic

music the hard-edge of the tone generator may be indistinguishable from the police siren or the electronic egg-beater.“ (Schafer 1977, S. 111)

Durch den Einsatz von Filtern und Effekten werden Klänge so manipuliert und verfremdet, dass sie dadurch zur Verwendung von Spannungsveränderungen, vor allem im Filmtone, beitragen können. Es ist eine besondere Kompositionstechnik, die Klangobjekte mithilfe technischer Manipulation außerhalb seiner ursprünglichen Beschaffenheit herauslöst und dadurch zu einem eigenständigen musikalischen Objekt werden lässt. Woraus sich durch strukturelle Verkettung mit weiteren Objekten eine kompositorische Bedeutung ergibt (vgl. Gies 2020).

Eine wichtige und faszinierende Rolle spielt Eliane Radigue (geb. 1932) in der musikalischen Avantgarde, speziell in der *musique concrète*. In den 1950er Jahren war sie unter der studentischen Leitung von Pierre Schaeffer und Pierre Henry und zählt streng genommen zu den Mitbegründer*innen der *musique concrète*. Sie führte ihre eigenen akustischen Experimente durch und musste dadurch von den beiden Männern ihre Feindseligkeit erfahren, denn ihre praktische Arbeit diene nicht den Prinzipien der Gründer Henrys und Schaeffers (vgl. Dax 2012).

Eine weitere namhafte weibliche Rolle in der *musique concrète* spielte die Komponistin Daphne Oram (1925-2003) die unter anderem den Soundtrack für den 8-minütigen Kurzfilm *Snow* (Vereinigtes Königreich, 1963) vom Regisseur Geoffrey Jones komponierte und zu den Wegbereiter*innen der elektronischen Musik zählt (vgl. Bulley 2018). Dieser Kurzfilm fasziniert durch die eindrucksvollen Bilder, die während des schweren Winters 1963 aufgenommen wurden. Während der Zug die gewaltige Schneemassen rammt und Eisenbahnarbeiter die Strecke frei machen, vergnügen sich die Aristokraten in der Zwischenzeit im Inneren der Wagons. Außerdem verweist es auf den Dualismus zwischen Arm und Reich. Allgemein ist der Film geprägt von Kontrasten, wie Schwarz und Weiß, Wärme und Kälte, Mensch und Maschine, Reichtum und Armut. Der geschickt arrangierte Soundtrack der „musikalisch und technisch bruchlos realisiert wurde.“ (Teichmeier 2015) steigt parallel mit der Tempoveränderung der Lokomotive.

Playtime (1967) – Jacques Tati

Fast der gesamte Soundtrack des Films wurde postproduziert (das Sounddesign beanspruchte 9 Monate Produktionszeit). Die Klangspur ist Stereo, was damals noch ungewöhnlich war. Im Film tauchen sehr viele Glaswände auf. Tati spielt immer wieder

mit dieser Art der räumlichen Trennung, die zwar den Klang des Inneren isoliert, dieser aber sichtbar bleibt. (Rosenbaum, 2004).

Nanook of the North (1922) – Robert j. Flaherty

Wird als erster ethnografischer Film bezeichnet. Gedreht in der Arktis und zeichnet das alltägliche Leben einer Inuit-Familie auf. Der Film ist einer der bedeutendsten Dokumentationen der Stummfilm-Ära. Er bekam heftige Kritik, weil einige Szenen komplett geskriptet wurden. Außerdem wurden die Inuit im Film mit Tieren verglichen. Auch gegenüber einer „westlichen“ Person wurden die Inuit als weniger zivilisiert und weniger intelligent dargestellt – was zur Stereotypisierung beiträgt. Im Laufe der Zeit wurde der Film auditiv nachsynchronisiert u.a. von: Christian Fenez (1962) ein österreichischer Musiker und bedient sich der elektronischen Musik und Gitarre.

9. Werkstück Dokumentation

Bei dem Werkstück das dieser Masterarbeit zu Grunde liegt, handelt es sich um das Sounddesign für die Kurzdokumentation „w/erden“. Während sich der erste Teil dieser Arbeit der wissenschaftlichen Theoriearbeit widmet und den/die Leser*in mit wesentlichen Begriffen und Strömungen des filmischen Sounddesigns vertraut macht, steht in diesem zweiten Teil die Dokumentation des Arbeitsprozesses im Mittelpunkt. Das Herzstück der Masterarbeit bildet das Werkstück selbst, die vorliegende schriftliche Arbeit ergänzt dieses und soll vor allem dazu dienen, die konzeptionellen Überlegungen hinter dem Werkstück näherzubringen. Nach einer kurzen Einführung in das social design-Projekt, das dem Film zu Grunde liegt und allgemeinen Informationen zum Bildmaterial, werden die konzeptionellen Überlegungen meines Sounddesigns vorgestellt. Dann folgt ein Einblick in den Arbeitsprozess, also Methode und Realisierung. Den Abschluss der Werkdokumentation bildet eine persönliche Reflexion.

Einführung – Eine filmische Dokumentation „w/erden“

Bei „w/erden“ handelt es sich um die filmische Dokumentation eines sozio-ökonomischen Projekts in dem neu entstehenden Stadtteil und smart city *Reininghaus* im Westen von Graz. Die Doku begleitet ein Baumumpflanzungsprojekt, bei dem im Sommer 2019 insgesamt 17 Großbäume innerhalb des Areals Reininghaus umgepflanzt werden.

Ideengeberin des Projekts ist Julia Wohlfahrt, Künstlerin und Leiterin des Stadtteilmanagements vor Ort. Das social design-Projekt bewegt sich auf zwei Ebenen. Zum einen begleitet es die Umpflanzungsaktion selbst, zum anderen die filmische Dokumentation desselben. Tobias Kestl, freischaffender Künstler und Lehrender an der FH Joanneum, arbeitete ebenfalls am Projekt und der Umsetzung mit. Die Dokumentation entstand unter der Feder von Kameramann und Regisseur Ulrich Reiterer. Als Sounddesigner wurde ich im Jänner 2020 zum Projektteam geholt – zu diesem Zeitpunkt waren die meisten Szenen bereits gedreht. Aufgrund des teils fehlenden O-Tons war es schon in der frühen Projektphase klar, dass die Audio-Postproduktion einen wesentlichen Teil der Produktion darstellen würde. Diese Aufgabe sollte ich übernehmen.

Eine inhaltlich und organisatorisch wichtige Entwicklung muss den weiteren Ausführungen vorangestellt werden. Das ursprüngliche Ziel, gemeinsam eine Kurzdokumentation zu produzieren und sie bei der Diagonale 2020, Festival des österreichischen Films, einzureichen, konnte nicht realisiert werden. Für meinen Arbeitsprozess und das Werkstück bedeutete dies eine komplette Neuaufsetzung. Unter anderem erweiterte sich mein Aufgabenbereich noch um den Bereich Filmschnitt. Nach dieser Neuorientierung entstand ein gänzlich neues Werkstück und in gewisser Weise ein Gegenstück bzw. eine Spielart des Originals. Dank der Bereitstellung des bearbeiteten Filmmaterials⁸ (rund 18 min) durch die Filmemacher*innen entwickelte ich meine eigene Version von „w/erden“ (tlw. Schnitt und Sounddesign) – das Ergebnis ist das vorgelegte Werkstück.

Es folgt nun eine detailliertere Beschreibung des Filmprojekts. Die entstandenen Bilder lassen sich als eine reale Abbildung der Wirklichkeit beschreiben (Flückiger, 298 ff.). Sie beinhalten daher keine gestellten Szenen, Eingriffe oder Schauspieler*innen.

Hintergrund

Schauplatz der Filmbilder ist das Gelände von Reininghaus, das größte Stadtentwicklungsgebiet in Graz und eines von mehreren aktuellen smart city-Projekten in Österreich. Auf diesem 54 Hektar großen Areal im Westen von Graz entsteht seit dem Frühjahr 2019 ein neuer Stadtteil⁹. Vormalig befand sich dort die Brauerei Reininghaus. Die Brauerei-Gebäude (vier davon sind bis heute denkmalgeschützt und bleiben erhalten) wurden in der Zeit der k.u.k. Monarchie errichtet.¹⁰ Um ein Bild vor dem inneren Auge zu haben: wir sprechen hier von über dem ganzen Areal verstreuten Gebäuden in Schönbrunner Gelb, eingebettet in großzügige Grünanlagen mit vielen Bäumen, ein paar darunter dürften mehrere hundert Jahre alt sein. Für das entstandene Bildmaterial bedeutet das, dass wir uns in kulturell, sozial und geografisch situierten Räumen bewegen. Nach Jahren der Entwicklung und der finalen Genehmigung durch den Grazer Gemeinderat entstehen auf dem Areal nun Wohn- und Arbeitsräume für

⁸ Bei dem bereitgestellten Filmmaterial handelt es sich um eine fast finalisierte Version (Colour Grading, Schnitt) Laut Regie fehlten bis zu diesem Zeitpunkt noch ein paar Szenen.

⁹ Stadt Graz Stadtbauverwaltung Infomaterial
https://www.graz.at/cms/dokumente/10195470_8119891/ba11c5b9/Plan_Reininghaus_2019.pdf [17.01.2021]

¹⁰ vgl. <https://de.wikipedia.org/wiki/Graz-Reininghaus> [02.01.2021]

15.000 Menschen. Viele alte Gebäude wurden in den letzten Jahren abgerissen, es entstanden bereits einige neue „Quartiere“ (moderne Wohnbauanlagen).

Die Idee des social design-Projekts *w/erden* war, vorhandene großgewachsene Bäume im Areal – die früher oder später den Baggern im Weg stehen würden – an die bereits neu entstandenen Orte ("Quartiere" innerhalb der smart city) zu verpflanzen. Inhaltlich bedeutete dies das großzügige Ausgraben der Bäume samt Wurzelballen, Transport via LKW und Wiedereinpflanzung. Man kann sich vorstellen, dass viele Akteur*innen für dieses Unterfangen nötig waren. Die Bilder des Films zeigen also nicht nur den Weg der Bäume, sondern auch die vor Ort existierenden und handelnden Personen.

Der fertige Film hat eine Länge von 09 Minuten und 26 Sekunden und gliedert sich in drei Abschnitte, die auch jeweils mit einem Textelement beginnen, einer Art Kapitelüberschrift. Das Intro, das sich als Einleitung versteht, ist die originale Version aus der ursprünglichen Fassung des Regisseurs. Die Tonspur beinhaltet alle auditiven Elemente, die auch in den darauffolgenden Abschnitten zu hören sein wird. Darauf folgt Abschnitt */arbeit* indem handelnde Akteure*innen je nach ihrer handwerklichen Profession und Tätigkeit abgebildet werden. Anschließend kommt es zum Abschnitt */schweben*, der die eindrucksvollen schwebenden Bäume zeigt. Den Abschluss bildet der Abschnitt */wachsen*.

Sounddesign-Konzept von /werden

Die Besonderheit des Werkstücks liegt in seiner akustischen Umwelt, da die Tonspur lediglich aus musikalischer Untermalung, atmosphärischen soundscapes und Geräuschen (foleys) besteht. Es gibt keine Sprache, Dialoge, Off-Text Stimmen oder ähnliches. Die Herausforderung besteht darin, den Zuhörenden trotz Abwesenheit dieses ansonsten sehr prominenten akustischen Elements eine Orientierung zu bieten und die filmische Realität erfahrbar zu machen.

In der theoretischen Abhandlung dieser Arbeit wurden schon einige Gestaltungsideen für ein funktionierendes Sounddesign dargestellt (siehe Kapitel 7). So wäre ein dokumentarisch- realistisches Sounddesign wohl die erste Instanz der Klanggestaltung.

„Eine Kardinalfunktion der Tonspur ist es, Kohärenz zu schaffen und die fragmentierten Ausschnitte aus der profilmischen Wirklichkeit in einem

übergeordneten Ganzen verankern. Damit unterstützt die Tonspur die Orientierung sowohl im raumzeitlichen Geflecht der Handlung als auch in den narrativen Strukturen wie Sequenzen, Szenen, Handlungen, Ereignissen. Die Klangobjekte der Tonspur entwerfen in der Interaktion mit dem Bildmaterial, dem Text und der Musik komplette Szenographien.“ (Flückiger 2010, S. 298).

Nach den ersten Versuchen ein dokumentarisch- realistisches Sounddesign mit eigens dafür aufgenommenen field-recordings zu entwerfen, wurde schnell klar, dass dieses Design unzureichend ist. Grund dafür waren die vielen Schnitte und die damit einhergehenden Orts- und Perspektivenwechsel. Um eine glaubhafte filmische Realität zu kreieren hätte dies eine enorme Anzahl an auditiven Einstellungen erforderlich gemacht. Zudem war dieser Arbeitsaufwand im Rahmen der gegebenen unbezahlten Tätigkeit aus Ressourcen Gründen nicht möglich. Somit wurde dieses Design verabschiedet und die Entscheidung fiel auf eine experimentelle Herangehensweise.

Die daraus resultierenden auditiven Ergebnisse entstanden schließlich und endlich aus einer improvisierten und kurzfristigen Entscheidungshaltung heraus. Denn es gibt für die Tonspur im Film kein eindeutig festlegbares Konzept, das am besten funktioniert. Der Film ist immer abhängig von den Betrachter*innen und entsteht, ob nun Dokumentar oder -Spielfilm, mehrfach neu. Durch das Festigen der Idee, beim Verfassen des Drehbuchs, bei den Dreharbeiten, beim Schnitt, in der Tongestaltung, in der Postproduktion und schließlich im Kopf der Rezipient*innen. Ziel ist, eine glaubwürdig filmische Realität erfahrbar zu machen. Oder wie es Walter Murch im Gespräch mit Ondaatje sagte: „Die Chemie von Klängen ist geheimnisvoll und nicht leicht vorherzusagen. Geht man in die abschließende Tonmischung eines Films, weiß man, daß bestimmte Dinge möglich sind, aber nicht, wie sie genau funktionieren.“ (Ondaatje 2005, S. 244)

Der Arbeitsprozess

Im Folgenden werden die Arbeitsprozesse dokumentiert, die hinter den zwei Hauptkapiteln des Films – */arbeit* und */schweben* – stehen.

/arbeit:

Der Abschnitt /arbeit mit einer Dauer von 05 Minuten und 09 Sekunden hat in Relation die längste Spielzeit. Die Bilder sind geprägt von Personen, die mit einschlägigen Werkzeugen hantieren und einer kraftvollen körperlichen Tätigkeit nachgehen. Die Idee dieses Abschnitts war, durch das ausgeklügelte Arrangieren der foleys ein „Konzert der Geräusche“ zu kreieren. Es stellte sich jedoch heraus, dass die ausschließliche Verwendung von foleys nicht das gewünschte Ergebnis brachte, daher wurden die foleys zusätzlich mit Musik und Atmos unterlegt (eine ausführlichere Diskussion der verwendeten Musik findet sich Kapitel *Musik zu/arbeit*)

Einige der entstandenen Foleys sind:

- *Bohren mit Akkubohrmaschine*
- *Bohren mit elektr. Bohrmaschine*
- *Elektrische Säge*
- *Handsäge*
- *Wasser aus einem Fass*
- *Markieren mit Spraydose*
- *Maßband*
- *Schaufeln etc.*

Das Aufnehmen der Foleys nahm ungefähr sechs bis acht Stunden Zeit in Anspruch. Als Aufnahmeequipment wurden drei Mikrofone (AKG D3500, Shure SM57, Sennheiser MD 421) verwendet, um gegebenenfalls mehrere Perspektiven für den Foley-Schnitt verwenden zu können. Die editierten Foleys wurden daraufhin akribisch genau zur Ton-Bild Relation angepasst (siehe Abb.1.).

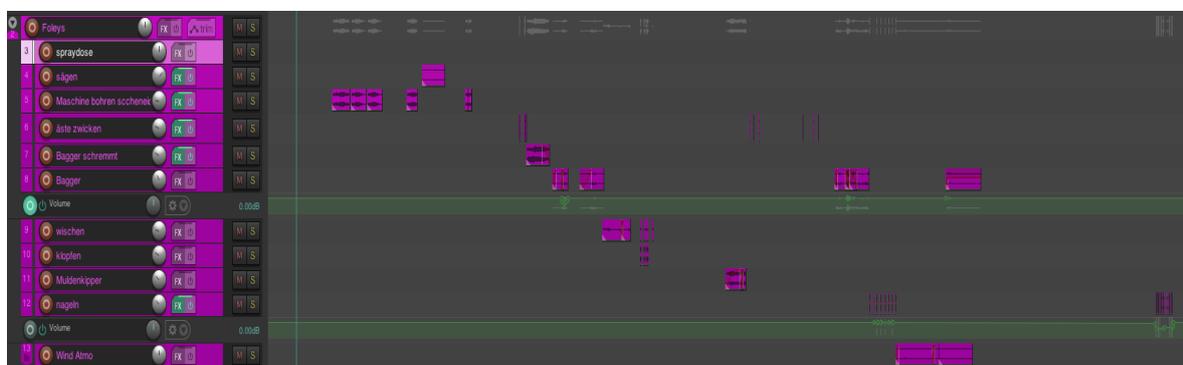


Abb. 1. : Screenshot aus DAW Reaper

Die meisten Foleys mussten aufgrund unzureichender klanglicher Qualität zusätzlich noch mit Filtern bearbeitet werden. Zum Beispiel beim Foley >Handsäge< wurde ein Equalizer¹¹ (EQ) und ein Reverb¹² verwendet um die gewünschte klangliche Qualität zu erreichen. Vor der Bearbeitung ergab sich das Problem, dass das Geräusch *Handsäge* viel zu direkt war und dadurch anorganisch wirkte.



Abb. 2. : Screenshot aus dem Dokumentarfilm *w/erden* (Baumschnitt mit Handsäge).

Um das *Sägen* mit Ton und Bild verschmelzen zu lassen, benötigte es nicht nur die momentgenaue Überlagerung der auditiven und visuellen Ebene. Es brauchte auch eine glaubwürdige Relation von Nähe und Distanz in der filmischen Realität um es lebendig und authentisch zu machen.

Mithilfe eines EQs wurden vorerst die störenden Frequenzen bis 40Hz und ab 13kHz eliminiert. Bei einer Frequenzhöhe um die 100Hz bis 150Hz wurde der Frequenzbereich leicht abgesenkt. Um den Filter nicht zu offensichtlich zu machen, ist die Filtergüte *Q* etwas breiter angelegt. Bei Sprech- oder Gesangsstimmen wird dieser Frequenzbereich

¹¹ Der für diese Produktion verwendete Equalizer ist ein einfacher Mehrkanal-Equalizer von IEM. Allgemein ist es damit möglich 64 Audiokanäle zu filtern. Bestehend aus den sechs Filtern kann jeder einzelne ein- bzw. ausgeschaltet werden. Der erste und der letzte Filter kann wiederum als Low/Highpass Filter verwendet werden.

¹² Frei übersetzt: Nachhall. Ein Reverb ist ein Filter um direkte oder zu trockne Klänge ein Raumgefühl zu geben.

meist angehoben um der Stimme mehr „Punch“ zu geben. Hier sollte aber genau das Gegenteil erreicht werden.

Zwischen 400Hz und 600Hz sind die Frequenzen wiederum für mehr Definition leicht abgesenkt. Mit einer eher schmalen Filtergüte wurde dem Verlust des natürlichen Klangs der Säge vorgebeugt.

Durch großzügiges Absenken im Bereich um die 3kHz bis 5kHz schien sich die *Handsäge* immer weiter in den Hintergrund zu begeben und bei 5kHz zeigte sie auch weniger Präsenz.

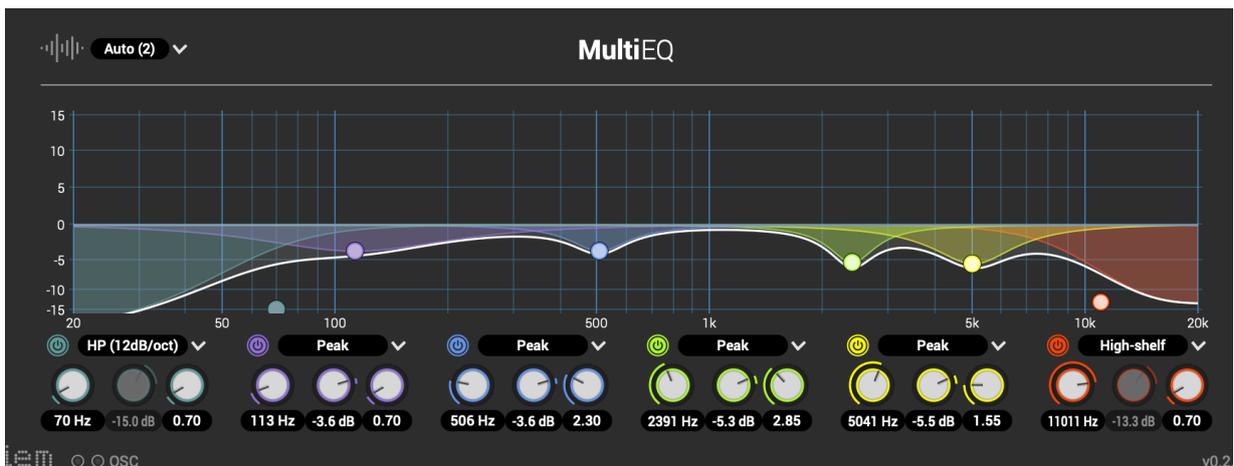


Abb. 3.: EQ Einstellung.

Um dem Ganzen ein subtiles Raumverhältnis zu verpassen, wurde noch eine Hall/Reverb mit einem etwas erhöhtem Wert für die Raumgröße und mittleren Wert für Dry/Wet.

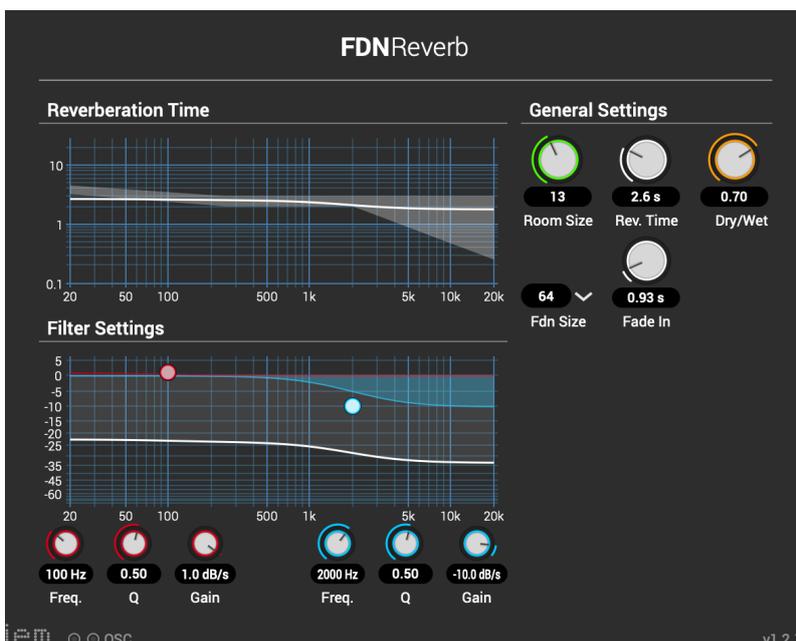


Abb. 4.: Screenshot des verwendeten Plugins FDN Reverb.

So wurde Schritt für Schritt jede einzelne Foley-Aufnahme mit Filtern angepasst um schlussendlich der visuellen Umgebung gerecht zu werden. Mithilfe der Lautstärken-Automation wurden außerdem noch Störsignale (z.B. leise dumpfe Pocher, die durch Berühren des Mikrofonständers verursacht wurden) entfernt. Die Lautstärkenautomation ist mit Abstand das Zeitintensivste aber ebenso das lohnendste Verfahren um die Dynamik der Lautstärke zu regulieren.

Musik zu /arbeit:

Es war eine Herausforderung, den passenden Soundtrack für diesen Abschnitt zu finden. Erste Versuche der musikalischen Untermalung mit Drums fühlten sich nicht stimmig an.¹³

Die musikalische Untermalung des Abschnitts /arbeit stammt aus einer improvisierten Auseinandersetzung mit einem Synthesizer *Korg Volca Keys*. Ein aufgenommener Loop wurde bei paralleler Sichtung des Bildmaterials mit Filtern verändert und in seiner Geschwindigkeit variiert, um in Beziehung zur visuellen Ebene treten zu können und Eintönigkeit zu vermeiden. Ergebnis ist eine fröhlich anmutende, spielerische Untermalung ("Mickey Mousing") in Kombination mit den foleys. Um diesen Effekt zu verstärken, wurde das Geschehen des Filmes punktgenau mit musikalischen Details editiert. Diese zum Teil stark akzentuierten auditiven Elemente liefern einen Mehrwert zum filmischen Sinngehalt.

/schweben

„Eine bestimmte Klangfarbe lässt einen die Farben auf dem Bild intensiver wahrnehmen.“ (Ondaatje 2005, S. 245)

Im Abschnitt /schweben, von der Regie so bezeichnet, ist, nach eigenem Ermessen, der wohl anschaulichste und beeindruckendste Abschnitt des Films. Wie der Name verrät, geht es in diesem Abschnitt darum, die Bäume schweben zu lassen. Jedoch nicht aus cinematografischen oder ästhetischen Gründen, sondern lediglich, um den Baum für den

¹³ Dennoch waren die Studioaufnahmen mit dem Schlagzeug eine spannende Erfahrung und werden im Kapitel Drum Recording reflektiert.

Transport zu überheben. Die Bäume wurden mit schweren Baufahrzeugen aus der Erde getrennt und der Wurzelstock schwebt durch das Bild. Ohne menschliches Handeln würde ein Baum wohl nie solch ein Erlebnis haben. Alleine deshalb sind die Bilder gekennzeichnet von einer erhabenen Originalität.

Musik zu /schweben

Für die Musik von Abschnitt */schweben* verwendete ich unter anderem eine Technik mit besonders langen Delayzeiten, besser bekannt unter dem Namen *Frippertronics*. Populär wurde diese Technik durch Robert Fripp, der unter anderem Gitarrist und Gründer der progressiven Rockband *King Crimson* ist. In den 70er Jahren haben Brian Eno und Fripp gemeinsam mehrere Studioalben mit dieser Technik aufgenommen und es fand vor allem in der *Ambient Music* große Verwendung. Es ist ein System mit zwei identischen Bandmaschinen mit ein und demselben Band. Während das erste Gerät das Signal aufzeichnet, gibt das zweite Gerät das Signal zeitverzögert wieder. Dabei entsteht ein *Delay Feedback*, das jedoch wieder und wieder *dazu* wiedergegeben wird. Gerade dieser Effekt macht Frippertronic zu etwas Besonderem, denn es findet eine Überlagerung der gespielten Töne statt und führt zu einer Herausforderung für die Interaktion und die Orientierung der Interpret*innen.

Etwa 50 Jahre nach dieser Entdeckung ist diese Technik dank einiger Gitarren Effektpedale leicht möglich. Für das Musikstück verwendete ich das *Flashback X4 Delay* (Delay und Loop Effekt Pedal), wobei ich zu Beginn eine Delayzeit von etwa fünf Sekunden verwendete. Der Potenziometer der das Feedback steuert – also die Anzahl der Wiederholungen – wurde fast bis auf Anschlag aufgedreht, so dass das Signal sich ständig wiederholt. Bei der Verwendung ist ein hohes Maß an Sensibilität gegenüber dem Effektpedal gefragt, denn eine zu starke Anregung des Instruments kann blitzschnell zu einer Übersteuerung führen. Vor allem aber deswegen, weil hier Ton auf Ton folgt und kein Weg daran vorbeiführt es rückgängig zu machen. Zusätzlich zu dieser Einstellung verwendete ich noch die Loopfunktion des Pedals. Zusammen ergibt sich daraus eine Vermischung aus mehreren Klangquellen. Gegen Ende hin verwendete ich noch das *Boss TE-2 tera Echo* (Hall Effekt Pedal) um einen etwas willkürlichen Effekt dazu zu mischen.

Das Herausforderndste an dieser Technik ist wohl mit Abstand das Ton auf Ton Spielen und die Lautstärkenregulierung. Sobald ein Ton gespielt ist, hält dieser fortdauernd an

und trägt zum weiteren Verlauf maßgeblich bei. Möchte man nun eine Veränderung in der Tonfolge, ist dies nur mit einer Anhebung der Lautstärke möglich. Sollte die Lautstärke gleich oder niedriger sein, verschmelzen oder überlagern sich die Töne, was zu einer konstruktiven oder destruktiven Interferenz führen kann.¹⁴

Anmerkung:

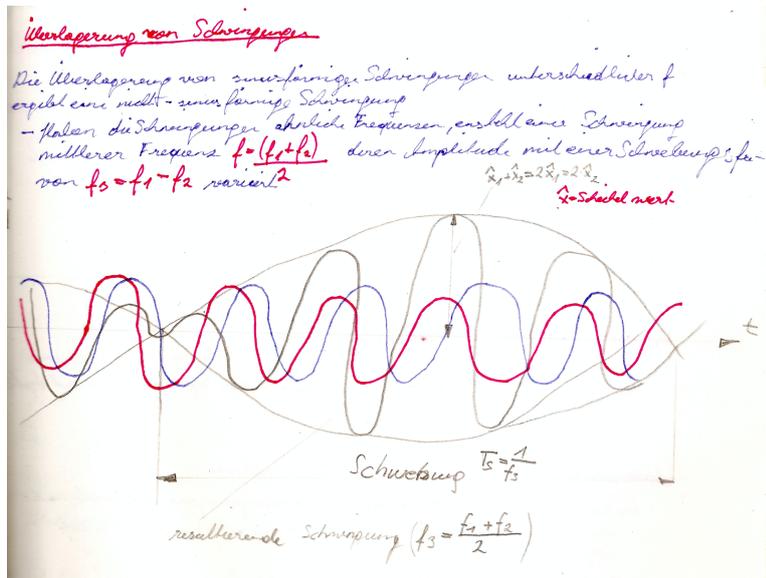


Abb.5.: Persönliche Aufzeichnungen aus der Lehrveranstaltung „digital soundprocessing“ im Wintersemester 2018/19 bei Prof. Dr. David Pirro am IEM Graz.

Eine weitere Schwierigkeit bei dieser Technik ist, dass es kaum möglich ist nach einer Partitur zu spielen. Bei der Interaktion mit der Gitarre passiert es nicht selten, dass Schwebungen entstehen, die nicht vorhergesehen waren. Und die wie erwähnt nicht mehr rückgängig gemacht werden können. Dadurch passiert es nicht selten, dass durch das Übereinanderlegen verschiedener Töne oder Akkorde immer neue Frequenzschwebungen entstehen.

Drum Samples

Ich engagierte einen Musiker der Teile der Filmmusik mit dem Schlagzeug einspielte. Angelehnt an der Idee des Films *Birdman* (Vereinigte Staaten, 2014) sollten es vor allem perkussive Klänge und vereinzelte Drum Samples sein.

¹⁴ Konstruktive Interferenz: Wenn Schwingungen die gleiche Phase haben, addieren sich die Amplituden. Destruktive Interferenz: Wenn Schwingungen gegenphasig sind, löschen sich die Schwingungen gegenseitig aus.

Drum Recording

Wir vereinbarten einen Termin im Studio zum Live-Vertonen der Szenen. Aufgenommen wurde mit insgesamt sechs Mikrofonen. Zweimal Overhead (AKG SE300B), einmal Snaredrum oben und einmal Snaredrum unten (jeweils mit Shure SM57), Floortom (t.bone CD-56Beta), Drumkick (Audix D6) und einem Raummikrofon (AKG C414 Xls) mit etwa zwei Meter Abstand zum Schlagzeug.

Um dem Mann hinter dem Schlagzeug Orientierung zu verschaffen, wurden die Szenen mit einem Beamer auf eine Leinwand projiziert und schließlich live eingespielt. Insgesamt waren es acht bis zwölf Durchläufe bis der Abschnitt */arbeit* musikalisch aufgenommen war. Mit Vorbereitung, Diskussion, Recording und Abbau war ein 12-Stunden Tag vorüber.



Abb. 6. Mikrofonierung Schlagzeug.

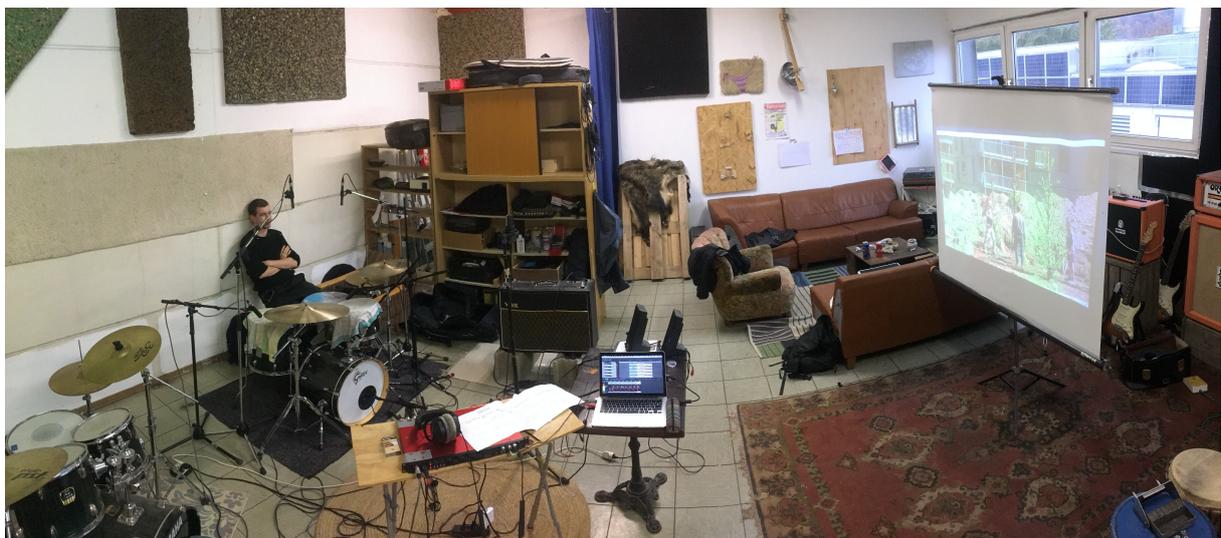


Abb.7.: Recording Session

Im Anschluss wurden die aufgenommenen Tracks in der DAW Reaper sortiert, ggf. entwertet, editiert und gemischt¹⁵. Ähnlich wie bei den Foleys waren beim Mixen der Drums einige Filter und Plugins in Verwendung, deren Arbeitsprozess nun aber nicht noch einmal detailliert beschrieben werden soll.

¹⁵ „Gemischt“ meint hier das mixen und zusammenfügen der einzelnen Audiospuren.

10. Reflexion

Die Reflexion gliedert sich in zwei Teile. Der erste Abschnitt dieses Kapitels stellt eine Reflexion des Projekts in seiner ersten Version dar, in der ich noch gemeinsam mit dem Filmteam arbeitete. Ziel dieser Reflexion ist es vor allem, das Scheitern des gemeinsamen Projekts selbstkritisch zu hinterleuchten, aber auch aufzuzeigen, welche Möglichkeiten sich dadurch für mich und das Werkstück ergaben.

Im zweiten Teil geht es um die Reflexion meines persönlichen Arbeitsprozesses, also die kritische und konstruktive Auseinandersetzung mit dem Projekt. Wie verlief die Projektplanung und -Durchführung? Welche Schwierigkeiten gab es auf inhaltlicher, methodischer, künstlerischer und organisatorischer Ebene? Was hat gut funktioniert und was hätte man besser bzw. anders machen können?

Teil 1 – (Selbst-)Reflexion

In der ersten Version dieses Projekts – mit dem Ziel die Kurzdokumentation *w/erden* zu vertonen – war ich Teil eines vierköpfigen Teams. Konkret wurde ich als Sounddesigner zu dem bestehenden Team hinzugeholt. Die Zusammenarbeit verlief von Beginn an nicht ohne Hürden. Ich möchte versuchen, einige der Schwierigkeiten im Folgenden zu reflektieren.

Der Startschuss für meine Arbeit am Film hätten die eigentlichen Dreharbeiten im Sommer sein sollen, dies war sowohl Wunsch der Regie als auch mein persönliches Anliegen. Dennoch wurden die Dreharbeiten ohne mein Beisein abgeschlossen. Für Sounddesigner*innen stellt es offenbar ein allgemeines Problem dar, erst viel zu spät in der audiovisuellen Umsetzung von Projekten miteinbezogen zu werden. So beginnt die kreative Arbeit für Sounddesigner*innen meist erst nach den Dreharbeiten und wird in der entscheidenden Entwicklungsphase, nämlich zu Beginn des Films, ausgeschlossen. Obwohl diese Arbeitsphase wohl eine der fruchtbarsten und entscheidendsten ist. Zusätzlich könnten Sounddesigner*innen mit ihren kreativen Ideen und ihrem Wissen über auditive Gestaltungsmöglichkeiten zu einem stimmigen audiovisuellen Konzept beitragen. Wie es Walter Murch im Gespräch mit Michael Ondaatje treffend sagte:

„Einer der Gründe, warum ich für das stärkere Zusammenwirken aller Mitarbeiter an einem Film eintrete, ist der, dass man dem Werk durch die Zusammenarbeit neue Facetten hinzufügen kann. Millionen von Menschen werden den Film sehen, über viele Jahrzehnte und unter sehr unterschiedlichen Bedingungen, und obwohl der Film etwas Feststehendes ist, soll er viele Facetten haben, damit verschiedene Menschen verschiedene Dinge darin sehen und sich bereichert fühlen. Der beste und einfachste Weg, zu diesen Facetten zu gelangen, ist der, viele Menschen mitwirken zu lassen, sowie den Zufall, der manchmal nur das Schicksal in anderer Gestalt ist. Jeder dieser Momente der Zusammenarbeit, jeder Beitrag von jemand anderem als dem Regisseur, fügt dem Werk eine etwas andere Perspektive hinzu, [...] jede dieser Facetten hat das Potential, das Werk im schöpferischen Sinne >funkeln< zu lassen [...].“ (Ondaatje 2005, S. 239)

Nicht zuletzt führte dieser Umstand dazu, dass für das Bildmaterial kaum brauchbarer und vor allem kein durchgängiger O-Ton vorhanden war. Die Audioqualität war dürftig. Ohne einem ausgewogenen Verhältnis zwischen hohen und tiefen Frequenzen. Manche Szenen waren sogar enorm übersteuert. Am gravierendsten war das Ton-Bild-Verhältnis das ich zu Beginn zugeschickt bekommen habe.

Die größte Schwierigkeit in dieser ersten Projektversion war aus meiner Sicht „der Faktor Mensch“: unklare Kommunikation innerhalb des Teams und von der Projektleitung, die fehlende Einbindung meinerseits in Projektabläufe, unterschiedliche künstlerische Vorstellungen und fehlende Kommunikation darüber. Die Regie war nicht sehr entscheidungssicher und hatte kaum eigene Vorstellungen zur auditiven Gestaltung. In meinem Verständnis von künstlerischer Arbeitsteilung sollte die Regie jedoch dem Sounddesign schon klare Vorstellungen und Orientierung liefern können. Nicht zuletzt gab es auch bei mir einen gewissen Missmut über den fertig geschnittenen Film, aber dies sollte eine Frage des Geschmacks bleiben.

Eine Möglichkeit, Schwierigkeiten in der Projektarbeit aufzuarbeiten oder sichtbar zu machen ist das in der Betriebswirtschaft bekannte *Eisbergmodell*. Es besagt, dass 20% des menschlichen Handelns bewusst gesteuert werden. Auf dieser sogenannten *Sachebene* wird rational und inhaltlich fundiert gehandelt, Fakten und Informationen leiten das Handeln. In Analogie zum Eisberg ist hier das Fünftel gemeint, dass sich *über* der Wasseroberfläche befindet. Im Projektmanagement zählen dazu beispielsweise Teammeetings, Projektpläne, klar kommunizierte Ziele und Abläufe. Die restlichen 80% unseres Handelns geschehen hingegen unbewusst, können daher nicht konkret verbalisiert werden, man spricht von der *Beziehungsebene*. Hier fallen zum Beispiel

Entscheidungen hinein wie E-Mails zu schreiben, statt zu telefonieren, vage Kommunikation ohne Verschriftlichung etc. Auch menschliche Bedürfnisse nach Lob und Anerkennung fallen hier hinein. Nach dem *Eisbergmodell* haben alle Konflikte diese beiden Ebenen. Es ist unschwer zu erkennen, dass der „Faktor Mensch“, also zwischenmenschliche Kommunikation, im Alltag oft unterschätzt wird (vgl. Sutz 2009).

Betrachtet man die Herausforderungen der Zusammenarbeit mit diesem Modell, werden die schwierigen Aspekte sichtbar: der missglückte Startschuss und der fehlerhafte O-Ton in weiterer Folge, das fehlende Drehbuch zum Film oder eines offiziellen Projektplans, die oft vage und unzuverlässige Kommunikation, das Nicht-Einhalten von Feedback-Schleifen u.a. Tatsächlich gab es bis zur ersten Vorpremiere des Films (hier wurde eine erste Version in einem kleinen öffentlichen Rahmen gezeigt) kein einziges Treffen aller am Film Beteiligten. Mir persönlich hat es in erster Linie verdeutlicht, wie wichtig eine funktionierende Kommunikation ist. Das Austauschen von Ideen untereinander, konstruktives Feedback und nicht zuletzt das Gefühl, Teil eines Teams zu sein. Für zukünftige Projektarbeiten bedeutet das, mehr Wert auf Kick-off Meetings, schriftliche Protokolle, verbindliche Deadlines und Kommunikation im Allgemeinen zu legen.

Mein Ausstieg aus dem Projekt würde ich eher als eine Ausgrenzung als einen bewussten Ausstieg (Abriss der Kommunikation, die ohnehin von wochenlangen Funkstillen und Wartezeiten gekennzeichnet war) bezeichnen. Zum anderen wurde auch bei mir die Unsicherheit immer größer, ob bzw. wann der Film fertig sein würde, da wir einige Schleifen von Schneiden–Vertonen–Feedback durchgemacht hatten und ich mit meiner Masterarbeit doch an ein fixes Enddatum gebunden war. Der Film wurde von den Filmemacher*innen auch nicht wie geplant bei der Diagonale 2020 eingereicht, da er wegen des fehlenden Zeitmanagements noch nicht fertiggestellt war.

Am Ende der Zusammenarbeit wurde mir vom Regisseur aber das Rohmaterial – in der damals aktuellen Version von 18 Minuten – zur Verfügung gestellt, das ich nach meinen eigenen Vorstellungen bearbeiten und nutzen durfte. Wie in der Einleitung bereits kurz erwähnt, veränderte das Ende der Zusammenarbeit mein ganzes Projekt. In erster Linie deshalb, weil ich nun selbst den Schnitt übernehmen musste. Nun war mir dieser technische Bereich, seine Methoden und Programme durchaus vertraut, jedoch wollte

ich mich in meiner Masterarbeit eigentlich ausschließlich mit Sounddesign beschäftigen. Ich sah meine Rolle eher als Erfüller einer Auftragsarbeit. Das Schneiden des Films war ein deutlicher Einschnitt in meine Zeitressourcen und das fand ich sehr schade. Natürlich gibt es aber auch die positive Seite als Allrounder tätig zu sein und sich wieder mal intensiv mit diesem Aspekt von Film auseinanderzusetzen.

Teil 2 – Reflexion des Arbeitsprozesses

Abgesehen von dem daraus entstandenen Selbstzweifel und der Verunsicherung, den Anforderungen eines Sounddesigners nicht zu genügen, war ich abhängig von dem filmischen Material für die Fertigstellung der Masterarbeit.

Die wohl schwierigste Herausforderung war es, den bewegten Bildern ein Narrativ zu geben. Denn die ursprüngliche Rohfassung hatte weder einen chronologischen Verlauf noch irgendeine Art von Höhepunktstrukturen und das kann bei 17 Minuten durchaus zu Disharmonie und Orientierungslosigkeit führen. Der nächste Schritt war, alle Szenen zu cutten um dadurch einzelne Clips zu erhalten. Damit sollte eine komplett neues Narrativ kreiert werden, das mir die Gestaltung für den Soundtrack erleichtern sollte. Beim Editieren der einzelnen Clips wurde schnell erkannt, dass die Szenen viel zu wenig „Fleisch“ hatten um damit ein inhaltlich sinnvolles Narrativ zu erschaffen.

Die Entscheidung war schließlich, nur die Bereiche */arbeit*, */schweben* und */wachsen* zu verwenden. Außerdem waren Szenen in den einzelnen Bereichen unbrauchbar und wurden mit dem Videoschnittprogramm *DaVinciResolve* entfernt. Aus dem angesammelten Repertoire von *fieldrecordings*, *foleys*, *recording sessions*, die für die ursprüngliche 18-minütige Version aufgenommen wurden, stammen auch die akustischen Elemente. Das Anpassen und Editieren erwies sich als durchaus effektiv, weil meine Vorstellung, wie die Bilder klingen sollten, durch die vielen Vorvertonungen relativ klar war.

Ein enormes Defizit stellte sich bei der Speicherung der gesammelten Aufnahmen heraus. Angefangen mit unterschiedlichen Ablageorten bis hin zu doppelter Speicherung der Daten führte dies zu einer ineffizienten Arbeitsweise und zu unnötigem Stress. Vorausschauend und in positiver Erwartung ist das Ergebnis doch zufriedenstellend und

fürte hinsichtlich des technischen Anwendungspotenzials zu einer Optimierung der eigenen Soft Skills.

11. Schlussbemerkung / Fazit

Eine klangliche Umgebung im Film zu erzeugen korreliert stark mit ästhetischen Motiven und Sujets. Wenn die Faszination Film den Anspruch auf Authentizität erhebt und einen scheinbaren Realismus schaffen möchte, so sind tongestalterische Eingriffe in der Postproduktion immer auch manipulative Eingriffe. Irgendwo zwischen Realität und filmischer Abbildung gibt es eine Verbindung, vor allem zwischen dem, was Realität ist und was von der Realität erwartet wird. Diese Lücke soll mit Hilfe eines Sounddesigns gefüllt werden. Schließlich und endlich ist ein Film immer eine *Abbildung oder Konstruktion* der Realität und somit eine Illusion. Genau daher rührt die manipulative Künstlichkeit des Sounddesigns, die Illusion zu erhalten, die Geschaffen werden soll.

Im Rahmen der schriftlichen und praktischen Arbeit wurde ein Verständnis für die Produktionsketten im Film entwickelt. Darüber hinaus zeigte sich, dass der Originalton nicht notwendig für eine realistische Abbildung im Film ist. Durch technische Hilfsmittel und Nachsynchronisation kann durchaus ein authentisches Abbild der Wirklichkeit geschaffen werden. Ebenso kann dem Film durch Nachsynchronisation eine Tonalität gegeben werden, als wäre er mit dem Originalton aufgenommen worden. Es sagt somit nichts darüber aus, ob ein Film mit oder ohne O-Ton aufgenommen wurde und dadurch mehr oder weniger authentisch ist.

Es gibt unzählige Beispiele dafür, wie Ton im Film verwendet werden kann. Etwa die in Dänemark entstandenen Dogma Filme mit ihrem bestimmten Regelwerk, zum Beispiel, den Ton im Nachhinein nicht zu verändern. Ähnlich ist die französische Herangehensweise des *cinéma vérité* oder des *direct cinema*, die ebenso eigene Ansprüche oder Regeln auf die Tongestaltung legen. Allen unterliegt jedoch der Umstand, dass der Film eine Erzählform ist und bleibt, eine von Menschen gemachte Konstruktion, die eine scheinbare Realität wiedergibt und niemals die Wirklichkeit abbildet, wie sie wirklich ist. Sozialwissenschaftler*innen sprechen in diesem Zusammenhang auch von einer *Konstruktion zweiter Ordnung*, womit gemeint ist, dass Film Wirklichkeit *abbildet*, aber nicht Wirklichkeit *ist*.

Der Erfahrungswert dieser Arbeit liegt in der Erkenntnis, dass Sounddesign einen entscheidenden Beitrag in der Vorproduktion leisten kann und sollte. In der

Entstehungsphase eines Films können tongestalterische Ideen fruchtbar für die weitere Entwicklung und einen Nährboden für den Verlauf eines Filmkonzeptes liefern. Üblicherweise geschieht dies bei größeren Produktionen hin und wieder. Gerade aber kleinere Produktionsteams mit wenigen finanziellen Mitteln könnten davon eigentlich nur profitieren. Das Beispiel von *w/erden* zeigt, dass andere Departments Aufgaben und Entscheidungen abnehmen könnten, um effektiver zu sein. Ein wesentliches Gegenargument, Klanggestalter*innen in die Vorproduktion miteinzubeziehen, wäre ein höherer Kostenaufwand. Das muss so nicht sein, denn der Arbeitsaufwand könnte lediglich nach „vorne verlegt“ werden, sodass die tongestalterische Vorproduktion eine Vorarbeit für die ohnehin anstehende Postproduktion liefert.

Ein in sich stimmiges Sounddesign für einen Film zu erschaffen bedeutet nicht nur einen intensiven Arbeitsaufwand, sondern ergibt sich aus dem Zusammenspiel von Erfahrung, technischen Hilfsmitteln, kreativem Verständnis und allem voran der Zusammenarbeit im Team. Es gibt unzählige Gestaltungsmöglichkeiten für ein gelungenes Sounddesign im Film. Dennoch sind es die Wenigen, die mit einem gelungenen Sounddesign überzeugen. Was ist ihr Geheimnis? Antworten darauf findet man in Interviews und Protokollen von Beteiligten verschiedener Departments im Film. Es sind die Produktionen, die auf Zusammenarbeit bauen, wo viele gemeinsame Ideen gebündelt werden und schließlich Ausdruck der Faszination Film finden. Ein starkes Miteinander fördert meiner Meinung ein starkes Ergebnis.

Wie auch im Fall *w/erden*, scheint es ein allgemeines Problem zu sein, als tongestalterische Instanzen meist erst dann dabei zu sein, wenn die erste Rohfassung geschnitten ist. Schließlich soll über einen Film ein Soundtrack gelegt werden, der „nett“ klingen soll und gleichzeitig Fehlerkorrekturen betreibt. Das Problem das dabei entsteht ist nicht der Umstand, ein heiteres und fröhliches Sounddesign zu erschaffen, sondern, dass sich innerhalb des Teams ein workflow und ein common sense entwickelt, der für das Produktionsteam relativ klar und transparent ist, nicht jedoch für den/die Sounddesigner*in. Das es bei Zusammenarbeiten mit mehreren Personen zu Konflikten und Kommunikationsschwierigkeiten kommen kann ist dabei nichts Neues. Jedoch, und das ist der springende Punkt, Strategien für gute Zusammenarbeit im Team.

Scheinbar hat sich in der Produktion des Filmemachens ein Regelwerk gebildet, dass auf Grund von Kosten, Terminplanung und dem fehlenden Verständnis des auditiven

Gestaltens die visuelle Ebene dominiert und die Klanggestaltung bloß als reine Notwendigkeit verwendet wird.

Nichtsdestotrotz überwiegen die durchaus positiven und überaus lehrreichen Erfahrungswerte des Werkstücks. Die stundenlangen Recording-Sessions, die Zusammenarbeit mit anderen Musiker*innen, das Erschaffen von Ordnerstrukturen und vieles mehr. Darüber hinaus zeigt der theoretische Teil der Arbeit welchen enormen Einfluss die auditive Wahrnehmung auf unser menschliches Empfinden und für die Rezeption eines Films hat. Es braucht dazu ein grundsätzliches Verständnis von Wahrnehmung, das uns erlaubt, die verborgenen Phänomene der auditiven Klanglandschaft zu entdecken. Außerdem hat es gezeigt, dass die perzeptiven Qualitäten weitreichender sind, als es uns unser sprachliches Vokabular zu beschreiben erlaubt. Das reduzierte Zerteilen vielschichtiger Klangquellen und dessen tiefe Betrachtung auf einer Metaebene ermöglicht ein differenzierteres Wahrnehmen akustischer Emissionen. Zusammengefasst ergibt es den Soundtrack im Film.

Das Werkstück mit seiner Filmtongestaltung verweist auf einen klaren Handlungsraum, der mit seiner ästhetischen und sinnvollen Klanggestaltung in toto auf den O-Ton verzichtet. Es steht außer Frage und davon bin ich überzeugt. Ein Film hat nicht unbedingt die Aufgabe ein raumzeitliches Kontinuum einzufangen und es als wahrheitsgetreue Realität wiederzugeben. Vielmehr hat ein Film die Aufgabe und den Nutzen zu faszinieren, in eine andere Perspektive zu entführen und Orientierung zu schaffen.

13. Literaturverzeichnis:

- Austermann, Daniela: Die Filmtheorien von Béla Balázs und Siegfried Kracauer, Hausarbeit, URL: <https://www.grin.com/document/103044> [Stand 17.01.2021].
- Bender, Theo (2011): Dogma-Film/Dogma 95. Kexikon der Filmbegriffe. URL : <https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=126> [Stand 13.01.2021].
- Bischoff, Christine (2014): Empirie und Theorie. In: Bischoff, Christine; Oeheme-Jüngling, Karoline; Leimgruber, Walter (Hg.): Methoden der Kulturanthropologie. Bern: Hauptverlag. S.14-31.
- Breitsameter, Sabine (2018): Soundscape. In: Morat, Daniel; Ziemer, Hansjakop (Hg.): Handbuch Sound. Geschichte – Begriffe – Ansätze. Deutschland: Springer Verlag. S.89 – 98.
- Bulley, James (2018): BBC Proms Profile: Daphne Oram. Pioneers of Sound. [13]. URL: <http://research.gold.ac.uk/id/eprint/24263/> [Stand 18.12.2020].
- Clair, René (1951): Vom Stummfilm zum Tonfilm, München: Wilhelm Fink.
- Chion, Michel (2018): Audio-Logo-Vision im Kinofilm. Geschichte Ästhetik, Poesie. Berlin: Fachverlag Schiele & Schön.
- Chion, Michel (2017): Audio-vision: sound on screen. 3.Aufl. New York: Columbia University Press (1990).
- Fuller, Richard Buckminster (1966): The music of new life. In: music educators Journal 52/6. S. 52-60.
- Flückiger, Barbara (2010). Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films. 4.Aufl. Marburg: Schüren.
- Flückiger, Barbara (2011): Zum Mehrwert in der Ton/Bild-Beziehung. In: Butte; Maren, Brandt; Sabina (Hg.): Bild und Stimme. Wilhelm Fink, 161-176.
- Flückiger, Barbara (2016): Die französische Nouvelle Vague. In: Vom Neoliberalismus zu den Neuen Wellen. Filmische Erneuerungsbewegungen 1945-1968, Marburg: Schüren Verlag. S. 178 – 203.
- Dax, Max (2012): Eliane Radigue: An interview. In: electronic beats. URL: <https://www.electronicbeats.net/eliane-radigue-an-interview/> [Stand 10.01.2020].
- Geimer, Alexander; Heinze, Carsten; Winter, Rainer (Hrsg.) (2018): Die

Herausforderungen des Films. Soziologische Antworten, Wiesbaden: Springer VS.

- Gies, Manuel (2020): Musique concrète. URL: <http://spaziergaeng.de/musique-concrete/> [Stand 12.01.2021].
- Goodridge, Mike (2009): Enter the Void. In: Screendaily. Features. URL: <https://www.screendaily.com/features/enter-the-void/5001692.article> [Stand 24.11.2020].
- Görne, Thomas (2017): Sounddesign. Klang, Wahrnehmung, Emotion. München: Carl Hanser Verlag.
- Grammatikopulu, Despina (2020): Cinema Verité. Movie College. URL: <https://www.movie-college.de/filmschule/dokumentarfilm/cinema-verite> [Stand 24.11.2020].
- Helmholtz, Hermann (1877): Die von Tonempfindungen als physiologisch Grundlage für die Theorie der Musik. 4.Auflage. Braunschweig: Friedrich Vieweg und Sohn.
- Hetebrügge, Jörn (2012): Vom Stummfilm zum Tonfilm. URL: <https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1202/vom-stummfilm-zum-tonfilm/> [Stand 20.01.2020].
- Hui, Alexandra (2018): Wissenschaftsgeschichte. In: Morat, Daniel; Ziemer, Hansjakop (Hg.): Handbuch Sound. Geschichte – Begriffe – Ansätze. S. 170-178.
- Mitchell, William J.T. (1990): Was ist ein Bild? In: Bohn, V. (Hrsg.): Bildlichkeit. Internationale Beiträge zur Poetik. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Mihm, Kai (2013): Kritik zu Leviathan. In: epd-fim. URL: <https://www.epd-film.de/filmkritiken/leviathan> [Stand 14.01.2021]
- Monggaard, Christian (2005): Made in Denmark. In: Schnitt. Ein Nachruf auf Dogma95. Heft 39. URL: <http://www.schnitt.de/211,0039,01.html> [Stand 12.01.2021].
- Ondaatje, Michael (2005): Die Kunst des Filmschnitts. Gespräche mit Walter Murch. München/Wien: Carl Hanser Verlag.
- Rosenbaum, Jonathan (2004): Jacques Tati: Composing in Sound and Image. In: The Criterion Collection. URL: <https://www.criterion.com/current/posts/3337-jacques-tati-composing-in-sound-and-image> [Stand 05.01.2021].
- Schaeffer, Pierre (2008): La musique concrète / Die konkrete Musik. In: Meyer, Maria Petra (Hg.): acoustic turn. Wilhelm Fink.
- Schaeffer, Pierre(1966): Traité des objets musicaux. Paris: Seuil.
- Schafer, R. Murray (1977): The Soundscape. Our Sonic Environment and the Tuning

of the World. Rochester, Vermont: Destiny Books.

- Sutz, Oliver (2009): Projektaufstellung – verborgene Erwartungen und Bedürfnisse offenlegen. URL: https://www.projektmagazin.de/artikel/projektaufstellung-verborgene-erwartungen-und-beduerfnisse-offenlegen_7182 [Stand: 18.01.2020]
- Teichmeier, Ingo (2015): Elektronikpionierin Daphne Oram. Private Träume, öffentliche Albträume. In: Taz. Kultur / Musik. <https://taz.de/Elektronikpionierin-Daphne-Oram/!5210764/> [04.01.2021].
- Utsch, Carolin (2012): Vom Stummfilm zum Tonfilm – Teil I: Der Umschwung. URL: <http://klangschreiber.de/2012/09/08/vom-stummfilm-zum-tonfilm-teil-i-der-umschwung/> [Stand 20.01.2020].

14. Filmverzeichnis:

- Francis Ford Coppola (Regie, Drehbuch, Produzent): **Apocalypse Now**. US: 1979
- Gaspar Noé (Regie, Drehbuch, Schnitt): **Enter the Void**. Frankreich, Japan, Kanada: 2009
- Geoffrey Jones (Regie): **Snow**. Vereinigtes Königreich: 1963
- George Lucas (Regie, Drehbuch): **Star Wars – Krieg der Sterne**. USA: 1977
- Lucien Castaing-Taylor, Véréna Paravel (Regie, Drehbuch): **Leviathan**. US: 2012
- Michael Cimino (Regie, Drehbuch, Produzent): **Die durch die Hölle gehen**. Vereinigte Staaten: 1978
- Steven Spielberg (Regie): **Jurassic Park**. USA: 1993
- Steven Spielberg (Regie): **Der weiße Hai**. USA: 1975
- Wes Anderson (Regie & Drehbuch): **Hotel Chevalier**. USA: 2007.

15. Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1. Screenshot aus DAW Reaper
- Abb. 2. Screenshot aus dem Dokumentarfilm w/erden (Baumschnitt mit Handsäge).
- Abb. 3. EQ Einstellung
- Abb. 4. Screenshot des verwendeten Plugins FDN Reverb.
- Abb.5. Persönliche Aufzeichnungen aus der Lehrveranstaltung „digital soundprocessing“ im Wintersemester 2018/19 bei Prof. Dr. David Pirro am IEM Graz
- Abb. 6. Mikrofonierung Schlagzeug
- Abb.7. Recording Session