



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Die akustische Rhetorik des Films.
Ton und Bild im Bereich nicht-realer Narration.“

Verfasserin

Mag.(FH) Christina Eder

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt. Studienbuchblatt: A317

Studienrichtung lt. Studienblatt: 317 Diplomstudium Theater-, Film- und Medienwissen-
schaft UniStG

Betreuer: Jun.-Prof. Dr. Michael Bachmann

Dreams feel real while we're in them. It's only when we wake up that we realize something was actually strange.

[Dominic Cobb, "*Inception*"]

I. Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	1
1.1	Thema	1
1.1.1	Inhaltlicher Ausblick	1
1.1.2	Forschungsfragen	4
1.2	Methodik.....	7
2	Entwicklung der akustischen Rhetorik des Films.....	8
2.1	Rhetorik und Filmtone: wie passt das zusammen?	8
2.2	Rhetorische Instrumente im Filmtone	11
2.2.1	Der Nutzen der Rhetorik im Filmtone.....	11
2.2.2	Die Figuren der Rhetorik im Filmtone.....	14
2.3	Geschichte der Rhetorik im Filmtone	16
2.3.1	Vom Stummfilm zum Tonfilm.....	16
2.3.2	Vom frühen zum gegenwärtigen Tonfilm	20
2.3.3	Frühe Tonfilmtheorien im Kontext der Gegenwart.....	23
3	Kognitive Grundlagen: Auge und Ohr.....	29
3.1	Die Funktionsweise des Auges.....	29
3.1.1	Über das Sehen	29
3.1.2	Der Prozess des Sehens	30
3.1.2.1	Licht.....	30
3.1.2.2	Auge	31
3.1.2.3	Die Gesetze des Sehens, zitiert nach Ditzinger	32
3.2	Die Funktionsweise des Ohrs	35
3.2.1	Über das Hören.....	35
3.2.2	Der Prozess des Hörens	37
3.2.2.1	Schall	37
3.2.2.2	Ohr.....	39
3.3	Wahrnehmung	40
3.3.1	Drei Stufen der Wahrnehmung.....	40
3.3.2	Sinneseindrücke: Reaktionen und Phänomene.....	41
3.4	Lernen & Gedächtnis.....	45
3.5	Auge und Ohr im Film	48
3.5.1	Ähnlichkeiten in der Funktion von Auge und Ohr.....	48

3.5.2	Unterschiede in der Funktion von Auge und Ohr	50
4	Ton + Bild = Film	52
4.1	Filmhören lernen	52
4.1.1	Konventionen aus Sicht des Films	52
4.1.2	Gegebenheiten aus Sicht des Menschen.....	54
4.2	Auge und Ohr als Ausgangspunkt für Ton und Bild.....	56
4.3	Schall und Licht im Film: Bild und Ton	58
4.3.1	Entwicklung von Bild- und Tontechnik	58
4.3.2	Tonmischung & Post-Production	59
4.3.3	Film: ein audiovisuelles Ereignis	61
4.3.4	Die rhetorische Verwendung von Ton im Film.....	62
4.4	Sound: die akustische Rhetorik des Films.....	64
4.4.1	Definition Sound	64
4.4.2	Fragen zur Analyse des Tons	65
4.4.3	Die drei Elemente der Tonspur.....	66
4.4.3.1	Sprache	66
4.4.3.2	Geräusche	68
4.4.3.3	Musik.....	69
4.4.4	Semantik der Töne nach Flückiger.....	70
4.4.4.1	Signale	70
4.4.4.2	Symbole.....	71
4.4.4.3	Key Sounds.....	71
4.4.4.4	Stereotypen.....	71
4.4.4.5	Leitmotive.....	72
4.4.5	Qualitäten des Tons	72
4.4.6	Verortung des Tons	74
4.4.7	Akustische Phänomene als Techniken der Filmrhetorik	76
4.4.7.1	Cocktailparty Effekt	76
4.4.7.2	Streaming.....	77
5	Filmanalyse.....	78
5.1	Analytische Vorgehensweise & Filmauswahl.....	78
5.2	Inception, Christopher Nolan 2010	79
5.3	Eternal Sunshine of the Spotless Mind, Michel Gondry 2004	84

6	Fazit	89
7	Bibliografie	93
8	Filmografie.....	97
9	Anhang.....	99
9.1	Grundlagen der Analyse	99
9.1.1	Tonprotokoll „Eternal Sunshine of the Spotless Mind”	99
9.1.2	Tonprotokoll „Inception“	111
9.2	Abstract.....	119
9.3	Lebenslauf	121

II Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Modell der rhetorischen Kommunikation nach Joost/Scheuermann.....	12
Abbildung 2: die Anatomie des menschlichen Auges.....	31
Abbildung 3: Figur-Grund-Trennung nach Edgar Rubin	34
Abbildung 4: alte Frau oder junges Mädchen	34
Abbildung 5: Die Anatomie des menschlichen Ohres.....	40

1 EINLEITUNG

1.1 Thema

„Bilder liefern Außen-Informationen über eine physische, dinglich-konkrete Welt. Töne dagegen vermitteln Innen-Ansichten, Aussagen über psychologische, im Verborgenen liegende Vorgänge.“¹ Genau diese Vorgänge machen für mich bestimmte Filme als wissenschaftliches Gebiet interessant. Das Bild nimmt man bewusst wahr, das Hören läuft dagegen unbewusst im Hintergrund ab. Wir bemerken die Geräusche und die Musik oft nicht einmal, während sie Bedeutung vermitteln und Spannung sowie Gefühle aufbauen. Während man bei Filmanalysen seitenlange Einstellungsprotokolle schreibt, vergisst man oft, sich mit dem Ton auseinanderzusetzen. Doch genau im Ton liegt die Stimmung und das „unter-die-Haut-gehen“, das diese Filme besonders macht. Der Ton führt uns durch die Handlung, weist hin, markiert, verschleiert und enthüllt.

1.1.1 Inhaltlicher Ausblick

„Giving meaning to noise, sound becomes communication“², schreibt David Sonnenschein in seinem Buch „*Sound Design*“. Der Ton im Film kommuniziert, und zwar auf einer eigenen Ebene. Er transportiert manchmal Informationen, manchmal Emotionen, und das auch manchmal losgelöst vom Bild.

Dies lässt sich an einem Beispiel aus dem Film „*Sieben Leben*“ (*Seven Pounds*) von Gabriele Muccino aus dem Jahr 2008 beschreiben: Ben Thomas (Will Smith), hat - wie man aus der Handlung ahnen kann - seine Frau verloren und das womöglich aus eigenem Verschulden. Seine Motive sind noch unklar, aber er kümmert sich um Menschen, die unverschuldet in eine Notsituation geraten sind, wie durch Krankheit oder organische Probleme. In eine dieser Personen, Emily (Rosario Dawson), verliebt er sich. Als sie sich näher kommen hört man nicht-

¹ Keller, Matthias: Stars and Sounds, Filmmusik - Die dritte Kinodimension. Kassel: Bärenreiter Verlag/Gustav Bosse Verlag, 1996, S. 29.

² Vgl. Sonnenschein, David: Sound Design. The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema. Studio City: Michael Wiese Productions, 2001, S. xix.

diegetische³ Klaviermusik. Es ist eine an sich schöne Melodie, in der aber eine Dissonanz durchklingt. Zu Beginn ist die Dissonanz vorherrschend, im Handlungsverlauf (Emily und Ben kommen sich körperlich näher) tritt sie durch eine zweite Klavierstimme in den Hintergrund, ist aber immer noch zweifellos wahrnehmbar. Ohne auf der visuellen Ebene etwas zu sehen, bemerkt das Publikum mehr oder weniger bewusst, dass der Protagonist zwar ehrliche Gefühle für Emily hat, aber etwas verbirgt und kein ‚Happy End‘ in Aussicht ist. Etwas belastet ihn, etwas stimmt nicht mit ihm - die Sache hat einen Haken. Im Verlauf der Szene kann sich Ben zwar mehr auf die Frau einlassen, das „aber“ bleibt jedoch.

In der Schlusszene, als sich der gordische Handlungsknoten gelöst und Bens Organe nach seinem Selbstmord wie von ihm angeordnet verteilt wurden (um sieben Menschenleben als Wiedergutmachung für die sieben Leben, die er bei dem von ihm verschuldeten Autounfall ausgelöscht hat, zu retten), trifft Emily auf Ezra, der Bens Augen bekommen hat. Die dissonante Klaviermusik mit der zweiten Stimme wird wieder eingespielt. Emily sieht in Ezras Augen und weiß, dass es eigentlich die von Ben sind. Die Musik hat sich eingeprägt, das ‚aber‘ ist dem Zuschauer nun bekannt. Die emotionale Atmosphäre wird lediglich durch den Ton geschaffen. Im Bild sieht man nur einen Mann und eine Frau, Emily und Ezra, die sich begegnen und erkennen, alles Weitere wird akustisch vermittelt. Der Ton suggeriert, dass die beiden - mit dem Segen von Ben - eine Bedeutung im Leben des anderen einnehmen werden. Die Musik sagt uns, dass Ben noch da ist und dass die Geschichte, so traurig sie auch ist, trotz allem etwas Gutes hat.

Wenn man allerdings nicht explizit darauf achtet, wie mit der Tonebene, speziell mit dem Ton außerhalb des Dialogs, umgegangen wird, dringen diese Überlegungen selten ins Bewusstsein vor. Man hört, verarbeitet das Gehörte aber nicht gedanklich, sondern nur emotional.

³ Diegese wird hier - wie meistens gebräuchlich - „als Bezeichnung der raumzeitlichen Beziehungen der erzählten Welt, als Bezeichnung ihrer modellhaften Einheit, als räumlich-zeitliches Universum der Figuren bzw. Charaktere im Sinne des weicheren Begriffs der „erzählten Welt“ gebraucht“. zitiert aus <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=122>; Stand 01.02.2013.

Adorno bezeichnet das Ohr als etwas „Dösendes“.⁴ Das bedeutet, dass die Übertragungskapazität des Ohrs zum Großhirn, das für intelligente Leistungen verantwortlich ist, im Vergleich zum Auge wesentlich geringer ist, gleichzeitig aber dafür stärker mit dem Stammhirn in Verbindung steht, das wiederum für Emotionen und Affekte zuständig ist. Daraus kann man das Bild analog zum „Denken“ interpretieren, während der Ton dem „Fühlen“ entspricht.⁵ Daraus lässt sich, wie es Silke Martin⁶ auch schon getan hat, schlussfolgern, dass Emotionen im Film überwiegend über die akustische Wahrnehmung vermittelt werden.

Ein Großteil der Filme würde ohne Emotionen nicht funktionieren. Als Zuschauer lebt man mit den Charakteren mit, man identifiziert sich mit ihnen, man mag sie, man hasst sie, man sorgt sich um sie. Wieso funktioniert es eigentlich, dass wir nervös werden, Angst haben, uns entspannen, etc., weil wir bestimmte Geräusche hören. David Sonnenschein behauptet: „Storytelling has used sound to invoke myth, suspend reality, and create emotion since the times of fire circles in protective caves.“⁷ Es scheint, als wäre die Tongestaltung seit langer Zeit in der Gesellschaft vorhanden, aber meist vom Primat des Visuellen verdrängt worden. Des Weiteren schreibt er, dass es beim Sound Design darum geht, durch die Kombination von Bild und Ton (sight and sound⁸) das Publikum zu entzücken (enrapture⁹). Dazu braucht es den richtigen Ton im richtigen Moment. Doch was ist der richtige Ton im richtigen Moment?

Dies ist eine entwicklungsgeschichtliche Frage. Die Perspektive des Films hat sich mit der Zeit verändert. Während früher Bild und Ton meist bestrebt waren, eine Einheit zu bilden, können die beiden Spuren in neueren Filmen nahezu getrennt voneinander existieren. Der klassische Film kann als visuell bezeichnet werden, während der aktuelle Film als audio-visuell beschrieben werden kann.¹⁰ Zu Beginn der Filmgeschichte wurde der Ton von manchen Wissenschaftlern als

⁴ Vgl. Adorno, Theodor W./Eisler, Hanns: Komposition für den Film. In: Adorno, Theodor W.: Gesammelte Schriften, Band 15, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1976.

⁵ Vgl. Martin Silke: Die Sichtbarkeit des Tons im Film. Marburg: Schüren Verlag, 2010, S. 32.

⁶ Vgl. Martin (2010), S. 31.

⁷ Vgl. Sonnenschein (2001), S. xix.

⁸ Vgl. Sonnenschein (2001), S. xix.

⁹ Vgl. Sonnenschein (2001), S. xix.

¹⁰ Vgl. Martin (2010), S. 20f.

überflüssig abgetan und als Gefahr für die Eigenständigkeit des Mediums Film eingestuft. Dies rührte zum Teil daher, dass der Ton tatsächlich dazu da war, das Bild zu verdoppeln. Ein Pferd wieherte. Ein Mensch verursachte beim Gehen Schrittgeräusche. Ein Hund bellte. Die Geräusche, die montiert wurden, liefen parallel zum Bild. Dem Publikum fehlten einerseits noch Erfahrungswerte in puncto Filmrezeption, andererseits waren die technischen Möglichkeiten noch nicht ausgereift genug. Die Tonqualität reichte nicht aus, um den Ton vom Bild zu entkoppeln und als eigenständiges Element zu etablieren.¹¹

Interessant an diesem Ansatz ist besonders der Aspekt des geschult-seins im Film schauen. Hätte man früher also nur einen Ton, der das Bild und die Handlung unterstreicht, erklärt und vereinfacht als den „richtigen“ Ton bezeichnet, kann es heute genauso sein, dass das Akustische ablenken und irritieren soll. Dem Publikum wurde über die Jahrzehnte hinweg beigebracht, wie man Filme ansieht und versteht. Es gilt z.B. als ganz normal, dass Handlung mit Musik unterlegt wird - sie fällt einem zum überwiegenden Teil nicht einmal auf. Hingegen wirkt es irritierend, wenn man nur die Original-Tonspur hört. Man hat gelernt, dass zum richtigen Hören im Film mehr gehört als Stimme und Umweltgeräusche, man wundert sich nicht jedes Mal über nicht-diegetischen Ton oder darüber, dass zwei Personen immer weiter weggehen, ihre Stimmen trotz zunehmender Entfernung aber nicht leiser werden. Erst dieses Gelernte ermöglicht es, den Ton auf das Unterbewusstsein wirken zu lassen.

1.1.2 Forschungsfragen

Während meiner Recherche zum Thema Ton im Film ist mir aufgefallen, dass häufig die technische Seite des Akustischen im Film beleuchtet wird. Es wird über Hertz, Frequenz und Dolby geschrieben. Mein Forschungsinteresse liegt hingegen im narrativen und psychologischen Bereich. Welche Töne werden verwendet, um Dinge/Situationen zu markieren? Wie ist es um die Konsonanz oder Dissonanz mit dem Bild bestellt? Unterstreicht und vereinfacht oder erschwert der Ton das Verstehen der Handlung, das Zurechtfinden in der Narration? Diese Fragen be-

¹¹ Vgl. Flückiger, Barbara: Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films. Marburg: Schüren, 4. Aufl. 2010, S. 133-137.

schäftigen sich in meiner Arbeit vor allem mit Filmen, die mit unterschiedlichen Ebenen der Realität spielen. Wie wird der Ton in die Handlung einbezogen, wie ist die Tonebene verändert, wenn der Protagonist träumt, „hört“ man den Stimmungswandel oder eine Veränderung der Situation? Wird auf der Tonebene differenziert, ob man sich gerade in der Realität oder im Traum befindet? Kann man am Ton erkennen, ob man eine Szene aus der Vergangenheit, der Gegenwart oder der Zukunft sieht?

Im Englischen gibt es für ‚hören‘ die beiden Vokabel ‚to hear‘ und ‚to listen‘. Im Deutschen kann man das vielleicht in etwa mit hören (hear) und zuhören (listen) übersetzen. ‚To hear‘ ist der Begriff, der eher das passive Hören beschreibt, jene Geräusche, die auch unbewusst wahrgenommen werden, während ‚to listen‘ das aktive Hören beschreibt, das gerichtet und bewusst ist.

In meiner Arbeit werde ich mich überwiegend mit dem unbewussten Hören, mit dem ‚to hear‘ beschäftigen. Ich möchte mich mit dem Ton in zweierlei Hinsicht auseinandersetzen: zum Einen geht es mir um den Ton außerhalb des Dialogs, also um das ‚Hintergründige‘ und alles, was nicht über das bewusste Zuhören transportiert wird. Zum Anderen möchte ich analysieren, ob in Filmen, die mit Zeit und/oder Realität spielen der Verlauf über den Ton möglicherweise (früher) zu entschlüsseln ist. Gibt es in „*Inception*“ (Christopher Nolan, 2010) ein Thema, das dem Traum oder der Realität zuzuordnen ist? Lässt sich dadurch herausfinden, ob sich der Protagonist Dominic Cobb am Ende des Films im Traum oder in der Realität befindet? Wie hören wir das Symbol des Films, den Kreisel? Wie arbeitet Michel Gondry in „*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*“ (2004) in der Realität und im Traum mit dem Ton?

Gesche Joost¹² schreibt in der Einführung seines Buchs „Bild-Sprache“ über eine audio-visuelle Rhetorik des Films. Er behauptet, dass die Gestaltung eines Films bestimmten kommunikativen Regeln unterliegt, die man als Rhetorik bezeichnen kann. Während er sein Konzept überwiegend auf das Audio-visuelle, auf die

¹² Vgl. Joost, Gesche: Bild-Sprache. Die audio-visuelle Rhetorik des Films. Bielefeld: transcript-Verlag, 2008, S. 10.

Kombination von Bild und Ton, angewendet, soll hier analog dazu die akustische Rhetorik des Films untersucht werden. Lässt sich ein gewisses Regelwerk finden, nach dem Ton kategorisiert werden kann?

Alle diese Überlegungen haben sich mir im Zuge meiner thematischen Überlegungen gestellt und zu folgenden Forschungsfragen geführt:

Aus welchen Elementen setzt sich Filmtone zusammen resp. was bedeutet und beinhaltet die akustische Rhetorik eines Films?

Wie funktioniert Bedeutungsaufladung und -transfer des Filmtons, also wie funktioniert (semantisches) Hören im Film?

Wird der Filmtone (wenn man vom inhaltlich-dialogischen absieht) dazu benutzt, Handlung, die nicht-linear aufgebaut ist (Traumsequenzen, Zeitsprünge, etc.), zu entschlüsseln?

Mit welchen Mitteln wird gearbeitet, um Gefühle oder Schlüsselemente eines Films für den Zuschauer akustisch zu differenzieren?

1.2 Methodik

Die Methodik der Arbeit soll verschiedene Wissenschaften miteinander in Einklang bringen. Es geht darum, das Thema von der naturwissenschaftlichen sowie von der geisteswissenschaftlichen Seite zu betrachten, Fakten zusammenzutragen und zueinander in Relation zu stellen.

Auf der einen Seite stehen dabei die Biologie und die Psychologie mit der Funktionsweise der Sinnesorgane Auge und Ohr sowie der Wahrnehmung und Verarbeitung von akustischen Signalen. Dem gegenüber steht die Filmwissenschaft, insbesondere die Filmanalyse und auch die Rhetorik. Die naturwissenschaftlichen Grundlagen werden in die geisteswissenschaftlichen Gegebenheiten integriert um das Thema umfassend zu beleuchten. Erst wenn man weiß, wie das Ohr wahrnimmt, kann man verstehen, wie Filmtöne wirken. Erst wenn man weiß, wie Menschen hören, kann man nachvollziehen, wie Tonfilme empfunden werden.

In der Arbeit werden bereits publizierte wissenschaftstheoretische Erkenntnisse aus der Textlektüre präsentiert, verglichen und von der Autorin kommentiert. In weiterer Folge wird der theoretische Hintergrund an praktischen Filmbeispielen erläutert, analysiert, belegt oder widerlegt.

2 ENTWICKLUNG DER AKUSTISCHEN RHETORIK DES FILMS

„Der Ton macht die Musik!“ besagt ein altes Sprichwort. Es bedeutet, dass es nicht darauf ankommt *was* man sagt, sondern *wie* man es sagt. Dies gilt auch für den Film. Es kommt nicht darauf an, was gezeigt, sondern wie es präsentiert wird. Der Ton macht die Musik - durch die Vertonung eines Films kann dieser eine ganz andere Stimmung, ein anderes Flair, ein anderes Feeling bekommen. Der Ton vermittelt, bewusst oder unbewusst, wie man eine Szene wahrnimmt, ob sie spannend oder lustig, traurig oder fröhlich wird. Um diese Wirkung zu erzielen, machen die Filmemacher von rhetorischen Instrumenten Gebrauch. Im folgenden Kapitel soll der Frage auf den Grund gegangen werden, wie Rhetorik-Techniken, die eigentlich rein aus dem Sprachlichen kommen, auf das Medium Film umzulegen sind, welche Instrumente benutzt werden und wie sich die Filmrhetorik wie wir sie heute kennen, vom Stummfilm bis zur Gegenwart, entwickelt hat.

2.1 Rhetorik und Filmtone: wie passt das zusammen?

Die meisten Forscher, die sich im Allgemeinen mit Filmrhetorik auseinandersetzen, konzentrieren sich überwiegend auf den Film als Ganzes oder rücken das Bild in den Vordergrund. Ich möchte im Forschungsteil der Arbeit zeigen, dass all das auch auf den Ton angewendet werden kann bzw. der Ton in vielen Fällen nahezu das Herzstück der filmischen Wirkung ist. Denn wie viele Horrorfilme werden noch Gänsehaut auslösen, wenn man das Bild losgelöst vom Ton betrachtet, den Film nur sieht, aber nicht hört?

Klaus Kanzog zitiert in seinem Buch „*Grundkurs Filmrhetorik*“ die Fotografin Diane Arbus, die einmal sagte: „Ich glaube wirklich, dass es Dinge gibt, die niemand sehen würde, wenn ich sie nicht fotografieren würde.“¹³ Kanzog führt diesen Gedanken weiter und fragt sich, ob wir die Dinge erst sehen, wenn wir sie

¹³Diane Arbus in Kanzog, Klaus: *Grundkurs Filmrhetorik*, München: Diskurs-Film, 2001, S. 8.

beschreiben.¹⁴ Ich gehe noch einen Schritt weiter und frage mich - überspitzt gesagt: sehen wir die Dinge erst, wenn wir sie hören? Beziehungsweise: sehen wir die Dinge anders wenn wir sie hören? Ein Bild ist voll von Details, worauf sollen wir achten? Woher wissen wir, welches das richtige Detail ist, auf das wir achten? Oft werden wir mit der Kamera darauf gestoßen, doch in vielen Fällen ist es auch der Ton, der unsere Wahrnehmung lenkt, der unsere Aufmerksamkeit weckt, wenn es spannend wird und der uns beruhigt, wenn der Mörder das Bild verlassen hat.

Die Techniken, die dabei benutzt werden, um den Zuschauer durch den Film zu leiten und zu lenken, können als rhetorische Techniken bezeichnet werden, die parallel zur Sprache auf den Film angewendet werden können. Die enge Ansicht, dass sich die Rhetorik ursprünglich nur auf die Sprache bezieht, kann auch damit begründet werden, dass es zu der Zeit, als die ersten Schriften über Rhetorik verfasst wurden, keine audiovisuellen Medien gab, die Philosophen wie Aristoteles in seine Überlegungen miteinbeziehen hätte können. Es gibt demnach zwei Denkschulen der Rhetorik: die eine, die strikt an den Regeln der Antike festhält und Rhetorik nur im Rahmen der Redekunst als solche bezeichnet und die andere, die die rhetorischen Instrumente analog auf andere kommunikative Bereiche umlegt.¹⁵ Wie das gerechtfertigt wird, soll im Folgenden erörtert werden.

Zu den Wissenschaftlern, deren Rhetorikbegriff weiter gefasst ist, gehören beispielsweise Gert Ueding und Bernd Steinbrink. Sie sind der Ansicht, Rhetorik beziehe sich nicht auf die „strategisch konzipierte Rede, sondern reflektiert die Grundkonstituenten des kommunikativen Handelns im gesellschaftlichen Kontext, seiner Orientierung und Praxis.“¹⁶ Die Rhetorik wird also ausgeweitet von einem rein verbalsprachlichen System auf etwas, das sich über das gesamte kommunikative Handeln erstreckt. Dies ist eine eher neue Ansicht im wissenschaftlichen Kontext. Da es bis vor kurzem noch üblich war, nur die Sprache nach rhetorischen

¹⁴ Vgl. Kanzog, Klaus: Grundkurs Filmrhetorik, München: Diskurs-Film, 2001, S. 8.

¹⁵ Vgl. Joost (2008), S. 15-26.

¹⁶ Vgl. Ueding, Gert/ Bernd Steinbrink: Grundriss der Rhetorik. Stuttgart: Weimar, 2005, S. 198.

Gesichtspunkten zu untersuchen, fehlen bis dato Forschungsergebnisse zur Rhetorik von Massen- als auch Neuen Medien.

Joost¹⁷ plädiert dafür, ein mediales Werk nicht als ästhetische Kontemplation, sondern als kommunikatives Instrument zu sehen. In dem Fall eignet sich - wie schon oben angeführt - die Rhetorik als Untersuchungsmethode verschiedener medialer Produkte. Er geht auch auf das Ziel der Rhetorik, die Persuasion (die Überzeugung des Zuhörers), ein. Hier führt er die Argumente an, dass die meisten Filme in irgendeiner Art und Weise persuasive Elemente enthalten. Seine persönliche Überzeugung ist, dass man die Perspektive zu eng fasst, wenn man an dem Begriff der Persuasion im eigentlichen Sinn festhält und sich so die Möglichkeit eines interessanten Forschungsgebiets verschließt. Er ersetzt somit den sehr eng gefassten Begriff der Persuasion durch die Wirkungsintentionalität. Diese beschreibt er so, dass das kommunikative Handeln eine Wirkung auf den Adressaten hat, die aber nicht zwangsläufig eine Überzeugung sein muss. Im Falle des Films wird ein Publikum angesprochen, Aufmerksamkeit erweckt und gelenkt und damit affektive Stimulierung erzielt. Er nennt die kommunikativen und die medienspezifischen Techniken und Regeln, die zur Filmgestaltung verwendet werden, die Rhetorik des Films.

Auf das Ergebnis, dass Persuasion, also das Ziel der Rhetorik, die Überzeugung, durch Wirkungsintention ersetzt werden kann, kommt auch Arne Scheuermann¹⁸. Er bezeichnet den Filmemacher als Rhetor, der die rhetorischen Grundregeln des Filmdesigns durch Nachahmung und Selbsterfahrung und nicht durch Aneignung von Theorie lernt. Eben diese Praxisnähe lässt sich auch schon in der antiken Rhetorik feststellen: die Lehrbücher, die die Theorien enthalten, verstehen sich als Sammlung von erprobten Techniken, die sich bereits bewährten und zur Persuasion gedient haben.¹⁹ Rein faktisch betrachtet gab es ein Ziel, das der Rhetor mit der Rhetorik erreichen wollte. Daraus lässt sich schließen, dass man die Instrumente

¹⁷Vgl. Joost (2008), S. 28-30.

¹⁸ Vgl. Scheuermann, Arne: Zur Theorie des Filmemachens. Flugzeugabstürze, Affekttechniken, Film als rhetorisches Design. München: Richard Boorberg, 2009, S. 9.

¹⁹Vgl. Scheuermann (2009), S. 25.

kontrollieren kann, um eine Wirkung zu erzielen, was wieder auf die Wirkungsintention rückschließen lässt.

2.2 Rhetorische Instrumente im Filmtone

2.2.1 Der Nutzen der Rhetorik im Filmtone

Rhetorik ist auf der einen Seite ein System, das von den Filmemachern bewusst oder unbewusst angewendet wird, um beim Publikum eine gewisse Wirkung zu erzielen. Auf der anderen Seite ist sie ein Analysetool oder - wie sie Klaus Kanzog²⁰ bezeichnet - ein Erkenntnismittel. Bei der Beschreibung der rhetorischen Figuren, die im Film verwendet werden, geht es nicht um eine allgemeine Filmtheorie, sondern um eine rhetorische Perspektive auf die kommunikative Funktion des Films.²¹ Das soll heißen, die Analyse eines Films anhand rhetorischer Stilmitel dient dazu herauszufinden, was der Film kommunizieren will und tatsächlich kommuniziert - also welche Wirkung der Film auf sein Publikum hat. Joost²² vergleicht die Rhetorik mit einem kommunikativen Modell, das aus Sender, Nachricht und Empfänger besteht. Wichtig sind in diesem Modell vor allem die Beziehungen der drei zueinander und die Wirkung der verschiedenen Elemente, auf die der Rhetor Einfluss nehmen kann. Letztendlich soll durch die rhetorische Maschine Kommunikation hergestellt werden. Das Medium Film unterliegt gewissen Konventionen und es gibt filmische Kodes. All das muss dem Rhetor bekannt sein, um letztendlich die Wirkung zu erzielen, die er sich vorstellt. Joost illustriert den rhetorischen Prozess anhand einer Grafik:

²⁰ Vgl. Kanzog (2001), S. 14.

²¹ Vgl. Joost (2008), S. 77.

²² Vgl. Joost (2008), S. 78f.

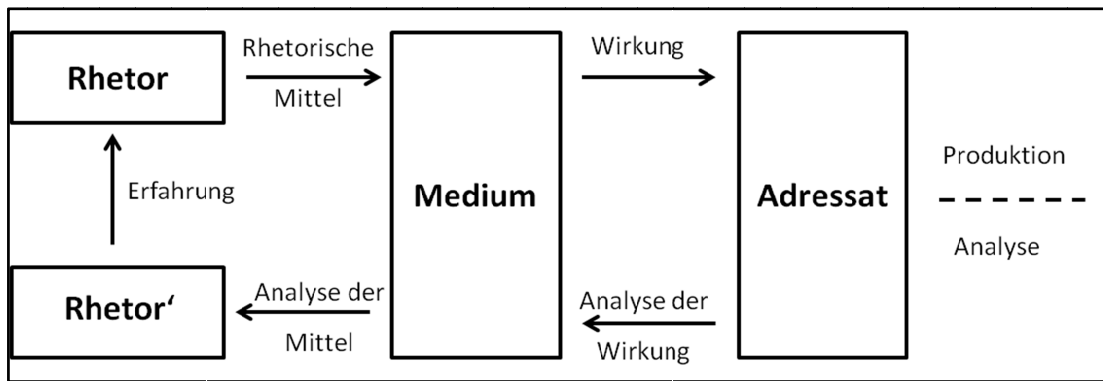


Abbildung 1: Modell der rhetorischen Kommunikation nach Joost/Scheuermann²³

Die Fragen, die sich bei der Analyse stellen lassen, sind beispielsweise: Welche Mittel und Techniken werden zur Erreichung der Wirkungsintention eingesetzt? An welches Zielpublikum ist der Film gerichtet und welche Hörerfahrungen bringt dieses Publikum mit? Was ist die Nachricht, die transportiert wird?

Ein Problem in diesem Modell ergibt sich jedoch daraus, dass die Ergebnisse der Analyse sich im Normalfall weder verifizieren noch falsifizieren lassen. Im Grunde handelt es sich bei der Untersuchung der angewendeten Stilmittel immer gleichzeitig, wenn nicht sogar vorrangig, um eine Interpretation. Nur der Rhetor selbst kann wissen, warum er welche Elemente benutzt hat und was er damit erreichen wollte. Auf der anderen Seite lässt sich auch nie „die Wirkung“ herausfinden, da es sich bei jedem Menschen aus der Masse an Personen, die einen Film sehen, um ein Individuum handelt, das einen anderen Background in den Film mitbringt und so auf verschiedene Techniken unterschiedlich reagiert. Es kann demzufolge kaum ein richtig oder falsch geben.

Scheuermann²⁴ erklärt den Prozess folgendermaßen: Der Rhetor wendet bestimmte rhetorische Mittel an, um damit eine Wirkung zu erzielen. Diese Mittel manifestieren sich im Medium, das wiederum auf sein Publikum, also den Adressaten einwirkt. Die Wirkung, die beim Publikum ankommt, kann gewollt oder zufällig passiert sein (im zweiten Fall wäre von einer schlechten Rhetorik auszugehen). Dieser Verlauf beschreibt den Produktionsprozess. Die untere Hälfte der Grafik

²³ Vgl. Joost (2008), S. 88.

²⁴ Vgl. Scheuermann (2009), S. 26f.

definiert den Analyseprozess: in der Theorie wird die Wirkung der Rhetorik analysiert, ausgehend von der Wirkung auf das tatsächliche Publikum. Die Mittel der Rhetorik werden über das Einwirken auf das Medium herausgefunden. Aus den angewandten Mitteln schließt man auf den Rhetor und seine anfängliche Intention. Der ursprüngliche Rhetor versucht durch Feedback zu erforschen, wie er in der Realität auf seine Adressaten gewirkt hat, um sich dadurch Erfahrung anzueignen und im Falle einer Fehlkommunikation beim nächsten rhetorischen Akt dieselben Missverständnisse zu vermeiden. Im Film jedoch ist der Analyseprozess praktisch nicht zu bewerkstelligen, da man weder - wie schon weiter oben ausgeführt - den „ursprünglichen Rhetor“ noch das Ankommen seiner Botschaft valide erforschen kann.

Joost²⁵ gibt zu bedenken, dass man nie ganz sicher sagen kann, ob der Film bewusst nach rhetorischen Maßstäben gestaltet wurde, oder ob die Gestaltung nur zufällig in dieser Art und Weise entstanden ist. Er argumentiert aber, dass durch den ökonomischen Druck, der in der Branche auf den einzelnen Produktionen lastet eine hohe Wahrscheinlichkeit garantiert wird, dass man jedes Mittel, das man innerhalb eines Films zur Verfügung hat, sehr bedacht nutzen wird, um die Produktion zum Erfolg zu führen. Scheuermann²⁶ geht dabei sogar so weit, sich auf die Theorie O. B. Hardisons zu beziehen, der den Unterhaltungsfilm von der Kunst differenziert und deswegen der Rhetorik zuordnet, weil der Film nicht dazu da sei, dem Publikum innere Einsicht zu bieten, sondern um am Markt erfolgreich zu sein.

Dem sei hinzugefügt, dass, wenn sich in der Analyse ein rhetorisches Instrument herauskristallisiert, das dem Rhetor nicht bekannt war, dieses trotzdem die Rhetorik des Films ist und dennoch als rhetorisches Instrument zu sehen ist - weil es funktioniert.

Zu beachten an Joosts Modell ist auch der Zusammenhang zwischen Rhetor und Adressat. Denn das Publikum, das in diesem Modell bezeichnet wird, ist das ide-

²⁵ Vgl. Joost (2008), S. 90.

²⁶ Vgl. 2009, S. 36f.

altypische Publikum, für das der Film produziert wird, es handelt sich also um eine Zielgruppe, die nach vordefinierten Merkmalen definiert wurde. Das reale Publikum ist aber ein anderes, diversifizierteres, auf das möglicherweise der Film möglicherweise ganz anders wirkt, als der Rhetor es geplant hatte. Dadurch besteht die Möglichkeit, dass die Kommunikation scheitert. Es gilt daher, das Regelwerk dahinter zu verstehen, um Licht in die Black Box zu bringen.²⁷

2.2.2 Die Figuren der Rhetorik im Filmton

Die Figuren der Rhetorik dienen dazu, eine Aussage glaubhaft zu machen um mit dieser Aussage eine Wirkung zu erzielen.²⁸ Man könnte also sagen, das Bild an sich ist die Aussage, aber der Ton liefert die Information, um dem Zuschauer die „richtige“ Wirkung zu vermitteln.

Der Vollständigkeit halber erwähnt seien die verschiedenen Figuren der Rhetorik: es gibt Amplifikationsfiguren, Substitutionsfiguren, Argumentationsfiguren und die Compositio. Für den Ton relevant sind besonders die Amplifikationsfiguren. Sie beschreiben die Stilmittel, die „einer Rede Glanz und Schönheit verleihen.“²⁹ Sie dienen der Ausschmückung des Gesagten und der Eindringlichkeit. Eine spezifische Form ist die Wiederholungsfigur (Repetitio). Sprachlich gesehen wird hier dasselbe oder ein ähnliches Wort (oder ein Satzteil) wieder aufgegriffen.³⁰ Diese Art und Weise ist typisch für den Ton und wird bei jedem Leitmotiv oder Thema verwendet. Innerhalb dieser Techniken findet man auch Kürzungsfiguren, die Elemente des ursprünglichen Satzes (Themas) auslassen und Positionsfiguren, die die Elemente unterschiedlich anordnen.³¹ Ein Beispiel hierfür ist der Film „*Dead Man*“ (Jim Jarmusch, USA, Japan, Deutschland, 1995) mit der Musik von Neil Young, bei dem sich immer wieder ähnliche Tonelemente während des gesamten Films wiederholen. Auch in Mainstreamproduktionen wie den „*Herr der Ringe*“-Blockbustern („*The Lord of the Rings*“ Peter Jackson, Neuseeland, 2001-2003) findet man diese Techniken. Die unterschiedlichsten Elemente der

²⁷ Vgl. Joost (2008), S. 92f.

²⁸ Vgl. Ottmers, Clemens: Rhetorik. Stuttgart: Metzler, 2007, S. 6.

²⁹ Ottmers (2007), S. 164.

³⁰ Vgl. Ottmers (2007), S. 164.

³¹ Vgl. Ottmers (2007), S. 164-170.

Filme (Personen, Orte, Dinge) werden mit Leitmotiven versehen, die über die gesamte Trilogie mit verschiedenen Instrumenten und in unterschiedlichen Ausschnitten immer wieder auftauchen und so den Zuschauer sofort in eine gewisse Stimmung versetzen.

Bis zu einem gewissen Grad kann man auch die Substitutionsfiguren, bei denen etwas metaphorisch ausgedrückt wird, auf den Filmtönen übertragen. Ottmer³² bringt Quintilians Beispiel „Er ist ein Löwe“, wodurch ein mutiger Kämpfer beschrieben wird. Hier kann man sich vorstellen, dass unterschiedliche Instrumente verschiedene Assoziationen hervorrufen. Wenn also eine Figur in einem Thema durch ein bestimmtes Instrument beschrieben wird, bekommt man - akustisch - schon einen Eindruck, was man von der Figur halten soll. Ein helles Glockenspiel vermittelt einen völlig anderen Eindruck als dunkle, dumpfe Streicher. Wenn man im Laufe des Films die Instrumente durch andere ersetzt, das Musikstück an sich aber gleich bleibt, empfindet der Zuschauer eine Veränderung der Person. Das beste Beispiel hierfür ist die Entwicklung des „*Imperial March*“ aus *Star Wars*, das als Darth Vader Theme genutzt wird. Schon in *Episode I*, das Anakin-Thema, weist Ähnlichkeiten dazu auf. Zum ersten Mal deutlich tritt es in *Episode II* auf, als Anakin den Tod seiner Mutter rächt. Ab hier spürt jeder Zuschauer, dass auf den Jungen ein unheilvolles Schicksal wartet.

Das Resultat aus all diesen rhetorischen Figuren ist (wünschenswerterweise) eine affektive Stimulierung des Publikums in welche Richtung auch immer, ob man es zum Lachen oder zum Weinen bringen will.³³ Diese können sich im Makrobereich (sich immer wieder im Film wiederholend oder sogar filmübergreifend) oder im Mikrobereich (nur eine Momentaufnahme) bewegen. Ein weiteres Unterscheidungskriterium ist die Affektstärke: löst man starke Affekte aus, wird es dem Pathos zugeordnet, bei sanften Effekten dem Ethos. Zweitere dienen dazu, das Publikum eher unterschwellig, dafür langanhaltend in eine Stimmung dem Film gegenüber zu versetzen, das Pathos soll kurzfristig Furcht, Mitleid, Erschrecken, Begeisterung oder Ähnliches auslösen, diese Emotionen werden aber nicht über

³² Vgl. Ottmers, Clemens: Rhetorik. 2007, S. 171.

³³ Vgl. Joost (2008), S. 107.

die gesamte Filmdauer aufrecht erhalten, können aber in der stärksten Macht der Rhetorik, der Ekstase, des außer-sich-seins resultieren. Ethos funktioniert über Mitleid und Empathie, meist vor allem über die Identifikation mit dem Darsteller.³⁴

2.3 Geschichte der Rhetorik im Filmtone

Der Tonfilm bzw. der Ton im Film hatte schon von Anfang an eine Art Sprache. Zu Beginn war sie der Bildsprache sehr angepasst und konnte aufgrund der technischen Mängel auch nicht sehr ausdifferenziert funktionieren. Im Laufe der Zeit hat sich die ursprüngliche, eher einfache Sprache, in ein komplexes Zeichensystem verwandelt, das bisweilen analog zum Bild läuft, sich manchmal aber auch davon differenzieren kann.

Interessant ist, dass es schon seit der 3. Oscarverleihung im Jahr 1930 die Kategorie „Sound Recording“, gibt. 1964 folgte ein zweiter Academy Award für „Sound Effects“. Heute gibt es insgesamt 4 Kategorien, die für unterschiedliche Bereiche des Filmtons vergeben werden: zwei für Sound („Sound Mixing“ und „Sound Editing“) und zwei für Music („Original Song“ und „Original Score“).³⁵ Daraus lässt sich also schließen, dass von Anfang an ein Interesse an der künstlerischen Gestaltung des Tons vorhanden war das sich bis heute gesteigert hat.

2.3.1 Vom Stummfilm zum Tonfilm

Der Filmtone war nicht immer so wie heute. Es war ein langer Weg, den die Sound Designer gegangen sind und auf diesem Weg hat der Filmtone viele Veränderungen durchgemacht.

Zu Beginn der Filmgeschichte fehlte der Ton (innerhalb des Films) zur Gänze. Die Entscheidung zum Stummfilm war eine bewusste, denn hätte man Wert darauf gelegt, dass die Filmhandlung mit Dialogen unterlegt worden wäre, hätte man sich mit Erzählern oder anderen Dingen helfen können. Diese Entscheidung rührte

³⁴ Vgl. Joost (2008), S. 110-123.

³⁵ Vgl. <http://www.oscars.org>; Stand: 26.01.2013.

daher, dass man beim Übergang zum langen Spielfilm klarstellen musste, dass es sich bei dem, was dem Publikum geboten wurde, um etwas Fiktionales handelte.

Im ganz frühen Kino, im Kino der Attraktionen, hatte sich das Medium als Tatsachenmedium, als Medium der optischen Berichterstattung eingeführt, das möglichst nah an der Realität sein konnte und wollte. Diese Realitätsnähe war es, die die Faszination im frühen Stadium ausmachte. Bewegte Bilder, die die Realität abbildeten. Davon konnte man sich in weiterer Folge beim narrativen Kino durch Verstummen abgrenzen. Der Film erreichte dadurch etwas „Phantastisches“, das Publikum verband Kino mit Träumen. So wurde eine Distanz zum Alltag geschaffen, ein Loslösen aus der Realität, das das Kino so besonders machte. Die Menschen gingen ins Kino um sich in eine Fantasiewelt hineinversetzen zu lassen, die nur aus Bildern und Musik bestand. Trotzdem wurde der Stummfilm bald durch den Tonfilm abgelöst.³⁶

Anfangs war es noch ein Herumexperimentieren mit Farben, Dreidimensionalität und Tönen, das in seinem Ursprung noch nichts mit dem Streben nach Wiedergabe der Realität zu tun hatte. Man erinnerte sich an die Darstellungsformen des 19. Jahrhunderts, wie Laterna Magica³⁷ oder Diorama³⁸. Erst im Laufe der Zeit fand der Film - vom Stummfilm über das Tonbild - zu seiner jetzigen Form, dem Tonfilm.³⁹ Einen wissenschaftlich fundierten Grund für die Entwicklung kann man so nicht nennen, es sind eher Mutmaßungen, die man anstellt. Soviel ist jedoch sicher, dass der Stummfilm keine technisch verhinderte Tonfilmzäsur gewesen, sondern kulturhistorisch gesehen gewollt und notwendig in der Entwicklung der Filmgeschichte war. Der Film entwickelte sich von einem Medium, das um die

³⁶ Vgl. Müller (2003), S. 14-17.

³⁷ Die Laterna Magica kann man quasi als Urform des Diaprojektors bezeichnen: Kleine farbige, auf Glasplatten gemalte möglichst realistische Bilder wurden vor eine Lichtquelle gesetzt und durch eine Sammellinse auf eine Projektionsfläche, meist ein weißes Tuch, geworfen. Dabei diente zuerst eine Kerze und später dann eine Öllampe beziehungsweise Kalk- oder Gaslampe im Inneren des Kastens als Lichtquelle. Aus: http://www.planet-wissen.de/kultur_medien/kino/filmtricks/laterna_magica.jsp Stand: 01.02.2013.

³⁸ Ein Diorama ist ein dreidimensionales Miniaturmodell einer Lebensszene, vor einem bemalten Hintergrund. Aus: <http://www.thefreedictionary.com/diorama> Stand: 01.02.2013.

³⁹ Vgl. Müller, Corinna: Vom Stummfilm zum Tonfilm. München: Fink, 2003, S. 76.

Wiedergabe der Realität bemüht war hin zu einer künstlerischen Ausdrucksform.⁴⁰

Eine gängige These ist auch, dass Ton im Film immer da war. Auch ein Stummfilm war nicht stumm, er wurde immer von Musik begleitet. Trotzdem war die Aufnahme des Tons, gekoppelt mit dem Bild, etwas Anderes: „Denn nur ein Ton, der gleichzeitig mit dem Bild aufgenommen und abgespielt wird, demnach bild-synchron zu hören ist und seine Quelle im Bild hat, kann sich auch vom Bild lösen.“⁴¹ Auch Müller⁴² vertritt die These, dass Stummfilm und Tonfilm nicht in dem Sinn miteinander zu vergleichen seien, sondern jeweils eigenständige filmische Produkte darstellten. Auch sie bezieht sich darauf, dass es einen Unterschied macht, ob der Ton Teil des Drehbuchs, der Konzeption und der Produktion oder Teil der Aufführung ist, die von Kino zu Kino verschieden ablaufen kann. Aus diesem Grund lässt sich in der Stummfilmzeit auch noch von keiner Rhetorik des Filmtons sprechen, da die Musik, die den Film hinterlegte und begleitete, nicht zwangsläufig immer dieselbe war. Zudem konnten Elemente wie Orchestergröße oder Einsätze der Stücke verändert werden und so war für das Publikum nicht immer der gleiche Ton beim gleichen Bild zu sehen.

Des Weiteren argumentiert die Autorin, dass erst dann, wenn der Ton dem Film inhärent ist, er zu einem unverzichtbaren Bestandteil des Films wird, da er nicht mehr austauschbar ist und dadurch zu einem festen Bestandteil der Kommunikation wird. Der Stummfilm funktioniert auch ohne Ton (wenngleich er dadurch vielleicht nicht vollkommen ist), der Tonfilm nicht. Es kam vor, zum Beispiel bei Filmvorführungen der Brüder Méliès, dass die Filme ohne Musikbegleitung gezeigt wurden. Der Unterhaltungswert war vielleicht nicht derselbe, das Verständnis des Films litt jedoch nicht. Beim Tonfilm würde die Situation anders aussehen.⁴³

⁴⁰ Vgl. Müller (2003), S. 82f.

⁴¹ Martin, (2010), S. 60.

⁴² Vgl. Müller (2003), S. 84f.

⁴³ Vgl. Müller (2003), S. 85.

Einen Unterschied findet man auch in der Ästhetik von Stummfilm und Tonfilm. Während es im Stummfilm um das Mitfühlen ging, wo es offene Momente gab, die der Fantasie Spielraum erlaubte, die zum Weiterdenken animierten, setzte der Tonfilm auf eine Ästhetik der Überwältigung, die den Zuschauer voll und ganz vereinnahmte und wenig Raum für Eigeninterpretation ließ. Genau diese Unterschiede bescherten den Filmproduzenten beim Übergang vom Stummfilm zum Tonfilm Schwierigkeiten. Um den Gegnern des Tonfilmkinos das Erlebnis des Tonfilms schmackhaft zu machen, wollte man versuchen, das Träumerische, das Illusionäre nicht zu verlieren. Man wollte versuchen, das fantastische Stummfilmkino ins realistische Tonfilmkino zu integrieren, wobei die Filmmusik zur Entrückung aus der Wirklichkeit eine große Rolle spielte.⁴⁴ Diesen Stellenwert hat sie noch heute, denn gerade in all jenen Filmen, in denen das Irreale eine Rolle spielt, gewinnt das Sound Design an Bedeutung um die Realität von der Illusion abzugrenzen oder Verwirrung zu stiften, indem dies nicht geschieht.

Dass die Musik schon von Beginn an Teil der meisten Filmvorführungen war, lässt sich leicht erklären: wie schon zuvor erwähnt orientierte sich der frühe Film an Aufführungskulturen anderer optischer Medien wie der Laterna Magica. Bei diesen war akustische Untermalung üblich. Es hatte also nicht - wie manchmal kolportiert - damit zu tun, dass man das Projektorengeräusch übertönen wollte.⁴⁵ Es kam - besonders in sehr frühen und eher späteren Stummfilmen - vor, dass ein Orchester versuchte, Geräusche, die im Film zu sehen waren, nachzuahmen. Dies hinterließ - insbesondere bei den Kritikern - meist einen eher schlechten Eindruck und wurde daher nicht weiterverfolgt, da es dem Film immer einen parodistischen Eindruck verlieh. Die Musik soll die Illusion zwar unterstützen, aber nicht ins Lächerliche ziehen.⁴⁶ Sie sollte stimmungstützend wirken, aber nicht synchron und naturalistisch zum Bild sein.⁴⁷

In den Versuchen, mit dem Orchester Alltagsgeräusche innerhalb des Films nachzuahmen, konnte man einerseits schon den Bedarf nach dem Tonfilm entdecken,

⁴⁴ Vgl. Müller (2003), S. 153 und 175.

⁴⁵ Vgl. Müller (2003), S. 86f.

⁴⁶ Vgl. Müller (2003), S. 98f.

⁴⁷ Vgl. Müller (2003), S. 102.

der von vielen Stummfilmkünstlern und -freunden in dieser Art und Weise vehement abgelehnt wurde. Es ist jedoch ein Irrglaube, dass alle von Ihnen grundsätzlich strikt gegen Ton im Film waren. Viele von ihnen sahen den Ton als weiteres künstlerisches Ausdrucksmittel innerhalb des Kunstprodukts Film, der nicht dazu verschwendet werden sollte, nur das Bild zu doppeln, sondern ein eigenständiger Teil der Produktion sein.⁴⁸

Alle diese Aspekte zeigen, dass der Film in seiner frühen Phase noch keinen fixen Platz im Leben der Menschen hatte. Es gab noch viel mehr Gestaltungsmöglichkeiten, wie das neue Medium in das Leben des Publikums integriert werden konnte. Es war noch alles offen, ob Lang- oder Kurzfilme, Wanderkinos oder Lichtspielhäuser mit fixer Adresse, schwarz-weiß- oder Farbfilme, mit oder ohne Ton, als exklusives Abendprogramm oder als spontane kurzweilige Unterhaltung. Bis heute haben sich einige Konventionen herausgebildet, in welchen Situationen man in welche Art und Weise Filme zeigt und rezipiert.

2.3.2 Vom frühen zum gegenwärtigen Tonfilm

Grundsätzlich lässt sich zusammenfassen, dass im klassischen Film Bild und Ton im Rahmen der Geschichte zusammenspielen, während in neueren Filmen Akustisches und Visuelles oft getrennt werden. Den klassischen Film kann man weitgehend als visuelles Medium bezeichnen, während es sich bei neueren Produktionen um Audiovisualität handelt. Der Ton und das Bild können, dürfen und sollen in neueren Produktionen auch unabhängig voneinander wirken. Die „verdoppelnde“ Nutzung von Bild und Ton, die in frühen Tonfilmen üblich war, wurde zum Teil hingegen stark kritisiert, da man den Ton als unnötig empfand. Es gab Zeiten in der Filmgeschichte, in denen es besonders beliebt war, die Akustik besonders herauszustellen, während heutzutage Harmonie und Dissonanz von Bild und Ton gleichzeitig bestehen. Dadurch, dass in dieser (aktuellen) Phase die beiden Aspekte praktisch gleichwertig nebeneinander existieren, aufeinander Bezug nehmen, einander unterstützen und trotzdem unabhängig sind, werden Narration und Reflexion zusammengeführt.⁴⁹

⁴⁸ Vgl. Müller (2003), S. 267f.

⁴⁹ Vgl. Martin (2010), S. 29.

Im frühen Film stand man vor der technischen Herausforderung der Integration der Tonspur in den Film. Dadurch ergab sich - ästhetisch gesehen - das Hörbar-machen des Sichtbaren. Damit begann die Entwicklung des klassischen Erzähl-films.⁵⁰ Die frühen Tonfilme wurden überwiegend mit dem Lichttonverfahren aufgenommen. Hierbei wurden Schallwellen fotografisch aufgezeichnet, entweder mittels der Zacken- oder der Sprossenschrift. Durchgesetzt hat sich die Zacken-schrift. Beide Verfahren waren jedoch für die Massenproduktion sehr problema-tisch, da man dafür ein umfangreiches und ausgereiftes Equipment benötigte, das in Kombination zu dieser Zeit noch nicht vorhanden war. Obwohl in der Lichtton-forschung wesentlich mehr passierte und investiert wurde, war es schließlich das Nadeltonverfahren, das dem Tonfilm zum Durchbruch verhalf. Man verband ei-nen Plattenspieler mit einem Projektor und konnte so elektroakustisch aufnehmen, verstärken und wiedergeben. Gesteuert wurden die Geräte über die Frequenz des Wechselstromnetzes, wodurch Bild und Ton genau synchron wiedergegeben wer-den konnten, was beim Lichttonsystem nicht so exakt möglich war. Zudem konnte man in den Kinos gängige Plattenspielermodelle installieren, die nur leicht modi-fiziert werden mussten, um den Tonfilm abzuspielen. Der eigentliche Tonfilm war geboren.⁵¹

Bis in die 60er Jahre wird zumeist eine Geschichte erzählt, die sukzessive von Anfang bis zum Ende fortschreitet. In der Ausgangslage ist ein Problem entstan-den, das über den Filmgeschichtsverlauf gelöst werden soll. Dementsprechend eindimensional wird auch der Ton eingesetzt. Diese Form versucht man in den 60er Jahren aufzubrechen, die Filme variieren und fragmentieren klassische Mus-ter der Narration. Die Selbstreflexivität des Kinos wird ein Thema.⁵² Martin⁵³ nimmt an, dass erst durch die tontauglichen Handkameras, also mit der parallelen Aufnahme von Bild und Ton, die in den 50er Jahren auf den Markt kamen, eine Asynchronie der beiden Elemente im Endprodukt möglich wurde. Erst jetzt konn-te der Ton sich vom Bild lösen, abschweifen oder in den Vorder- bzw. Hinter-ground gerückt werden.

⁵⁰ Vgl. Martin (2010), S. 60.

⁵¹ Vgl. Flückiger (2010), S. 28-30.

⁵² Vgl. Martin (2010), S. 18f.

⁵³ Vgl. Martin (2010), S. 87.

Später läuft der Ton oft nicht mehr synchron zum Bild. Regisseure wie Federico Fellini oder Jean-Luc Godard manipulierten die Tonspur ebenso bewusst wie es in Hollywood passiert, aber um eine andere Wirkung zu erzielen. Während der Filmton im Hollywoodkino meist zur perfekten Untermalung des Films und zur Verstärkung der Fiktion dienen soll, weist die Bearbeitung in der Nouvelle Vague auf das Mediale des Films hin und soll außerdem bewusst von Hollywood abgrenzen. Es gab zwar auch schon früher, zum Beispiel bei Luis Buñuels „*L'Âge d'or*“ aus 1930, beabsichtigte Veränderungen in der Synchronisierung von Bild und Ton, diese entsprangen jedoch eher dem experimentellen Bedürfnis mit dem neuen Medium Tonfilm als einem Wunsch nach künstlerischem Ausdruck und medialer Selbstreflexivität.⁵⁴ Das Ergebnis daraus ist jedoch, dass der Zuschauer durch die Trennung von Ton und Bild erst feststellt, dass die beiden Elemente normalerweise miteinander in Einklang stehen und assoziiert werden.⁵⁵

Mit der Einführung von Dolby Stereo und den Möglichkeiten des Kinoerlebnisses dieser neuen Technik gewinnt der Ton als eigenständiger Bestandteil des Films auch in Hollywood an Bedeutung. Zwar hatte dieses in den Vordergrund rücken des Tons nichts mit dem Aufbrechen der Narration oder den klassischen Filmstrukturen, sondern mit stärkerem Involvement in die Geschichte (also im Grunde dem Gegenteil) zu tun, aber es führte dazu, dass das traditionelle Verhältnis von Akustischem und Visuellem verändert wurde. Einerseits wurden Bilder durch Töne generiert (beispielsweise bei *Star Wars*, wenn die Raumschiffe akustisch durch das Bild fliegen, während man sie noch nicht sehen, aber durch das Soundsystem schon im dreidimensionalen Raum lokalisieren kann) andererseits war die Parallelität und der Bruch von Bild und Ton ein typisches Merkmal dieser Ära.⁵⁶

In den folgenden Jahren werden die unterschiedlichen Gebrauchsweisen der vorhergehenden Epochen kombiniert. Das Akustische steht oft im Vordergrund, kann

⁵⁴ Vgl. Martin (2010), S. 89f.

⁵⁵ Vgl. Martin (2010), S. 129.

⁵⁶ Vgl. Martin (2010), S. 90-97.

aber auch im Wechselspiel mit dem Visuellen wieder hinter das Bild zurücktreten.⁵⁷

Allgemein kann man zusammenfassend sagen, dass der Ton durch bessere technische Möglichkeiten immer mehr an Interesse und Bedeutung gewinnt.⁵⁸ Beginnend beim Licht- und Nadeltonverfahren über die tonfähigen Handkameras hin zur Einführung von Dolby. Drastische technische Neuerungen bedingten auch Veränderungen in der Ästhetik des Tons. Während im klassischen Film noch die Technik an sich eine Herausforderung darstellt, versucht man sich meist an der perfekten Kopplung von Ton und Bild. Später wird die Entität der beiden bewusst getrennt, was sich kurz darauf dahingehend entwickelt, dass das Akustische die Macht über das Bild gewinnt. In der Gegenwart werden alle bisherigen Vorgehensweisen kombiniert und genutzt.

2.3.3 Frühe Tonfilmtheorien im Kontext der Gegenwart

Als der Tonfilm in den späten 20er und frühen 30er-Jahren langsam immer stärker auf den Markt drängte, beschäftigten sich viele Wissenschaftler mit dem Sinn und Zweck des neuen Mediums. Damals war die gängige Ansicht, dass der Tonfilm dem Stummfilm hinzukommen würde. Man konnte sich nicht vorstellen, dass er ihn verdrängen und ersetzen würde. Der Tonfilm wurde als eine völlig neue ästhetische Form wahrgenommen.

Ein wichtiges Werk, das im Zuge dieser Phase entstand, war das „*Manifest zum Tonfilm*“, das 1928 in Russland erschien und von den Autoren Sergej Eisenstein, Wselsch Wolod Pudowkin und Grigorij Alexandrow verfasst wurde. Hauptkritikpunkt am Tonfilm war die simple Verdopplung des Visuellen durch das Akustische, das als redundant angesehen wurde. Im Gegensatz dazu sprachen sie sich für eine kontrapunktische Ausnützung des Tons aus, wodurch er sich vom Visuellen abgrenzen und eine neue Ästhetik des Films geschaffen werden sollte. Ziel war es, dass der Ton nicht parallel, sondern gegenläufig zum Bild gestaltet werden sollte und dadurch neue inhaltliche Bedeutung geschaffen wurde. Des Weiteren lehnten

⁵⁷ Vgl. Martin (2010), S. 150f.

⁵⁸ Vgl. Flückiger (2010), S. 13.

die Autoren den sogenannten Theaterfilm ab, bei dem nur Dialoge ohne visuelle Stilmittel abgefilmt wurden. Außerdem wurde die Sorge um den Tod der Montage geäußert, da man sich nicht vorstellen konnte, wie sich der Ton in die Bildmontage einfügen konnte.⁵⁹ Diese Befürchtung fußte wohl auf der Tatsache, dass akustische Inhalte Zeiteinheiten sind, die eingehalten werden müssen. Gewisse Töne brauchen eine bestimmte Zeit, um verständlich zu werden, verlängert oder verkürzt man die Sequenz, ist es für das Publikum nicht mehr identifizierbar. Bilder kann man dehnen und raffen, was bei Tönen nicht möglich ist. Ein verlangsamter oder beschleunigter Ton verändert seine Wirkung bis zur Unkenntlichkeit. Dies ist eine Divergenz zum Bild, für die man in der frühen Tonfilmzeit keine brauchbare Lösung sah.⁶⁰

So sehr man den Stummfilm der Fantasie zuordnete, so wenig Surreales schien man dem Tonfilm am Anfang verzeihen zu wollen. Das Publikum und auch Theoretiker wie beispielsweise Arnheim verlangten einen realitätsnahen Ton der an die Einstellungsgröße des Bildes angepasst sein soll, um einen möglichst realistischen Eindruck zu erhalten. Dies schränkte jedoch die Möglichkeiten des Visuellen deutlich ein. Diese Forderung ließ sich letztendlich nicht durchsetzen. Man versuchte Kompromisse zu finden, die dazu führten, dass sich akustische Stilmittel, wie beispielsweise Ton-Großaufnahmen, herauszubilden begannen. In Wirklichkeit gab es die Realität im Filmtone nie. Was damals aus den Kompromissen der unterschiedlichen Anforderungen begonnen hatte, hat sich bis heute dahingehend entwickelt, dass der Ton nach dem Prinzip der Relevanz der Filmhandlung gestaltet ist.⁶¹ Interessant ist hierbei noch anzumerken, dass beim heutigen Publikum den Ton so darzustellen wie er dem Bild nach gehört werden müsse, nicht mehr als natürlich empfunden wird, sondern als technischer Aussteuerungsfehler.⁶²

Ablehnung gegenüber dem Tonfilm drückten auch Praktiker aus. Der berühmteste Tonfilmgegner aus der Stummfilmzeit war wohl Charlie Chaplin. Er verarbeitete seine Antipathie gegenüber dem neuen Medium sogar in seinen Filmen. In „Mo-

⁵⁹ Vgl. Müller (2003), S. 268-270.

⁶⁰ Vgl. Müller (2003), S. 273.

⁶¹ Vgl. Müller (2003), S. 288-290.

⁶² Vgl. Martin (2010), S. 103.

„*Modern Times*“ (USA 1936, Charlie Chaplin), beispielsweise, oder in „*The Great Dictator*“ (USA 1949, Charlie Chaplin) gab es zwar Ton und Stimme, aber es wurde nichts Verständliches gesprochen, die Stellen, an denen eigentlich Sprache stand, waren mehr oder weniger nur mit stimmlichen Geräuschen gefüllt, Information wurde über sein pantomimisches Spielen übermittelt.⁶³

Ein weiterer Autor, der sich intensiv mit der Problematik des Stummfilms im Vergleich zum Tonfilm auseinandersetzte war Béla Balázs. In seinem Text „Im Geist des Films“, der 1930 erstmals erschienen ist, schreibt er:

„In den letzten vier, fünf Jahren hatte der Stummfilm erst richtigen Anlauf zu großer Entwicklung genommen. Nun hat ein neuer Anfang, der Tonfilm, diese auf halbem Wege aufgehalten. Die Kamera hatte eben erst Nerven und Phantasie bekommen. Einstellungstechnik und Montage waren gerade soweit, den stofflichen Widerstand der primitiven Gegenständlichkeit ganz zu überwinden. Der stumme Film war auf dem Wege, eine psychologische Differenziertheit, eine geistige Gestaltungskraft zu erreichen, die kaum eine andere Kunst je gehabt hat. Da brach die technische Erfindung des Tonfilms wie eine Katastrophe ein. Diese ganze reiche Kultur des visuellen Ausdrucks [...] ist gefährdet. Die noch unentwickelte neue Technik hat in der Verkoppelung die alte, bereits hochentwickelte auf ein ganz primitives Stadium zurückgeworfen. Und mit dem Niveau des Ausdrucks mußte sich auch das Niveau des Inhalts senken.“⁶⁴

Dieser Absatz beschreibt die Befürchtungen gut, die die damaligen Stummfilmkünstler und -freunde hegten. Man sah etwas Neues kommen, das dem Alten schon aufgrund von mangelhafter Technik nicht das Wasser reichen konnte und man konnte sich noch nicht vorstellen, wie dieses neue Medium selbst zu einem wertvollen künstlerischen Produkt werden sollte. Die Forderungen, die Balázs innerhalb dieses Textes an den Tonfilm stellt, besitzen auch heute noch Aktualität, wurden aber zum Großteil schon erfüllt. Er sieht allerdings auch, dass man die Entwicklung nicht aufhalten kann und die Geschichte, die Wirtschaft und die Kunst sich immer weiterentwickeln, dass erst Katastrophen passieren, die dann einen Fortschritt bedingen. Des Weiteren schreibt er, dass immer zuerst die Technik dagewesen sei und erst dann die Kunst daraus entstehen konnte und die Abneigung gegenüber den ersten Tonfilmen im Grunde eine Forderung beinhaltet, die aus der Vorstellung der Möglichkeiten des Tonfilms kommt.

⁶³ Vgl. Martin (2010), S. 114f.

⁶⁴ Balázs, Béla: Im Geist des Films. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2001, S. 113.

Was er verlangt ähnelt den Ansprüchen der Autoren des „*Manifest zum Tonfilm*“. Der Ton soll den Stummfilm nicht ergänzen, da dieser eine eigenständige Kunstform ist, er soll zu einer neuen Kunst werden. Denn wenn es nur darum geht, dass der Stummfilm singen, sprechen und Musik machen kann, ist er nichts als eine Reproduktion des Theaters. Balázs schreibt von einer akustischen Umwelt und von Geräuschen, von Tongroßaufnahmen und Tonmontagen.⁶⁵

„Erst wenn der Regisseur unser Ohr so wird führen können, wie er beim stummen Film unser Auge führt, wenn er so hervorheben, hinweisen, betonen wird, dann wird er das Geräusch der Welt nicht als Tonmasse über sich ergehen lassen müssen, sondern er wird hineingreifen und gestalten. Dann wird der Mensch der Tonkamera mit den Stimmen der Dinge selber sprechen.“⁶⁶

Diese Vorstellung entspricht einem sehr fortschrittlichen Bild des Sound Designers, der mit den Stimmen der Dinge spricht, oder besser gesagt, der den Dingen eine Stimme gibt, wiederkehrende Töne, die einem Filmobjekt zugeordnet werden und Stimmung vermitteln. Der Ton soll etwas „betonen, worauf wir sonst nicht geachtet hätten. Es soll in uns Vorstellungen und Assoziationen wecken, die das stumme Bild allein nicht geweckt hätte.“⁶⁷ Er ahnte schon damals etwas vom Potenzial der Leitmotivtechnik, als er den Rattenfänger von Hameln oder den alternenden, taub werdenden Komponist Beethoven für ein ideal geeignetes Tonfilmthema hielt.⁶⁸

Aus heutiger Sicht ist die Diskussion um den Tonfilm zwar im Kontext der Zeitgeschichte nachzuvollziehen, aber in der Gegenwart nicht mehr in dieser Form relevant. Die Forderungen, die von Charlie Chaplin oder den Autoren des „*Manifest zum Thonfilm*“, sowie von Bela Balázs an den Ton gestellt wurden, wurden zu einem großen Teil erfüllt bzw. hat sich die Nutzung des Tons dahingehend geändert, dass die Kritikpunkte oft nicht mehr zutreffen, weil die Ausgangssituation heute eine andere ist. Dies betrifft besonders die kontrapunktische Nutzung des

⁶⁵ Vgl. Balázs (2001), S. 113-115.

⁶⁶ Balázs (2002), S. 115f.

⁶⁷ Balázs (2001), S. 130.

⁶⁸ Vgl. Balázs (2001), S. 139.

Tons und den Gebrauch des Tons als Mehrwert anstatt nur zur Verdopplung des Bildes. Aus damaliger Sicht hatten alle Vorwürfe und Sorgen ihre Berechtigung.

Die Seherfahrung der jetzigen Generationen beim Betrachten eines Stummfilms ist möglicherweise eine ganz andere als die beim Publikum vor 100 Jahren, weil der Kontext und die bisher gemachten Seherfahrungen völlig voneinander abweichen. Trotzdem gibt es einige Aspekte, die auch aus aktueller Sicht nachvollziehbar sind und ihre Berechtigung haben. Heutzutage ist es selbstverständlich, in Filmen Musik zu hören, die mit Personen und anderen Objekten verknüpft sind, man stößt sich nicht daran, wenn Ton und Bild nicht konform gehen. Es irritiert uns (im Normalfall) nicht, sondern es wirkt auf uns. Man wundert sich nicht über eine Szene, bei der man zuerst zwei Personen im Auto sieht, die miteinander reden und während die Kamera immer weiter aus dem Bild hinauszoomt bis es sich zu einer Totale transformiert hat, in dem man nur noch klein das Auto durch die Landschaft fahren sieht, das Gespräch der beiden aber trotzdem Personen in gleicher Lautstärke mitzuverfolgen ist. Durch dieses und ähnliche Instrumente wurde die Problematik der Divergenz der Eigenschaften von Bild und Ton gelöst. Die Filmemacher können sich die Eigenheiten sogar zunutze machen und gleichzeitig auf zwei unterschiedlichen Ebenen Informationen übermitteln, die relativ unabhängig voneinander den Film vorwärts bringen. Mit einer Befürchtung behielten sie allerdings recht: der Stummfilm mit seinen Eigenarten und seiner spezifischen Kunstform wurde durch den Tonfilm gefährdet, er ist sogar ziemlich bald gänzlich verschwunden. Die Ära ging zu Ende. Wenn in späteren Jahrzehnten ein Stummfilm produziert wurde dann aus speziellen ästhetischen Gründen (wie der bereits erwähnte „*Dead Man*“ von Jim Jarmusch) oder als Hommage an eine längst vergangene Zeit, wie der 2012 mit 5 Oscars ausgezeichnete „*The Artist*“ (USA 2011, Michel Hazanavicius).

Als etwas kritisch kann man die Forderung nach der kontrapunktischen Nutzung des Tons betrachten. Meiner Ansicht nach ist es ebenfalls eine Einschränkung für das Sound Design, wenn man gezwungen ist, etwas anderes zu vertonen als das Bild zeigt, dass der Ton eine andere Information geben MUSS. Ich sehe die Chance und das Interessante im Spiel von Gleichklang und Differenz des Tons

zum Bild. Wenn man nicht immer weiß, worauf man sich verlassen kann und wenn man jedes Mal von neuem überrascht wird, was auf der akustischen Ebene passiert, wenn einmal die Gefahr angekündigt wird und ein andermal die Illusion von Frieden, während eigentlich gerade etwas Dramatisches passiert. Wenn der Ton einmal mehr preisgibt als das Bild, in der nächsten Szene vielleicht aber etwas verschleiert, das man aufgrund der visuellen Information annehmen würde, dann hat man alle Möglichkeiten, den Ton einzusetzen, genutzt.

3 KOGNITIVE GRUNDLAGEN: AUGE UND OHR

Der Grund, warum den Sinnesorganen Auge und Ohr in dieser Arbeit so viel Raum gewidmet wird liegt darin, dass Film aus zwei verschiedenen Elementen besteht: Bild und Ton. Diese Elemente können nur mit Hilfe der beiden Sinnesorgane Auge und Ohr wahrgenommen werden⁶⁹. Ziel dieses Kapitels ist aufzuschlüsseln, wie Augen und Ohren funktionieren. Denn, was sie wahrnehmen und wie sie es wahrnehmen, sind kognitive Prozesse die in der Gestaltung von Filmen gern genutzt werden, um beim Zuschauer bestimmte Reaktionen hervorzurufen.⁷⁰

3.1 Die Funktionsweise des Auges

3.1.1 Über das Sehen

Geht man danach, welcher unserer Sinne den größten Anteil an wahrgenommenen Eindrücken liefert, so ist der Sehsinn unser wichtigster. Rund 60 Prozent aller Umwelterfahrungen gelangen über das Auge in das menschliche Gehirn. Aus diesem Grund gilt Sehen auch als „Schlüssel zum Verständnis unseres Gehirns“.⁷¹ Das Auge hat gelernt, auf komplizierte und ambivalente Reize von außen zu reagieren und diese in möglichst simple Formen umzuwandeln, damit der Organismus schnellstmöglich auf etwaige Gefahren reagieren kann.⁷² Ditzinger nennt das Sehen „die jüngste und erfolgreichste Erfindung der Evolution.“⁷³

Das Reagieren von Lebewesen auf Licht ist schon seit der Urzeit nachzuweisen. Pflanzen wachsen in Richtung der Sonne und schon ein früher Einzeller trägt den Namen Augentierchen.⁷⁴ Ohne Licht hätte sich auf unserem Planeten kein Leben entwickeln können. Eine Tatsache, die die Fixierung des Menschen auf das Sehen,

⁶⁹ In Ausnahmefällen kann Ton auch einen anderen Sinn ansprechen: im Bereich der Bässe wird Ton, wenn er tief und leise ist, wie viele Menschen vielleicht in Situationen wie dem Kino schon einmal erlebt haben, manchmal mehr gespürt als gehört.

⁷⁰ Es gibt auch Versuche, das Kinoerlebnis auf andere Sinnesorgane auszuweiten, bspw. auf den Geruchssinn. Dies sind jedoch eher experimentelle Ansätze und nicht die Regel.

⁷¹ Ditzinger, Thomas: Illusionen des Sehens. Eine Reise in die Welt der visuellen Wahrnehmung. München: Elsevier, 2006, S. 1.

⁷² Vgl. Ditzinger (2006). S. 1f.

⁷³ Ditzinger (2006). S. 6.

⁷⁴ Vgl. Guski, Rainer: Wahrnehmung. Eine Einführung in die Psychologie der menschlichen Informationsaufnahme. Stuttgart: Kohlhammer Verlag, 2000, S. 22f.

also den Sinn, der das Wahrnehmen von Licht ermöglicht, logisch nachvollziehbar macht.

Prinzipiell dient Sehen dazu, um dem Menschen eine Beschreibung seiner Umwelt zu liefern, um Gefahren zu erkennen, um Nahrung aufzuspüren, um sich in der Welt einfach zurechtzufinden. Der Sehsinn ist ein Sinn, der stark auf Fakten beruht.

3.1.2 Der Prozess des Sehens

Um zu sehen braucht es einerseits einen Reiz, andererseits einen Rezeptor, also etwas das den Reiz wahrnimmt. Den Reizimpuls liefert das Licht, das in der menschlichen Umwelt vorhanden ist, für die Aufnahme, Weiterleitung und Verarbeitung sorgt unser Sehapparat, auf den das Licht trifft.

3.1.2.1 Licht

Alle Informationen, die wir über das Auge aufnehmen können, werden über das Licht gesendet. Es ist das schnellstmögliche Trägermedium, das zur Verfügung steht (Licht ist 900 000 Mal schneller als der Schall). Die Lichtgeschwindigkeit beträgt 300 000 km/s. Außerdem ist es das am wenigsten störungsanfällige Medium und somit das zuverlässigste. All die Dinge, die vor unseren Augen (innerhalb unseres Sichtfeldes) stattfinden, können wir gleichzeitig sehen. Dies ist bei Schall beispielsweise nicht möglich.⁷⁵

Was ist Licht und woher kommt es? Licht kann entweder natürlich oder künstlich entstehen. Die Sonne, Feuer, Glühwürmchen oder Sterne sind Beispiele für natürliche Lichtquellen. Neonröhren, Glühlampen oder Kerzen erzeugen künstliches Licht. Licht hat immer eine Wellenlänge. Die Wellenlänge hängt davon ab, wie schnell die Wellen schwingen, die die Lichtquellen erzeugen. Je schneller sie schwingen, umso kürzer sind sie und umso mehr Energie erzeugen sie. Für das menschliche Auge wirkt sich die Wellenlänge in Form von Farben aus. Niedrige Wellenlängen (bspw. 400 Nanometer) nehmen wir als blaues Licht wahr, hohe als rotes (800 Nanometer). Eine Energiequelle sendet im Normalfall Licht mit vielen

⁷⁵ Vgl. Ditzinger (2006), S. 6.

verschiedenen Wellenlängen aus, für das menschliche Auge ist aber nur ein sehr kleiner Bereich sichtbar. Ultraviolett - also besonders niedrige Wellenlängen - und Infrarot - besonders hohe Wellenlängen - können Menschen nicht sehen, wohingegen manche Tiere diese Bereiche sehr wohl wahrnehmen. Das von der Energiequelle ausgesandte Licht wird dann so lange mit Lichtgeschwindigkeit transportiert, bis es auf ein Hindernis trifft. Bei dem Austausch von Energie, der an dem Hindernis stattfindet, werden bestimmte Wellenlängen vom Stoff aufgenommen (absorbiert) und der Rest wird reflektiert⁷⁶ (das bedeutet, dass beispielsweise in einem rot ausgeleuchteten Raum nur die Dinge farblich erkennen kann, die NICHT rot sind).

3.1.2.2 Auge

Zusammengefasst verläuft der Sehprozess so, dass Licht auf das Auge trifft, in chemische Energie und Nervenreaktion umgewandelt wird und so der Ausgangspunkt des Lichts identifiziert werden kann.

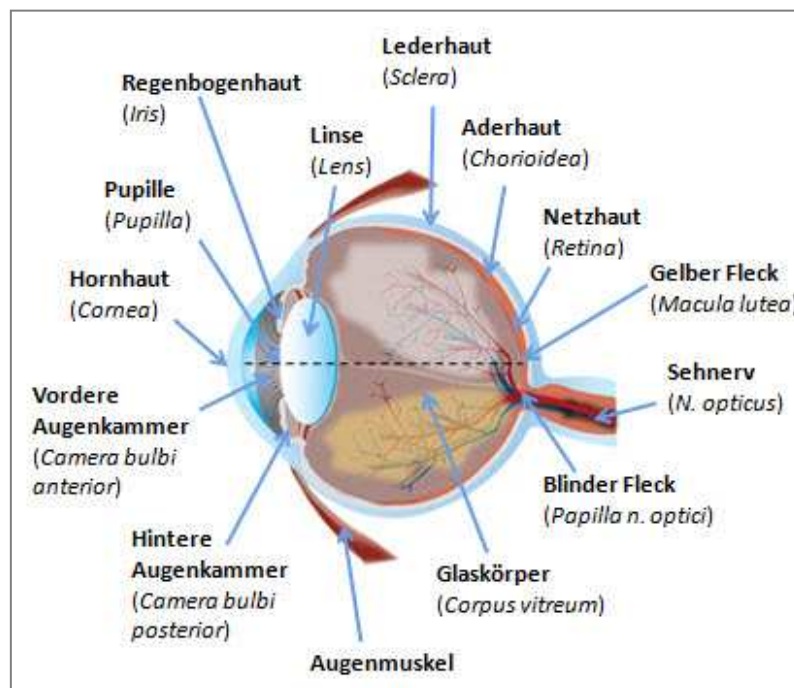


Abbildung 2: die Anatomie des menschlichen Auges⁷⁷

⁷⁶ Vgl. Ditzinger (2006), S. 7f.

⁷⁷ http://www.dr-gumpert.de/uploads/pics/anatomie_auge_01.jpg Stand 08.09.2012

Das Licht fällt durch die Pupille, die von der Iris (oder auch Regenbogenhaut) umschlossen wird, und sich je nach Lichteinfall vergrößern oder verkleinern kann, auf die Linse. Der Ciliarmuskel, der sie umschließt, kann ihre Form und Brechkraft verändern. Wird er angespannt, wird die Linse rund und die Brechkraft höher, das heißt, wir sehen Gegenstände in der Nähe scharf. Entspannt sich der Muskel, wird sie abgeflacht und die Schärfe liegt in der Ferne. Der Lichtstrahl wird von der Linse durch den durchsichtigen Glaskörper auf die Netzhaut geleitet (Retina). Dort wird er als auf dem Kopf stehende, Verkleinerung der realen Szenerie abgebildet. Auf der Netzhaut befinden sich große Mengen lichtempfindlicher Sehzellen (Stäbchen und Zapfen), von denen das Licht in Nervenimpulse umgewandelt und an Neuronen weitergegeben wird. Die Sehzellen bestehen aus lichtempfindlichen Stoffen, die darauf ausgerichtet sind, Helligkeit oder Farben zu erkennen. Stäbchen können noch sehr schwaches Licht identifizieren und dienen vor allem dazu, dass man bei schlechten Lichtverhältnissen noch sehen kann. Sie können aber keine Farben unterscheiden. Stäbchen sind überall auf der Netzhaut verteilt, außer am gelben Fleck. Dort findet man, dicht gedrängt, Millionen von Zäpfchen, die für das Farbsehen notwendig sind. Diese Sehzellen reduzieren 126 Millionen Informationseinheiten auf nur mehr 800.000 Reize und leiten sie durch den Sehstrang ans Gehirn weiter.

3.1.2.3 Die Gesetze des Sehens, zitiert nach Ditzinger⁷⁸

Sehen ist nicht nur eine passive Bestandsaufnahme von unterschiedlichen Wellenlängen des Lichts. Sehen ist gleichzeitig auch eine aktive Organisation dieser Eindrücke, um sein Umfeld wahrnehmen und entsprechend reagieren zu können. So stellte Max Wertheimer nach vielen systematischen Untersuchungen am Psychologischen Institut Frankfurt fest, dass das Ganze mehr als die Summe seiner Teile ist.⁷⁹

Es gibt verschiedene Strategien des Gehirns, um möglichst schnell aus den Millionen von Eindrücken, die auf die Nervenzellen prallen, brauchbare Informationen zu machen. Dem liegt das Gruppierungsgesetz zugrunde. Das bedeutet, Menschen

⁷⁸ Vgl. Ditzinger (2006), S. 14-21.

⁷⁹ Vgl. Guski (2000), S. 59.

erkennen nicht eine Summe oder eine Folge von Einzelwahrnehmungen, sondern das Bild als Ganzes. Das heißt, dass das Gehirn immer bestrebt ist, einzelne Punkte zu einem sinnvollen Bild zusammenzufassen. So erkennt man beim Blick in die Landschaft im ersten Moment nicht die einzelnen Baumarten (Tanne, Fichte, Lerche), sondern sieht einen Nadelwald. Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten, wie dieses Gruppierungsgesetz vom menschlichen Nervenzentrum angewendet wird:

Das Gesetz der Prägnanz: das Gehirn versucht, Bildeindrücke regelmäßig, symmetrisch, geschlossen, einheitlich, ausgeglichen, einfach, knapp und senkrecht-waagrecht orientiert anzuordnen. Hier helfen Formen wie Rechtecke, Kreise, rechte Winkel etc.

Das Gesetz der Ähnlichkeit: dieses Gesetz besagt, dass ähnliche Objekte (ähnlich in Farbe, Form, etc.), wenn es möglich ist, miteinander gruppiert werden.

Das Gesetz der Nähe: das Gehirn verknüpft Objekte, die einander räumlich näher sind, eher miteinander als jene, die weiter voneinander entfernt sind.

Das Gesetz der guten Fortsetzung: auch hier wird wieder darauf Bezug genommen, welche zugrunde liegenden Formen sich am einfachsten gruppieren lassen und welche Zusammenstellung am harmonischsten erscheint. In diesem Fall orientiert sich das Gehirn an möglichst geraden Linien und geringen Krümmungen.

Das Gesetz der Geschlossenheit: diesem Gesetz liegen ebenfalls bekannte Formen, Farben o. Ä. zugrunde. Linien, die geschlossen sind, lassen sich einfacher zu einer Gestalt zusammenführen, als diejenigen, die durch eine andere Form unterbrochen sind.

Das Gesetz der Erfahrung: alle Gesetze, die dazu dienen, Bildelemente zu gruppieren, basieren darauf, dass das Gehirn im Laufe des Menschenlebens gewisse Grundsätze gelernt hat. Diesen Erfahrungen folgend, arrangiert es die Impulse, die auf das Auge auftreffen. Das heißt aber auch, dass nicht jeder Mensch alle Dinge auf die gleiche Art und Weise wahrnimmt und erkennt, sondern dass es in

den Anordnungen der Außenimpulse durchaus zu subjektiven und unterschiedlichen Ergebnissen kommen kann. Dies kennt man zum Beispiel aus einem klassischen Kippbild, in dem man entweder zwei Gesichter im Profil oder eine Vase erkennt.

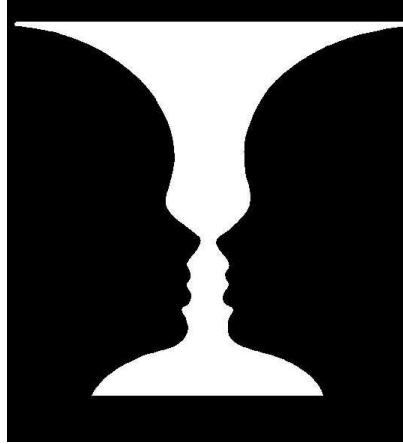


Abbildung 3: Figur-Grund-Trennung nach Edgar Rubin

In diesem Bild gibt es zwei gleichwertige Möglichkeiten, nach denen das Gehirn in seiner Anordnung vorgehen kann. Man kann sich aber immer nur auf eines konzentrieren - es ist nicht möglich, gleichzeitig die Vase UND die Gesichter zu sehen.

Auch das folgende Bild eines unbekannten Verfassers funktioniert nach demselben Prinzip:



Abbildung 4: „Meine Frau und meine Schwiegermutter“ von W.E. Hill

Welche der beiden Gestalten unser Gehirn zuerst sieht, hängt von unterbewussten Entscheidungskriterien wie der individuellen Situation, der Tagesverfassung, aktuellen Umwelteinflüssen, oder vom zufällig zuerst fixierten Bildausschnitt ab. Wenn man Versuchspersonen absichtlich beeinflusst und in eine bestimmte Richtung steuert, verändert sich auch das Ergebnis, welche Frau die Probanden sehen, signifikant.⁸⁰

3.2 Die Funktionsweise des Ohrs

3.2.1 Über das Hören

Während das Auge rein biologisch gesehen das überlebenswichtigste Organ ist, ist das Hören möglicherweise psychologisch gesehen das lebenswichtigste. Stellt man sich zwei Menschen vor, von denen einer aufgrund seines hohen Alters quasi taub und der andere praktisch blind ist, so kann der Taube alleine in seinem Haus leben und sich selbst versorgen, während der Blinde auf Unterstützung angewiesen ist. Durch die Gehörlosigkeit besteht für den beinahe Tauben jedoch die Gefahr der Vereinsamung, da es nur mehr schwer möglich ist, mit der Außenwelt in Kontakt zu bleiben und zu kommunizieren.⁸¹

Guski bezeichnet Hören (und Sprechen) als „soziales Ereignis“ und als „Medium für zwischenmenschliche Begegnungen“⁸². Erst durch die Ohren konnten die Menschen die Sprache entwickeln und Wissen weitervermitteln. Daher ist das Ohr auch - neben seiner Kommunikationsfunktion - der symbolische Träger alles Geistigen. Diese Funktion verlor mit der Erfindung des Buchdrucks im 16. Jahrhundert in den Köpfen der Menschen mehr an Bedeutung und wurde vom Auge übernommen⁸³. Heute gilt das Gehör als Sinn der gesprochenen Sprache und der Musik, wodurch ihm überwiegend emotionale, soziale und ästhetische Funktionen

⁸⁰ Vgl. Ditzinger (2006), S. 79-81.

⁸¹ Vgl. Hellbrück, Jürgen: Hören. Physiologie, Psychologie, Pathologie. Göttingen: Verlag für Psychologie, 1993, S. 7.

⁸² Guski (2000), S. 148.

⁸³ Vgl. Hellbrück (1993), S. 6.

zugeordnet werden. Deshalb bezeichnet Schmicking Hören als „Sinn der Innerlichkeit“.⁸⁴

Hellbrück⁸⁵ nennt das Ohr das intellektuellste Sinnesorgan. Es ist immer wach und bereit, uns vor Gefahren zu warnen. Über die Augen kommt der Mensch hinaus in die Welt, „durch das Ohr kommt die Welt zum Menschen“.⁸⁶ Es ist ein nicht verschließbarer Kontakt zur Außenwelt, der schon im Mutterleib beginnt und noch dann anhält, wenn ein im Sterben liegender Mensch nicht mehr die Kraft aufbringt, die Augen zu öffnen.⁸⁷ Dadurch erhält das Gehör für den Menschen eher eine passive Rolle. Die akustischen Signale werden zwar gehört, aber nicht immer aktiv ins Bewusstsein gerufen. Trotzdem sind sie da und beeinflussen, was wir mit unseren anderen Sinnen erkennen.

Roland Barthes⁸⁸ unterscheidet das Hören, als ein rein physiologisches Phänomen, vom Zuhören, einem psychologischen Akt. In weiterer Folge differenziert er drei verschiedene Typen des Zuhörens: den ersten Typ nennt er Alarm und beschreibt ihn als das gerichtete Hören auf Indizien, das Mensch und Tier gemeinsam haben. Den zweiten Typ bezeichnet er als Entziffern. Darunter versteht er das Hören auf Zeichen. Dies ordnet er bereits nur mehr dem Menschen zu. Der dritte Typ befasst sich mit der Quelle des Tons. Hierbei fragt man sich nicht, was gesprochen wird, sondern wer der Sender ist. Mit Hilfe dieser drei Typen eignet sich der Mensch Informationen über Räume an.

Das Ohr ist dazu da, das „vorüberziehende Indiz“⁸⁹ wahrzunehmen. Durch seine genetische Form sowie durch seine Funktionsweise wirkt das Ohr wie ein Trichter, durch den eine Vielzahl von Informationen selektiert und weitergeleitet wird.

⁸⁴ Schmicking, Daniel: Hören und Klang. Empirisch phänomenologische Untersuchungen. Würzburg: Königshausen und Neumann, 2003, S. 41.

⁸⁵ Vgl. Hellbrück (1993), S. 4.

⁸⁶ Hellbrück (1993), S. 5.

⁸⁷ Vgl. Hellbrück (1993), S. 5.

⁸⁸ Vgl. Barthes, Roland: Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn. Kritische Essays III. Frankfurt: Suhrkamp, 1990, S. 249f.

⁸⁹ Vgl. Barthes (1990), S. 250.

Barthes postuliert die These, dass das bewusste Zuhören eine Art Ursprung des Menschlichen ist, das Sprache und damit intellektuelle Kommunikation ermöglicht hat. Zuhören ist der Weg zur Dekodierung des „Dahinterstehenden“.⁹⁰

3.2.2 Der Prozess des Hörens

Das Ohr nimmt - wie das Auge - Reize von außen (in diesem Fall Schallwellen) auf, die über mechanische Zwischenstationen Rezeptoren erreichen, von diesen in elektrische Informationen umgewandelt werden, und so ins Gehirn gelangen, das sie verwertet.⁹¹

3.2.2.1 Schall

Hellbrück⁹² bezeichnet Akustik als die Wissenschaft, die sich mit Schall befasst. Schall besteht aus Energiewellen. Die beiden Parameter, nach denen Energiewellen eingestuft werden, sind Intensität und Frequenz. Diese gibt es beim Licht - da werden sie Helligkeit und Farbe genannt - aber auch beim Ton. Die Intensität des Tons ist die Lautstärke und seine Frequenz die Höhe.⁹³

Je nachdem, wie die Frequenz des Schalls beschaffen ist, klingt er anders. Ein Geräusch wird als hell empfunden, wenn die Energie im oberen Frequenzbereich stark ist. Ist das Geräusch vermehrt mit Energie aus dem unteren Frequenzbereich versehen, empfindet man es als dunkel.⁹⁴ Die Unterschiede in der Frequenz bewirken auch einen Unterschied in der Hörbarkeit: tiefe, dunkle Töne setzen sich gegenüber hohen, hellen Tönen durch. Das bedeutet, dass man eine leise Geige nicht mehr hört, wenn daneben drei laute Kontrabässe gespielt werden. Der Umkehrschluss hingegen funktioniert nicht: leise tiefe, dunkle Töne werden auch wahrgenommen, wenn gleichzeitig helle, laute Töne zu hören sind.⁹⁵

Ähnlich wie das Auge neigt auch das Ohr dazu, Reize zu gruppieren und zu Mustern zusammenzufassen. Dadurch hören wir keine Aneinanderreihung einzelner

⁹⁰ Vgl. Barthes (1990), S. 253.

⁹¹ Vgl. Guski (2006), S. 30.

⁹² Vgl. Hellbrück (1993), S.1

⁹³ Vgl. Guski (2000), S. 33.

⁹⁴ Vgl. Guski (2000), S. 149-152.

⁹⁵ Vgl. Hellbrück (1993), S. 119.

Töne oder Tonhöhen, sondern ein Geräusch, einen Klang oder eine Melodie. Das entsteht, indem Schallwellen aus verschiedenen Schallquellen sich in der Ohrmuschel in komplizierten Mustern überlagern, so gesammelt werden und das Trommelfell zu komplexen Schwingungen bringen. Diese verworrenen Schwingungskonglomerate erkennt das Gehirn und kann sie zuordnen. So kann man zum Beispiel unterscheiden, ob ein bestimmter Ton einer Tonleiter auf einem Klavier oder einem Streichinstrument gespielt wird. Schmicking bezeichnet diese Auffassung von Klang als „eine Gegenständlichkeit“ bzw. „einstimmiges Phänomen“⁹⁶. Das bedeutet, dass akustische Abfolgen, die aus mehreren Elementen zusammengesetzt sind, vom Menschen als ein zusammengehöriges Geräusch wahrgenommen werden. Als Beispiele nennt er unter anderem das Zuschlagen einer Autotür oder einen schreienden Menschen.

Während Licht notwendig ist um zu sehen, ist es der Schall, den Menschen hören. Schall besteht aus schnell wechselndem Luftdruck, Schwingungen, die unterschiedlich oft und schnell schwingen und benötigt ein Medium, um sich auszubreiten (im Vakuum ist Schall nicht hörbar). Der hörbare Bereich liegt zwischen mindestens 20 Schwingungen pro Sekunde und maximal 18.000 Schwingungen pro Sekunde. .Darunterliegende Töne nimmt man nicht wahr (Hörschwelle), darüberliegende empfindet man als schmerzhaft - sie können Schäden am Gehörapparat hinterlassen (Schmerzgrenze). Dazu muss noch ein Energiebereich von 10^{-13} bis 100 Watt pro Quadratmeter eingehalten werden, um einen hörbaren Ton zu übermitteln.⁹⁷ Es handelt sich hierbei allerdings um Schwellenwerte (d.h. die Grenzen können verschwimmen), denn auch hier ist die Wahrnehmung subjektiv und selbst bei ein- und demselben Menschen zum Teil abhängig von Tagesverfassung, persönlichen Einstellung oder Einschätzung.⁹⁸

Wenn ein unerwartetes oder lautes Geräusch hörbar wird, läuft ein automatischer Handlungsprozess ab: dieser beginnt damit, dass man sich der unerwartet auftretenden Geräuschquelle zu-, und allen anderen Tönen, die man zuvor gehört hat,

⁹⁶ Schmicking (2003), S. 283.

⁹⁷ Vgl. Guski (2000), S. 18.

⁹⁸ Vgl. Guski (2000), S. 132.

abwendet. Der Hirnstamm wird aktiviert, um die Abwehr- und eventuelle Fluchtbereitschaft des Körpers zu fördern. Dies geschieht durch Veränderungen in der Muskulatur und den Blutgefäßen. In weiterer Folge versucht das Gehirn, den Schall zu erkennen und zu identifizieren, um ihn dann zu bekämpfen. Gibt es keine Möglichkeit, dem Geräusch abzuweichen, fühlt man sich gestört. Es gibt dahingehend auch keine echte Gewöhnungsfunktion, da dieser Ablauf auch bei Menschen stattfindet, die regelmäßig lauten Geräuschen ausgesetzt sind. Langfristig reagiert der Körper mit Schwerhörigkeit.⁹⁹

Hellbrück definiert drei Elemente, in die man Schall zerlegen kann: das „physikalisch[e] Schallereignis, [die] akustische Wahrnehmung und [die] Bedeutung, die dieses wahrgenommene Ereignis für uns hat.“¹⁰⁰ Akustische Wahrnehmung und Bedeutung können kulturell und von Mensch zu Mensch variieren, denn es kann vorkommen, dass man Geräusche, die man aus dem eigenen Lebensumfeld nicht kennt, nicht bemerkt und auch nicht verarbeitet oder dass man akustische Ereignisse losgelöst aus ihrem eigentlichen Kontext nicht zuordnen kann.

3.2.2.2 Ohr

Der Mensch ist nicht zufällig mit zwei Ohren ausgestattet und diese sind auch nicht zufällig am Kopf dort platziert, wo sie sind. Diese Anordnung hat sich im Laufe der Evolution als die sinnvollste erwiesen und dient dazu, um nicht nur Geräusche auszumachen, sondern auch ihre Entfernung, ihre Richtung, etc. identifizieren zu können.¹⁰¹

⁹⁹ Vgl. Guski (2000), S. 157f.

¹⁰⁰ Hellbrück (1993), S. 23.

¹⁰¹ Vgl. Guski (2000), S. 141.

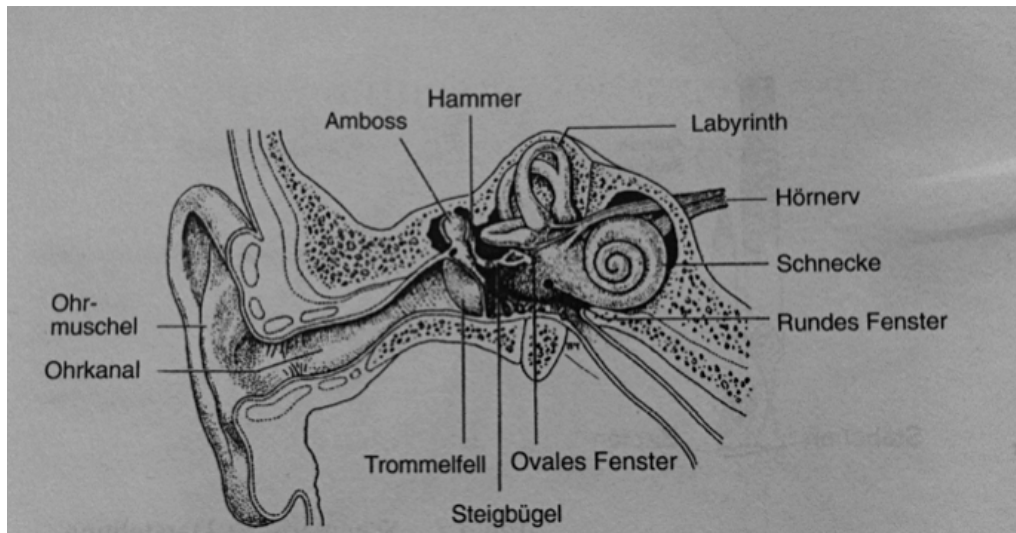


Abbildung 5: Die Anatomie des menschlichen Ohres¹⁰²

Entwickelt hat sich das Ohr aus dem Seitenlinienorgan von Fischen, die damit die Strömungsrichtung des Wassers spüren können.¹⁰³

Das Ohr gliedert sich in drei Hauptabschnitte: das Außenohr, das Mittelohr und das Innenohr. Zum Außenohr zählen die Ohrmuschel und der äußere Gehörgang. Das Trommelfell trennt das Außenohr vom Mittelohr, die Ohrschnecke ist die Verbindung der Gehörknöchelchen des Mittelohrs zum Innenohr. Wenn Schall von außen auf das Ohr trifft, wird ein Teilchen nach dem anderen angestoßen und die Schallwelle so weitergetragen. Die Bewegungen der Gehörknöchelchen lösen Schwingungen in der mit Wasser gefüllten Ohrschnecke aus. Im Cortischen Organ befinden sich Rezeptoren (Haarzellen), die die Schwingungen in elektrische Impulse umwandeln und an den Hörnerv weitergeben, der die Impulse wiederum an das Gehirn weiterleitet.¹⁰⁴

3.3 Wahrnehmung

3.3.1 Drei Stufen der Wahrnehmung

„Aufgabe der Wahrnehmung ist es, den sich ständig verändernden, oft chaotischen Input aus äußeren Energiequellen über die Sinnesorgane aufzunehmen und zu stabilen, geord-

¹⁰² Vgl. Guski, (2000), S. 31.

¹⁰³ Vgl. Hellbrück (1993), S. 5.

¹⁰⁴ Vgl. Hellbrück (1993), S. 83-85.

neten *Perzepten*, die für den jeweiligen Betrachter relevant sind, zu organisieren. Ein **Perzept** ist das, was wahrgenommen wird. Es ist *weder* der physikalische Gegenstand (*distaler Reiz*) *noch* sein Abbild in einem Rezeptor (*proximaler Reiz*). Vielmehr handelt es sich um das erfahrene (phänomenale) Ergebnis des gesamten Wahrnehmungsprozesses, der so unterschiedliche psychische Vorgänge wie Zusammenfügen, Urteilen, Schätzen, Erinnern, Vergleichen und Assoziieren umfaßt.“¹⁰⁵

Der Wahrnehmungsprozess passiert auf drei Stufen: Empfinden, wahrnehmen und klassifizieren. Im ersten Schritt, dem sensorischen Empfinden, wird physikalische Energie (bspw. Licht oder Schallwellen) in eine vom Gehirn lesbare Information, also neurale Aktivität, umgewandelt. Schon in diesem Stadium werden bestimmte Reize ausgewählt, die über die Nervenbahnen weitergeleitet werden und wahrgenommen werden sollen. In der zweiten Stufe, der Wahrnehmung im engeren Sinn, werden ein inneres Abbild und ein erfahrenes Perzept des äußeren Stimulus gebildet. Dieses Abbild der Umwelt ist eine Art Arbeitsbeschreibung: das Gesehene oder Gehörte wird zu erkennbaren Formen, Mustern und Klängen zusammengefasst (drei Linien ergeben, ein Dreieck, eine römische III oder ein H). Während der letzten Phase, der Klassifikation, werden Netzhautbilder oder akustische Signale in bereits bekannte Schemata eingeordnet und erkannt - es wird also der neue äußere Reiz mit bereits gespeicherten (gelernten) Informationen in Zusammenhang gebracht.¹⁰⁶

3.3.2 Sinneseindrücke: Reaktionen und Phänomene

Wahrnehmung ist in dem Ausmaß, in der man sie als Erwachsener kennt, nicht von Geburt an möglich. Kleine Kinder können beispielsweise ihr Sehfeld noch nicht strukturieren, weswegen sie oft nicht in der Lage sind, ein vor kurzer Zeit benutztes und zur Seite gelegtes Spielzeug innerhalb ihrer verstreuten Sachen wiederzufinden. Auch die selektive Wahrnehmung ist noch nicht so ausgeprägt wie die eines Erwachsenen. Dies führt ebenfalls dazu, dass während der Suche dieses einen Spielzeugs so viele Ablenkungen stattfinden, dass das Kind noch während dem Suchen vergisst, was es eigentlich sucht und sich einem anderen Spielzeug widmet. Des Weiteren hat sich die Vermutung manifestiert, dass Wahrnehmung eher aktiv verstanden werden kann: sie ist oft gekoppelt mit Hand-

¹⁰⁵ Zimbardo, Philip: Psychologie. Berlin: Springer, 1995, S. 159.

¹⁰⁶ Vgl. Zimbardo (1995), S. 159f.

lungsmöglichkeiten. Das bedeutet, dass man eher dazu neigt, das wahrzunehmen, was innerhalb der eigenen Handlungsmöglichkeiten liegt, also was das eigene Lebensumfeld und die gegenwärtige Situation, in der man sich befindet, betrifft.¹⁰⁷ Andere Dinge werden bis zu einem gewissen Grad parallel wahrgenommen, jedoch nicht bewusst. Viele dieser Dinge, die unterbewusst wahrgenommen werden, führen dann wiederum automatisch zu bestimmten Handlungsmustern, die man nicht vorsätzlich steuern kann, weil sie Reaktionen auf bestimmte Stimuli sind.¹⁰⁸ Man muss die Fliege auf dem Arm nicht sehen, um die Hand zu bewegen und das Kitzeln zu verscheuchen.

Um Wahrnehmung noch einmal in wenigen Worten zusammenzufassen: Wahrnehmung ist, wenn unser Gehirn Informationen von außen (die auf unsere Sinnesorgane auftreffen) sowie Informationen von innen aufnimmt und an die zuständige Stellen im Körper weiterleitet, damit diese zu etwaigen Handlungen veranlasst werden. Wie schon in 3.3.1 angeführt, wird nicht jede Information weitergeleitet, sondern nur bestimmte Reize. Selektiert wird danach, was für uns relevant ist. Doch was macht eine Information zu einer relevanten Information?

Relevante Informationen sind all jene, die Menschen dazu dienen, um in ihrem Ökosystem überleben zu können und sich in ihrem Umfeld zurechtzufinden. Dabei handelt es sich um keinen statischen Ist-Zustand, sondern um etwas, das sich über Jahrmillionen verändert hat und an die aktuellen Gegebenheiten angepasst wurde. An gleichbleibende Geräusche beispielsweise gewöhnt man sich im Laufe von ein paar Minuten oder aufgrund seines Lebensumfeldes und nimmt sie nicht mehr bewusst wahr.¹⁰⁹ Meeresrauschen, um ein angenehmes Beispiel zu nennen, kann beim Einschlafen beruhigend wirken. Auch an gleichmäßigen Straßenlärm einer weiter entfernten Autobahn stört man sich nicht besonders (dies hätte einen Menschen aus dem Mittelalter vermutlich dagegen sehr irritiert). Hat man jedoch eine Baustelle vor dem Fenster, bei der der Presslufthammer immer wieder angeworfen wird, schreckt man jedes Mal erneut auf und wird aus seiner Konzentrati-

¹⁰⁷ Vgl. Guski (2000), S. 50f.

¹⁰⁸ Vgl. Guski (2000), S. 175.

¹⁰⁹ Vgl. Hellbrück (1993), S. 123.

on gerissen. Das liegt daran, dass der Mensch vor allem auf die Wahrnehmung von Veränderung, wie beispielsweise Geräuschen, die auf einmal auftreten, Lichter, die plötzlich erscheinen, Wechsel in der Lautstärke, Tonlage, Größe, etc sensibilisiert ist. Es reichen dabei minimale Veränderungen, um die Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, obwohl sich starke Abweichungen mehr auswirken.¹¹⁰

Nicht alle Menschen reagieren gleich auf Veränderungen. Hierbei spielt der Begriff der Adaption eine Rolle. Das bedeutet, dass sich die Sinnesorgane oft und schnell an neue Reizverhältnisse anpassen können¹¹¹: die Lautstärke, die in einer Diskothek als erwünscht wahrgenommen wird, empfindet man in seinem täglichen Umfeld als störend laut. Die Helligkeit, die man am Arbeitsplatz benötigt ist in einem Restaurant beim Abendessen unangenehm grell. Ähnlich der Adaption ist auch das Phänomen Fatigue. Diese Erscheinung hat verschwimmende Übergänge zur Adaption und ist daher nicht immer klar davon abzugrenzen. Sie beschreibt eine „Ermüdung eines Sinnesorgans aufgrund anhaltender Stimulation“. ¹¹² Diese Ermüdung kann entweder während der Stimulation oder danach stattfinden. Verlässt man die oben genannte Diskothek, bemerkt man meistens, dass man deutlich schlechter hören kann, als man es gewohnt ist. Adaption und Fatigue tritt bei allen Sinnesorganen auf.

Nun wurde weiter oben behauptet, dass Wahrnehmung dazu dient, relevante Informationen zu identifizieren um Reaktionen auszulösen, die dazu führen, dass man sich in seinem Umfeld problemlos orientieren und bewegen kann. Gleichzeitig ist allerdings bekannt, dass zwei Personen, die dieselbe Situation beobachten, nie einen identen Eindruck davon erhalten, sondern, ganz im Gegenteil, oft völlig verschiedene Eindrücke davon mitnehmen und gänzlich unterschiedliche Aspekte als relevant erachten. Dies wird in der Psychologie auf sogenannte nichtlineare Beziehungen zurückgeführt, die beschreiben, dass physische und psychologische Beschreibungsgrößen sich nicht linear verhalten. Das bedeutet, dass der Zuhörer doppelte Lautstärke in Dezibel gerechnet im Normalfall nicht als doppelt so laut

¹¹⁰ Vgl. Guski (2000), S. 7-16.

¹¹¹ Vgl. Hellbrück (1993), S. 126.

¹¹² Hellbrück (1993), S.126.

empfindet. Auch Sinnestäuschungen führen dazu, dass Fakten nicht der physischen Realität gemäß bemerkt werden, zum Beispiel, dass unter bestimmten Bedingungen vertikale Linien als länger erscheinen als horizontale, obwohl sie in Wahrheit gleich lang sind.¹¹³ Außerdem spielen auch persönliche Referenzen eine Rolle und die gegenwärtige Situation, in der man sich befindet. Je nachdem, was man vor dem zu beschreibenden Ereignis erlebt hat, werden verschiedene Parameter subjektiv anders wahrgenommen. Wenn beispielsweise die eine Person aus dem Schlaf gerissen wurde, während die andere gerade aus der Disco kam, wird der Lärmpegel, den man klassifizieren soll, anders dargestellt werden.

Individuelle Unterschiede findet man insbesondere dann, wenn es nur geringe Änderungen in der Reizstärke gibt oder die betreffenden Personen verschiedene Handlungsmotive haben. Der eigene Background, die gesammelten Erfahrungen und das Gelernte haben einen starken Einfluss darauf, welche Informationen für das Gehirn als relevant eingestuft werden.¹¹⁴ Je nachdem in welcher Situation, an welchem Ort, in welcher Zeit man gerade lebt, werden auch Reize und Stimuli beurteilt. Hört man im Kino ein herannahendes Auto mit quietschenden Reifen, wird man vielleicht kurz aufschrecken, aber zu keiner Handlung veranlasst. Hört man dasselbe Geräusch auf dem Nachhauseweg, während man gerade dabei ist, eine Straße zu überqueren, macht man schnell einen Satz zurück auf den Gehsteig.

Ein weiteres Phänomen der menschlichen Wahrnehmung wird als Invarianz bezeichnet. Grundsätzlich geht es darum, dass es auf der Welt gewisse Eigenschaften von Gegenständen und Begebenheiten gibt, die trotz Veränderung konstant wahrgenommen werden bzw. erinnert werden. Wenn wir ein Stück Holz sehen, dann ist es in unserer Erinnerung immer braun, egal in welchem Licht wir dieses spezielle Exemplar gesehen haben. Diesen Aspekt der Invarianz nennt man Helligkeitskonstanz. Andere Erscheinungen sind Konstanz in Größe, Farbe und Form.¹¹⁵ Konstanzerscheinungen gibt es im auditiven sowie im visuellen Bereich

¹¹³ Vgl. Guski (2000), S. 19f.

¹¹⁴ Vgl. Guski (2000), S. 21.

¹¹⁵ Vgl. Guski (2000), S. 71.

gleichermaßen. Die Helligkeitskonstanz des Sehsinns entspricht beispielsweise der Tonhöhenkonstanz des Gehörs, die Timbrekonstanz der Farbkonstanz, etc.¹¹⁶

Aus diesen Erfahrungen lässt sich schließen, dass Einflüsse auf die subjektive Wahrnehmung nicht nur biologisch bedingt sein können, sondern auch emotionale und soziale Erfahrungen eine Rolle spielen. Es bewerten beispielsweise Personen aus ärmeren Verhältnissen eine Geldmenge, die sie nicht gezählt haben, als größer, als wohlhabendere Personen. Dies ist darauf zurückzuführen, dass dieselbe Menge Geld für weniger wohlhabende Menschen einen größeren Wert besitzt. Auch die aktuelle Gefühlslage beeinflusst die Wahrnehmung: je nach persönlicher Verfassung werden Ausdrücke, die dem eigenen Empfinden näher sind, stärker wahrgenommen als jene, die nicht dem eigenen Empfinden entsprechen.¹¹⁷

3.4 Lernen & Gedächtnis¹¹⁸

„Lernen [ist ein] Prozeß [...], der zu relativ stabilen Veränderungen im Verhalten oder im Verhaltenspotenzial führt und auf Erfahrungen aufbaut. Lernen ist nicht direkt zu beobachten. Es muß aus den Veränderungen des beobachtbaren Verhaltens erschlossen werden.“¹¹⁹

Lernen bedeutet prinzipiell Veränderung im Verhalten. Im Bezug auf Film haben wir im Laufe unserer Kindheit schon gelernt, dass Dinge, die auf der Leinwand passieren, für uns in der Realität nicht gefährlich sein können. Wir zucken in Schreckmomenten nach wie vor zusammen, aber wir kämen nicht auf die Idee, vor dem Zug, der auf der Leinwand auf uns zukommt, davonzulaufen. Diese Verhaltensveränderung kommt im Normalfall durch Erfahrung zustande und wird latentes Lernen genannt.

Es gibt zwei unterschiedliche Bereiche, in denen das Lernen im Bezug auf den Film relevant ist: die Lernmethode, die in der filmischen Praxis angewendet wird,

¹¹⁶ Vgl. Schmicking (2003), S. 148.

¹¹⁷ Vgl. Guski (2000), S. 125.

¹¹⁸ Auf die spezifische Relevanz dieses Kapitels wird im Folgenden in Kapitel 4 noch verwiesen, in den Bereichen 4.1 „Filmhören lernen“ sowie auch 4.4 „Sound: die akustische Rhetorik des Films.“

¹¹⁹ Zimbardo (1995), S. 263.

um innerhalb eines Films Reaktionen auszulösen, ist die Konditionierung. Bei der klassischen Konditionierung wird ein neutraler Reiz durch mehrmalige gleichzeitige Darbietung mit einem Reiz verbunden, der einen Reflex auslöst. Dies führt dazu, dass nach dem Lernprozess der neutrale Reiz ebenfalls denselben Reflex auslöst. Der neutrale Reiz ist zu einem konditionierten Reiz geworden. Dies wäre zum Beispiel möglich, indem im Hintergrund immer ein gewisses Lied hörbar wird, wenn ein Mord passiert. Hört man im Verlauf des Films dieses Lied, weiß man schon, dass gleich wieder etwas passieren wird. Konditionierte Reize können entweder generalisiert (auch auf andere, ähnliche Auslöser übertragen) oder aber auch wieder gelöscht werden.

Außerdem hat über die letzten Jahrzehnte ein kollektiver Lernprozess stattgefunden, was Kino im Allgemeinen anbelangt, also zu Lernprozessen außerhalb eines einzelnen Films, aber dafür entweder innerhalb eines Genres oder sogar im Bezug auf den ganzen Apparat „Film“. Während auf der einen Seite die Produktion lernen musste, was technisch möglich ist, bis an eine Nutzung verschiedenster filmischer Techniken zum Erzielen psychischer Wirkung zu denken war (wie wir sie heute kennen), musste das Publikum auf der anderen Seite lernen, gewisse Konventionen zu verstehen, um mit den Filmen der Gegenwart etwas anfangen zu können. Wir haben gelernt, dass Ton im Film nicht zwangsläufig realitätsnah dargestellt wird, sondern eine künstlerische Ästhetik hat, die wir kennen und die uns tiefer in der Narration versinken lässt, anstatt uns - wäre sie uns nicht vertraut - daraus herauszureißen.

Gedächtnis ist „die geistige Fähigkeit, Erfahrungen zu speichern und später zu reproduzieren oder wiederzuerkennen“¹²⁰ und hängt damit mit den Konzepten Wahrnehmung und Lernen zusammen. Während im Film beim Konditionieren eher unbewusste Reaktionen ausgelöst werden, bezieht sich das Gedächtnis tendenziell eher auf bewusste Prozesse. Wenn Wahrnehmung gespeichert und später wieder abgerufen wird, dann benötigt man dazu das Gedächtnis. Gedächtnis ist Informationsverarbeitung. Erinnerung verläuft - ähnlich wie die Wahrnehmung -

¹²⁰ Zimbardo (1995), S. 313.

ebenfalls nach einem dreistufigen Prozess: die erste Stufe, die Enkodierung, ist die „Übersetzung eintreffender Reizenergie in einen einzigartigen neuronalen Code, den das Gehirn verarbeiten kann.“¹²¹ Die zweite Stufe, die Speicherung, ist, wie der Name schon sagt, die Aufbewahrung all dieser enkodierten Informationen und der Abruf (die dritte Stufe) das Wiederfinden derselben Informationen zu einem beliebigen Zeitpunkt in der Zukunft.¹²²

Nach der Wahrnehmung der Sinneseindrücke besteht die Möglichkeit, dass diese Aufmerksamkeit nur für einen Moment relevant war und man den Eindruck im nächsten schon wieder vergessen hat. Es ist aber auch möglich, sich daran zu erinnern und die Wahrnehmung abzuspeichern, um sie in Zukunft in ähnlichen Situationen wieder abzurufen und schneller zu einer Reaktion bzw. Handlung zu gelangen.¹²³

Es gibt drei verschiedene Gedächtnissysteme: das sensorische Gedächtnis, das man auch Ultrakurzzeitgedächtnis nennt, bewahrt Informationen nur ein bis zwei Sekunden lang auf und springt auf sensorische Reize an (Gerüche, Geräusche, Bilder,...). Das Kurzzeitgedächtnis behält Informationen, denen keine besondere Aufmerksamkeit zugewendet wird oder die nicht wiederholt werden, bis zu zwanzig Sekunden lang. Hier werden Dinge, die man kürzlich erfahren hat, zwischengespeichert. Es können durchschnittlich sieben Elemente behalten werden. Werden mehr als sieben Items angeführt, vergisst man jene, die zu einem früheren Zeitpunkt genannt wurden. Es ist jedoch möglich, einzelne Informationen mit anderen zu gruppieren und so in Summe mehrere Elemente erinnern zu können. Im Langzeitgedächtnis werden alle jene Informationen gespeichert, die man zu einem späteren Zeitpunkt wieder abrufen kann. Jede Erinnerung, die im Langzeitgedächtnis gespeichert wurde, hat zuerst die beiden anderen Gedächtnisstufen durchlaufen. Das Langzeitgedächtnis beinhaltet all das, was wir als „Wissen“ bezeichnen.¹²⁴

¹²¹ Vgl. Zimbardo (1995), S. 314.

¹²² Vgl. Zimbardo (1995), S. 313f.

¹²³ Vgl. Zimbardo (1995), S. 313f.

¹²⁴ Vgl. Zimbardo (1995), S. 315f.

Auch das Gedächtnis wird auf unterschiedliche Art und Weise in der Filmpraxis genutzt. Ähnlich wie beim Lernen werden Reize dargeboten, die möglicherweise nur das sensorische Gedächtnis erreichen, aber so die Aufmerksamkeit darauf lenken, was in der nächsten Sequenz passieren wird. Werden bestimmte Elemente dann immer wiederholt, prägen sie sich ins Langzeitgedächtnis ein und werden den ganzen Film über eingesetzt.

Oft werden Hinweise gegeben, die erst im Nachhinein, nach Klärung der Situation, Sinn ergeben. Man erinnert sich daran, dass es in der ersten halben Stunde gewisse Anzeichen gegeben hatte, die auf die Identität des Verbrechers schließen ließen, etc. Der Zuschauer erinnert sich, am Anfang des Films „*Citizen Kane*“ (Orson Welles, 1941) den Schlitten mit der Aufschrift „Rosebud“ gesehen zu haben, während innerhalb des Films die Herkunft von Kanes letztem Wort nie aufgeklärt wird.

Das funktioniert auch filmübergreifend und steht in engem Zusammenhang mit dem Konzept „Lernen“. Denkt man hier an das Beispiel der kreischenden Geigen aus Alfred Hitchcocks „*Psycho*“ (USA, 1960), so wirken sie, wenn man sie das erste Mal hört, auf das sensorische Gedächtnis, wir hören etwas und sehen Blut in der Dusche. Wir wissen dann, dass jemand ermordet wurde. Diese Art von Geräusch wird auch in späteren Filmen immer wieder eingesetzt und der Zuschauer erinnert sich daran, dass sie in Zusammenhang mit Gefahr und Mord steht.

3.5 Auge und Ohr im Film

In den vorigen Kapiteln wurden die naturwissenschaftlichen Aspekte der Sinnesorgane erläutert. Dies war notwendig, um darzustellen, dass die Bildebene auf eine andere Art von Informationstransfer abzielt als die Tonebene. Es gibt viele Prozesse beim Sehen, die analog zum Hören zu betrachten sind, in anderen Bereichen unterscheiden sich die beiden Konzepte dafür stark.

3.5.1 Ähnlichkeiten in der Funktion von Auge und Ohr

Auge und Ohr ergänzen Unterbrechungen und fügen Einzelteile zusammen. Dass einzelne Bilder in einem gewissen Tempo als fortlaufend und bewegt empfunden

werden, ist schon lange selbstverständlich, beruht das ganze System Film auf einer Aneinanderreihung von Standbildern, die in Summe dann das Bewegtbild ergeben. Auch beim Ton ist es ähnlich: ein Geräusch muss, um richtig identifiziert, also um verstanden zu werden, nicht fortlaufend sein. Wenn ein Ton für eine geringe Zeitspanne unterbrochen oder um eine geringe Lautstärke verringert bzw. erhöht wird, wird diese Veränderung vom Gehirn ausgeglichen und der Ton trotzdem als zusammengehörig wahrgenommen. Werden bei einer Tonaufnahme von Sprache immer wieder Unterbrechungen eingespielt, versteht sie der Zuschauer trotzdem noch - wenn auch die Stimme als rau und schwerer verständlich wahrgenommen wird.¹²⁵ Hier kommen die Gesetze der Gestalttheorie zum Tragen. Das Auge, so wie auch das Ohr, ergänzen einzelne Elemente und fügen Gehörtes wie auch Gesehenes zusammen. So kann der Mensch unterschiedliche Geräusche hören und - im Gegensatz zu einem Computer - sinnvoll zusammensetzen: es ist akustisch also möglich, ohne die Geräuschquellen dazu zu sehen, Regen, Hufgeklapper und Menschenstimmen zu unterscheiden, ohne nur ein klangliches Chaos zu erkennen. Es ist aber gleichzeitig etwas, das automatisch passiert. Wir können gar nicht verhindern, dass wir das, was wir hören und das, was wir sehen, gruppieren. Aufgrund dessen sind all diese Gesetze auch wichtig für die Analyse: es gilt herauszufinden, welcher Ton mit welchem Bild oder mit welchem Gefühl oder mit welchem Symbol kombiniert wird, um interpretieren zu können und auf eine mögliche Wirkungsintention zu schließen.¹²⁶

Die Anzahl der einzelnen Elemente, die man wahrnehmen kann, ist (egal bei welchem Sinn) begrenzt. Übersteigen die Reize die Menge der Impulse, die das Gehirn verarbeiten kann, wird die selektive Wahrnehmung aktiviert. Das bedeutet, dass man aktiv aufmerksam ist und darauf fokussiert, was dem Gehirn gerade am relevantesten erscheint. Alle anderen Dinge werden nicht bewusst bemerkt. Dennoch können sie trotzdem auch die Wahrnehmung des sich im Blick- oder Hörfeld befindlichen Reizes beeinflussen. Dies wurde im Zuge von Experimenten bewiesen: wenn Versuchspersonen über Kopfhörer in beide Ohren verschiedene Töne eingespielt bekommen, konzentrieren sie sich nur auf eine Seite und versuchen,

¹²⁵ Vgl. Guski (2000), S. 142.

¹²⁶ Vgl. Guski (2000), S. 147.

die andere Seite auszublenden. Es kann aber nachgewiesen werden, dass auch die Töne, die über den zweiten Kopfhörer ausgespielt werden, Spuren im Gehirn hinterlassen und den Eindruck der aktiv wahrgenommenen Töne beeinflussen.¹²⁷ Für den Film, insbesondere für den Filmtonton bedeutet das, dass man mehr Information transportieren kann, als dem Zuschauer bewusst ist, indem man der Tonspur Elemente hinzufügt, auf die nicht aktiv Aufmerksamkeit gelenkt wird, aber die unterschwellig eine vielleicht visuell neutrale Szenerie emotional färben und werten und die im Laufe des Films gelernt und erinnert wird.

3.5.2 Unterschiede in der Funktion von Auge und Ohr

Einen Unterschied hingegen findet man ebenfalls in der Wahrnehmung, die über die beiden Kanäle stattfindet: während Wahrnehmungen über das Ohr oft emotional besetzt sind, erfährt man über das Auge eher Fakten. Es gibt aber andererseits auch innerhalb der visuellen Eindrücke einen Bereich, der stark emotional besetzt ist, nämlich das Farbsehen. Hier differenzieren und verbinden sich Kunst und Wissenschaft, Verstand und Gefühl. Es gibt kaum Objektivität, da Farben von Menschen individuell und sehr verschieden empfunden werden. Das Farbsehen ist nämlich nah am Hören. Dies kann man daran erkennen, wenn man bedenkt, wie leicht man Farben Klänge zuordnen kann. Als Filmemacher kann man, wenn man sich der physiologischen und psychologischen Hintergründe bewusst ist, die Bild- und Tonwahrnehmung der Zuschauer beeinflussen. Oft wird zum Beispiel mit der Grundfarbe eines Films gearbeitet, um ohne inhaltlich-verbal etwas kommunizieren zu müssen, durch Farbfilter ein Gefühl von Kälte, Wärme, Sicherheit, Anspannung, etc. zu vermitteln.

In etwas anderem stellt sich ein weiterer Unterschied zwischen Bild und Ton dar: Während ein Bild stumm sein kann und dennoch unmissverständlich ist, braucht der Ton zumeist einen Zusammenhang mit seiner Quelle. Sieht man diese Quelle nicht, wird eine intelligente Instanz benötigt, die den gehörten Ton versteht. Das

¹²⁷ Vgl. Crick, Francis: Was die Seele wirklich ist. Die naturwissenschaftliche Erforschung des Bewußtseins. München: Artemis und Winkler, 1994, S. 84f.

menschliche Gehirn muss eine Interpretationsleistung vollbringen, um den Körper zu den richtigen Handlungen zu veranlassen.¹²⁸

Gleichzeitig hat man keine freie Entscheidung darüber, was man hört oder nicht. Auch wenn man sich innerhalb eines Films auf das konzentrieren möchte, was man sieht, bleibt einem Off-Ton und Hintergrundgeräusch nicht verborgen. Während man das Sehfeld steuern kann, in dem man seinen Blick bewusst ab- oder zuwendet, funktioniert das mit dem Hörfeld nicht. Was zu den Ohren gelangt, kann sich das Gehirn nicht aussuchen. Auch die Reihenfolge, in der man Dinge hört, kann man nicht steuern, während man sich bewusst darauf konzentrieren kann, visuelle Elemente in der Abfolge zu sehen, in der man möchte. Dazu kommt, dass man alles Visuelle von unterschiedlichen Blickwinkeln erkennen kann, von oben, von unten, von hinten, von vorne - das Objekt ändert sich in der Wahrnehmung - sobald es erkannt wurde - nicht. Bei akustischen Elementen ist das anders. Spielt man einen Klang oder eine Sprechstelle rückwärts ab, kann man vielleicht noch identifizieren, um welche Quelle es sich handelt (ein sprechender Mensch, ein Musikinstrument, ein Auto, etc.), aber im Normalfall kann man den Inhalt nicht mehr verstehen.¹²⁹

¹²⁸ Vgl. Guski (2000), S. 147.

¹²⁹ Vgl. Schmicking (2003), S. 109.

4 TON + BILD = FILM

Mit den letzten beiden Kapiteln, die sich mit der Rhetorik und den kognitiven Grundlagen befassten, sollte der Grundstein für all die Dinge gelegt werden, die aus filmwissenschaftlicher Sicht für diese Arbeit relevant sind. Sound Designer und Filmemacher bedienen sich akustischer Instrumente, die rhetorische Intention haben. Sehen und Hören sind die Basis, um Filme rezipieren zu können. Doch das Verstehen von Filmen funktioniert nicht instinktiv, sondern nach einem Regelwerk, das im Laufe des Lebens (durch die Rezeption) gelernt wird.

Um „Filmhören“ zu „lernen“ und das maximale Filmvergnügen zu erleben, benötigt man ein bestimmtes Repertoire an Vorwissen und Erfahrung, das man sich meist unterbewusst durch die Filmrezeption aneignet. Im folgenden Kapitel sollen Instrumente und Strategien aufgeschlüsselt werden, die im Film Verwendung finden, um akustischen Inhalt zu transportieren, die Emotionalität von Bildern zu beeinflussen, oder den Zuschauer zu verwirren. Des Weiteren werden Begrifflichkeiten geklärt, die in der nachfolgenden Analyse praktischer Beispiele Anwendung finden.

4.1 Filmhören lernen

4.1.1 Konventionen aus Sicht des Films

Die Technik und die Psychologie des Films haben sich über die Jahre entwickelt und verändert. Im ganz frühen Kino wurden nur Bilder gezeigt, die ohne weitere Erklärung verständlich waren. Anderenfalls wurden Zwischentexte, Inserts, etc. eingeblendet. Hierfür war das Sehen an sich ohne je vorher andere Bewegtbilder betrachtet zu haben, für das Verständnis des Inhalts und das Gefühl des Films ausreichend. Dann kam der Ton dazu, der diese Schriften weitgehend ersetzte und das Bild einfach verdoppelte. Man sah eine Pferdekutsche und hörte Hufgetrappel. Filmemacher versuchten, die Realität möglichst wirklichkeitsgetreu nachzubilden. Die technischen Instrumente wurden weiterentwickelt, um den Zuschauern den Eindruck zu vermitteln, dass sie etwas Echtes sähen. Erst als sich das Publikum daran gewöhnt hatte, dass der Film klang und sprach, hatte sich für die Produzen-

ten die Option geöffnet, den Ton vom Bild zu lösen und ihn so darüber im Unklaren zu lassen, was denn nun die Wahrheit sei.

Das Betrachten von Filmen unterliegt verschiedenen Konventionen. Wir haben im Laufe der Zeit gelernt, Filme anzuschauen und ihre Funktionsweise zu verstehen. Das Publikum der Laterna Magica-Vorführungen wäre mit großer Wahrscheinlichkeit überfordert von Filmen wie „*Inception*“, „*Memento*“, oder „*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*“. Dabei würde sich ihre Verwirrung auf einer anderen Ebene abspielen, als es beim flimsicheren Publikum von heute der Fall wäre. Es würde nicht nur an der Entschlüsselung verwirrender Handlungsstränge oder Handlungsebenen scheitern, sondern schon beim grundlegenden Verständnis für Machart und Technik. Diese Filmsprache hat sich erst in vielen Jahren Filmgeschichte entwickelt und „jedem Zuschauer sind im Laufe langjähriger Seherfahrung stereotype filmische Situationen und Bildkonstellationen wohlvertraut, und sie werden von ihm auch erwartet, weil sie die Wahrnehmung der Handlung erleichtern.“¹³⁰ Das Publikum kann also nicht nur verstehen, was es auf der Leinwand oder auf dem Bildschirm sieht, es erwartet sogar, dass von bestimmten Produktionsmitteln Gebrauch gemacht wird, weil es das Seherlebnis einfacher und angenehmer macht. Es ist heute zum Beispiel nicht notwendig, eine Person dabei zu filmen, wie sie aus der Haustüre geht, die Wohnung versperrt, ins Auto einsteigt, eine Strecke zurücklegt, an Ampeln und Kreuzungen hält, einparkt, den Wagen versperrt und verlässt, an einer Türglocke läutet, Treppen hinaufgeht und dort an der Tür eine andere Person begrüßt, wenn es nicht einem narrativen oder künstlerischen Zweck dient. Es reicht vollkommen, etwas Charakteristisches zu zeigen, das symbolisiert, dass die Person unterwegs zu einer anderen ist und sich die Kamera am anderen Ort mit beiden Personen wiederfindet. Der Zuschauer fragt sich normalerweise nicht „Wie ist dieser Mensch dort hingekommen“, denn diese Lücken haben wir gelernt, durch unsere Vorstellung und kleine Hinweise zu schließen oder einfach hinzunehmen.

¹³⁰ Vgl. Kanzog (2001), S. 138.

Film funktioniert also nach gewissen Spielregeln, die entweder eingehalten werden, oder - als Stilbruch und Kunstgriff - gerade eben nicht eingehalten werden. Grundsätzlich aber ist der Zuschauer mit ihnen vertraut. Der Filmemacher kann sich - im Normalfall - darauf verlassen, dass sein Zielpublikum die Regeln kennt. Nur so kann er auch damit arbeiten und der Film seine volle Wirkung entfalten.

4.1.2 Gegebenheiten aus Sicht des Menschen

Nicht nur von filmischer Seite gibt es Dinge, die bei der Produktion beachtet und eingesetzt werden - auch auf der Seite des Rezipienten existieren Gegebenheiten, die bei der Produktion berücksichtigt werden sollten.

Es gibt Stilmittel, die immer wieder von Filmemachern aufgegriffen werden, Motive, die einem immer wieder begegnen, Techniken, die quer durch alle Genres zum Einsatz kommen. Man muss sie innerhalb des Films nicht mehr erklären, weil man davon ausgehen kann, dass sie dem Publikum bekannt sind. Beispielhaft dafür sind die nachahmenden Geräusche des Herzschlags in einer Filmszene, bei der der Protagonist nicht weiß, dass gerade Terroristen am Weg sind um ihn zu töten. Ein anderes bekanntes Motiv ist die Zeitbombe, die im Nebenzimmer gegen null tickt, während der Protagonist gemütlich vor dem Fernseher sitzt. Bekannt sind auch die Geigen aus Hitchcocks „*Psycho*“, die nicht nur allein aufgrund der physiologischen Beschaffenheit des Geräusches her Stress verursachen, sondern auch das Wissen mitschwingt, dass sie zumeist einen Mord oder Mordabsicht mit sich bringen. Diese Geräusche haben sich zu Normen bzw. Konventionen innerhalb des gesamten Überbegriffs „Film“ entwickelt. Auf der anderen Seite gibt es diese Methoden auch innerhalb eines Films. Sie sind dann aber nur temporär relevant, da sie im Normalfall ausschließlich für diesen einen Film wirksam sind. Dies gilt zum Beispiel für Luis Buñuels „*Belle de Jour*“ (1967), wo das Hufgetrappel von Pferden jedes Mal einen sadomasochistischen Traum der Protagonistin (Catherine Deneuve) einläutet.

Ebenfalls relevant sind die drei Hörmodi, die Michel Chion¹³¹ definiert: Menschen hören nicht objektiv. Wenn verschiedene Menschen denselben akustischen Reizen ausgesetzt sind, erzählt trotzdem jede Person im Nachhinein etwas Abweichendes. Dies hängt (abgesehen von persönlichen Erfahrungen) mit den verschiedenen Modi zusammen, mit denen man hört und dem unterschiedliche Grad, mit dem jeder von ihnen angewendet wird. Der erste Modus ist das kausale Hören, der zweite das semantische Hören und der dritte das reduzierte Hören. Die üblichste Art (wenn auch gleichzeitig die am leichtesten manipulierbare) ist das kausale Hören. Kausales Hören bedeutet, dass man Tönen lauscht, um Informationen über ihre Ursache oder Quelle zu erhalten (wer oder was sagt etwas). Der Modus, dem in Wissenschaft und Forschung am meisten Aufmerksamkeit geschenkt wird, ist das semantische Hören. Hierbei geht es darum, dass der Zuhörer den Code des Sprechers verstehen muss (z.B. dieselbe Sprache sprechen) um den Inhalt richtig interpretieren zu können (was wird gesagt). Beim reduzierten Hören wird weder auf die Quelle noch auf den Inhalt Rücksicht genommen, es geht nur darum, wie die Beschaffenheit des akustischen Signals ist. Das Geräusch ist nicht mehr das Trägermedium sondern selbst Objekt (wie wird etwas gesagt). Es ist jedoch möglich, dass mehrere Hörmodi gemischt auftreten: Beispielsweise kann man gleichzeitig während man auf den Inhalt einer Konversation achtet auch wahrnehmen, wie die Beschaffenheit der Stimme desjenigen ist, der spricht.

Zu dem Gebrauch der drei verschiedenen Modi, mit denen der Mensch hören kann, kommt auch noch der Grad an Aktivität bzw. Passivität dazu, mit dem ein Geräusch vernommen wird. Während „hören“ (hearing) den passiven Vorgang der akustischen Informationsaufnahme bezeichnet, beschreibt zuhören (listening) den aktiven Teil.¹³² Den drei Hörmodi von Chion fügt Sonnenschein¹³³ noch einen vierten hinzu: das referentielle Hören. Hier wird dem Wissen um die Klangquelle gleichzeitig noch eine emotionale Auslegung hinzugefügt. Diese kann entweder allgemein gültig sein oder nur in bestimmten Kulturkreisen Relevanz haben. Wäh-

¹³¹ Vgl. Chion, Michel: Audio-Vision. Sound on Screen. New York: Columbia University Press, 1994, S. 25-29.

¹³² Vgl. Chion (1994), S. 25-29.

¹³³ Vgl. Sonnenschein (2001), S. 77.

rend das semantische Hören im Verstehen resultiert, könnte man als Ergebnis des referentiellen Hörens die Interpretation sehen.

Abgesehen von den filmischen und den psychologischen Faktoren müssen auch kulturelle Aspekte berücksichtigt werden. Nicht jeder Film wird auf jedem Ort der Erde verstanden, da unterschiedliche Kulturen und Völker nicht dieselben Zeichensysteme verwenden. Auf der Ebene der Sprache ist dies selbstverständlich, doch auch Synchronisation oder Untertitelung können den vollständigen und umfassenden Sinn nicht in jedem Fall wiedergeben, da sich Kultur nicht nur im Verbalen, sondern auch im Nonverbalen versteckt - in Mimik, Gestik und Körpersprache. Feinheiten auf diesen Ebenen können einem „fremden“ Publikum oft verborgen bleiben. Es ist außerdem erwiesen, dass zwar jeder (sehende) Mensch ein visuelles Bild wahrnehmen und erkennen kann, dass die Interpretation selbst von einfachsten Bildern in verschiedenen Kulturkreisen völlig unterschiedlich ausfällt. Je komplizierter das Motiv ist (wie z.B. ein Menschen in Interaktion mit einem anderen Menschen) umso schwerer fällt der kulturelle Unterschied ins Gewicht.¹³⁴

4.2 Auge und Ohr als Ausgangspunkt für Ton und Bild

David Sonnenschein¹³⁵ vergleicht in seinem Buch „Sound Design“ das Auge und das Ohr, miteinander. Dabei beschreibt er, wie die beiden Sinnesorgane völlig unterschiedlich funktionieren: Während das Auge im Gehirn hauptsächlich intellektuell/vernünftig verarbeitet, spielt sich die Verarbeitung beim Ohr auf der Gefühls- sowie Intuitionsebene ab. Das Auge nimmt genau und scharf wahr, während das Ohr eher weit und auf alles gerichtet ist. Das Auge kann geschlossen werden und das Sehen somit „ausgeschalten“, das Ohr ist immer offen. Interessant ist des Weiteren, dass mit dem Ohr Proportionen und Räumlichkeiten weitaus

¹³⁴ Vgl. Monaco, James: Film verstehen. Kunst, Technik, Sprach, Geschichte und Theorie des Films und der neuen Medien. Mit einer Einführung in Multimedia. Hamburg: Rowohlt, 2009, S. 163.

¹³⁵ Vgl. Sonnenschein, (2001), S. 151.

besser wahrgenommen werden als mit dem Auge. Der Sehsinn richtet sich an einem Objekt aus und wandert dann zum nächsten, das in einem anderen Blickfeld liegt, um dort ein anderes Objekt zu fokussieren. Das Gehör kann aber gleichzeitig aus allen Richtungen Geräusche wahrnehmen. Den Blick kann man abwenden, um die Ohren zu verschließen benötigt man hingegen Hilfsmittel und selbst dann herrscht keine absolute Stille, weil man zumindest noch das Rauschen des Bluts hört. Allerdings muss an dieser Stelle noch erwähnt werden, dass das Ohr weniger geschult ist als das Auge. Dadurch ist gewährleistet, dass das Konglomerat Film (durch Nachsynchronisation) funktioniert: die eigentliche Geräuschquelle kann in dem Sinne nicht identifiziert werden.

Wenn Bild und Ton zusammenpassen, werden sie gemeinsam als real empfunden. unabhängig davon, wie diese Geräusche zustande gekommen sind.¹³⁶ Dieses Phänomen beschreibt Chion unter dem Titel Synchrese: Der Begriff setzt sich aus den Worten Synchronismus und Synthese zusammen und beschreibt den Moment, in dem ein akustisches und ein optisches Ereignis zugleich auftreten und in der menschlichen Wahrnehmung als zusammengehörig verknüpft werden - unabhängig davon, ob sie in ihrem technischen Ursprung zusammengehören.¹³⁷ Für uns ist es wirklich und echt. Und das ist es, wonach die meisten Filme streben: möglichst real zu wirken. Der Mensch nimmt in seiner täglichen Umwelt den größten Anteil der Informationen über das Hören und das Sehen auf. Daher ist es naheliegend, dass der Film versucht, diese beiden Sinne zu bedienen, ihre Fähigkeiten optimal einzusetzen und so sein Ziel zu erreichen. Schießt der Filmemacher damit über das Ziel hinaus, resultiert das Endprodukt im „Mickeymousing“ - wenn jede Bewegung durch Ton und Musik unterstützt und verstärkt wird.¹³⁸

Chion¹³⁹ verweist - wie Sonnenschein - ebenfalls auf den Unterschied zwischen der Art und Weise, wie Auge und Ohr funktionieren. Unter normalen Umständen kann man nicht ausschließlich mit dem Ohr hören, auch der Verstand hört mit, genauso wie das Auge nicht nur neutrale Bilder wahrnimmt, sondern diese in wei-

¹³⁶ Vgl. Deutsch (2006), S. 25.

¹³⁷ Chion (1994), S. 63.

¹³⁸ Vgl. Keller (1996), S. 52.

¹³⁹ Vgl. Chion (1994), S. 33f.

terer Folge „bewertet“ und ihnen so Bedeutung gibt. Während das Auge sich auf einen Punkt fokussiert und andere Dinge rundherum nicht wahrnimmt, ist das Ohr viel globaler in dem, was es bemerkt. Töne sind nicht limitiert, sie können von weit außerhalb des Bildes kommen, während was man sieht auf das Blickfeld der Leinwand beschränkt ist. So gesehen ist es dem Ton in einem viel größeren Ausmaß möglich, unsere Wahrnehmung zu durchdringen und uns hinterlistig emotional und inhaltlich zu manipulieren und zu täuschen. Keller zitiert in diesem Zusammenhang Norbert Jürgen Schneider: „Äußere Realität gehört primär der Kamera, dem Auge. Innere Realität gehört dem Ohr, dem Hören.“¹⁴⁰ Als Beispiel bringt er den Atomreaktor, der rein visuell ein neutrales Bild liefert. Mit der hinterlegten Musik kann dem Zuschauer die „Gefahr“ sofort deutlich gemacht werden. „Das bedeutet, daß das Hören gemessen an der visuellen Wahrnehmung weitaus tiefenwirksamer ist und unterschwellig die Weichen stellt für Sympathie- oder Antipathieempfinden.“¹⁴¹

4.3 Schall und Licht im Film: Bild und Ton

4.3.1 Entwicklung von Bild- und Tontechnik

„Manchmal führen technische Entwicklungen zu einer Veränderung der Ästhetik einer Kunst; manchmal verlangen ästhetische Ansprüche nach einer neuen Technik; oft entspringt die technische Entwicklung einer Kombination ideologischer und ökonomischer Faktoren. Doch solange nicht künstlerische Impulse durch diese oder jene Technik verwirklicht werden können, entsteht kein Kunstwerk.“¹⁴²

Der Mensch hatte schon lange vor der Erfindung der eigentlichen Filmkamera das Bedürfnis, die Wirklichkeit möglichst realitätsgetreu und objektiv abzubilden. Da der Mensch den vergleichsweise größten Teil an Informationen über seine Umwelt über Hör- und Sehsinn wahrnimmt, kann durch das Zeigen von visuellen und akustischen Reizen ein Eindruck von Realität entstehen. Bis dies tatsächlich einigermaßen - und ich wähle bewusst das Wort einigermaßen, da durch die Abbildung unsere dreidimensionale Welt immer noch auf zwei Dimensionen heruntergebrochen wird - möglich war, war es ein langer Weg. Im Bereich der Bildtech-

¹⁴⁰ Norbert Jürgen Schneider, zitiert nach Keller (2006), S. 131.

¹⁴¹ Ebda.

¹⁴² Monaco (2009), S. 70.

nik, genauer gesagt der Fotografie, begann dieser Weg mit der Camera Obscura (wörtlich bedeutet dies: dunkler Raum). Diese wurde erstmals in der Renaissance gebaut, während die Idee dazu schon aus dem zehnten Jahrhundert stammt. Ein weiterer Pfeiler in der Entwicklung der Bildaufzeichnung war die Daguerrotypie: hier wird auf einer Platte, bei der es sich bereits um ein Positiv handelt (weswegen man sie nicht reproduzieren kann) ein Bild aufgezeichnet. Parallel dazu arbeitete Henry Fox Talbot an einem Negativ-Positiv-System. In der Filmtechnik war die erste relevante Erfindung und Nutzung die der Laterna Magica, die bereits in der Lage war, Bilder auf eine Leinwand zu projizieren und schon aus dem siebzehnten Jahrhundert stammt. In den 1930er-Jahren war es bereits möglich, die Illusion von Bewegtbildern zu schaffen, indem man einzelne Fotografien in schneller Abfolge zeigte.¹⁴³

Die Tontechnik, respektive die Aufzeichnung des Tons, hatte nicht viele nennenswerte Vorläufer, da ein Ton nie statisch aufgezeichnet werden kann. Das erste Gerät, das fähig war, fortlaufenden Ton aufzuzeichnen, war Edisons mechanischer Phonograph aus 1877. Auch Bells Telefon, das bereits mit elektrischen Signalen funktionierte, war dahingehend eine bahnbrechende Entwicklung. Mitte der 1920er-Jahre wurden die Mechanik des Phonographen und die elektrische Tonübermittlung des Telefons verbunden und Ton in den Film integriert. Der Film, wie wir ihn heute kennen, nahm seinen Anfang.¹⁴⁴

4.3.2 Tonmischung & Post-Production

Klangobjekte haben eine unterschiedliche Anzahl an körperlichen Sound Indices, die getrennt vom eigentlichen Objekt eingesetzt werden können. Diese Indices sind all jene Details eines Klangs, die dem Zuhörer das Gefühl geben, seine Substanz zu empfinden: handelt es sich um Holz, Metall, Wasser? Viele unserer typischen Umgebungsgeräusche haben nur sehr wenige von diesen Indices. Hört man dann die Klangdetails ohne das dazugehörige visuelle Objekt, werden sie abstrakt und rätselhaft.¹⁴⁵ Das menschliche Gehör versucht dann, die Geräusche zu genera-

¹⁴³ Vgl. Monaco (2009), S. 73-75.

¹⁴⁴ Vgl. Monaco, James: Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien. Mit einer Einführung in Multimedia. Hamburg: Rowohlt, 1995, S. 67-71.

¹⁴⁵ Vgl. Chion (1994), S. 114.

lisieren und zumindest einem Typ (type) zuzuordnen, wenn man kein bestimmtes Exemplar kennt (token), dem man es zuschreiben kann. Enthält der Film Klangobjekte, die in der Realität nicht existieren - denken wir an das Laserschwert aus „*Star Wars*“ - müssen die Sound Indices erst gelernt werden, um das Geräusch der Type „Waffen“ und der Eigenschaft „gefährlich“ zuordnen zu können.¹⁴⁶ Damit der Zuschauer möglichst rasch lernt, wird das Objekt sowohl über die akustische als auch über die visuelle Ebene eingeführt. So wurde das Laserschwert erst sprachlich erwähnt (Kenobi zu Luke: das Lichtschwert deines Vaters), bevor es tatsächlich im Kampf eingesetzt wurde. So war für den Zuseher ersichtlich, dass es sich um eine Waffe handelte.¹⁴⁷ Da das Geräusch eines Laserschwerts in der Realität nicht vorkommt, können diese Töne nicht während des Films aufgenommen werden. Sie müssen alle im Nachhinein designed und dem Film hinzugefügt werden.

Bei der Aufnahme funktionieren Bild und Ton ähnlich: sowohl das Mikrofon als auch die Kamera zeichnen linear auf und werden im Nachhinein geschnitten. Bei beiden wird der jeweilige physikalische Impuls durch das Aufnahmegerät gefiltert. Es gibt jedoch einen gravierenden Unterschied: Ton ist immer kontinuierlich - es gibt keinen sinnvollen Standton oder Einzelton - während sich der Film aus einer Summe von Einzelbildern zusammensetzt. Dies schränkt die Möglichkeiten der Nachbearbeitung erheblich ein: Ton kann nicht gedehnt oder komprimiert werden, er muss immer in Echtzeit abgespielt werden, um seinen eigentlichen Klang beizubehalten und nicht verfremdet zu werden.¹⁴⁸ Dadurch wird die Zusammenführung von Bild und Ton besonders herausfordernd. Der Ton hat dem Bild gegenüber in der Nachbearbeitung aber auch einen Vorteil. Während Filmbilder, die nicht verwendbar sind, neu gedreht werden müssen, kann man den Ton im Nachhinein in der Tonmischung auch korrigieren oder dem Bild etwas ganz anderes beifügen als ursprünglich aufgezeichnet worden war.¹⁴⁹

¹⁴⁶ Vgl. Flückiger (2010), S. 113.

¹⁴⁷ Vgl. Flückiger (2010), S. 144.

¹⁴⁸ Vgl. Monaco (2009), S. 127.

¹⁴⁹ Vgl. Monaco (2009), S. 138.

4.3.3 Film: ein audiovisuelles Ereignis

Film ist weder visuell, noch auditiv: Film ist - wie es Michel Chion¹⁵⁰ bezeichnet: audiovisuell. Das bedeutet, dass sich die beiden Wahrnehmungen gegenseitig verändern und transformieren und die Summe der beiden Erfahrungen gemeinsam mehr als ihre Einzelteile sind. Wir sehen nicht dasselbe, wenn wir auch etwas hören und wir hören nicht dasselbe, wenn wir auch etwas sehen. Während Filmemacher der frühen Filmzeit, wie Charlie Chaplin oder die Autoren des „*Manifest zum Tonfilm*“ strikt gegen den Ton argumentierten (mehr darüber siehe Kapitel 1), sieht das Chion heute völlig anders: er bezeichnet den Ton als „added value“, quasi als „Mehrwert“, der das Bild bereichert. Er behauptet, dass richtig angewendeter Ton im Film zwar den Eindruck vermittelt, als würde das Bild verdoppelt werden, weil er sich so selbstverständlich in das Visuelle einfügt. Würde es diese akustischen Elemente nicht geben, könnte das Bild seine volle Bedeutung nicht entfalten.¹⁵¹ „Der Mehrwert bezeichnet einen energetischen Fluss zwischen zwei Konzepten, über den ein drittes entsteht, das weder aus dem einen noch aus dem anderen erklärt werden kann.“¹⁵²

Der akustische Mehrwert wird entweder über die Sprache bzw. die Stimme, also über Text, oder über Musik geschaffen. Der Mehrwert der Sprache liegt darin, dass die Stimme stark aufmerksamkeitsgenerierend wirkt. Im Film lenkt der gesprochene Inhalt die Aufmerksamkeit im Bild. Mehrwert durch Musik, kann entweder entstehen, weil sie im Gleichklang zum Film eingesetzt wird (empathetic) oder sich im Gegenteil, völlig vom Inhalt differenziert (anempathetic).¹⁵³ Wenn Musik empathisch genutzt wird, spricht man von Synchronisation¹⁵⁴. Nicht empathischen Einsatz von Musik bezeichnet man auch als eine kontrapunktische Nutzung des Tons.¹⁵⁵

¹⁵⁰ Vgl. Chion, Michel: Audio-Vision. Sound on Screen. Paris: 1990, S.xxv-xxvi.

¹⁵¹ Vgl. Chion (1994), S. 5.

¹⁵² Flückiger (2010), S. 143.

¹⁵³ Vgl. Chion (1994), S. 5-8.

¹⁵⁴ Vgl. Chion (1994), S. 58.

¹⁵⁵ Vgl. Chion (1994), S. 37.

Ein weiterer Mehrwert des Tons ist die räumliche Verortung der Szenen innerhalb eines Films. Bilder sind oft zeitlos, während Ton immer an eine Dauer gebunden ist.¹⁵⁶

4.3.4 Die rhetorische Verwendung von Ton im Film

Chion¹⁵⁷ beschreibt die verschiedenen Möglichkeiten, wie und wozu Ton im Film eingesetzt werden kann, damit der oben beschriebene Mehrwert entsteht:

Üblicherweise ist die hauptsächliche Verwendung die, den Film verständlich zu machen, Inhalte zu transportieren, Stimmungen zu erschaffen - der Ton trägt zum Verlauf der Geschichte bei und bildet eine Einheit mit dem Bild. Er überbrückt optische Pausen auf der Leinwand, er erschafft die richtige Atmosphäre (einen „Hörraum“, den der Rezipient identifizieren und interpretieren kann) und gewährleistet einen stimmigen Soundtrack. Chion¹⁵⁸ nennt diese Verwendung Vereinheitlichung (unification).

Eine weitere Nutzung ist die der Interpunktion (punctuation). Dies kann im grammatikalischen Sinn verstanden werden. Der Ton kann Punkte, Kommas, Rufzeichen und Fragezeichen setzen. Diese Methode führte im Tonfilm dazu, dass slapstickartige Gesten und Mimiken überflüssig wurden und sich die Möglichkeit bot, auf viel subtilerem Weg den gleichen Inhalt verständlich zu machen. Hierfür eignen sich Geräusche, Musik und Sprache gleichermaßen.¹⁵⁹

Die dritte Möglichkeit, Ton im Film einzusetzen ist die Vorahnung (anticipation). Der Rezipient kann im Vorfeld über den Ton informiert werden, dass gleich etwas passieren wird, von dem der Protagonist noch nichts weiß¹⁶⁰ (z.B. betritt dieser gerade ahnungslos das Haus, in dem sein Mörder bereits hinter der Türe auf ihn wartet). Oder der Ton führt den Zuschauer in die Irre, indem er akustisch in Si-

¹⁵⁶ Vgl. Chion (1994), S. 13.

¹⁵⁷ Vgl. Chion (1994), S. 47-58.

¹⁵⁸ Chion (1994), S. 47.

¹⁵⁹ Chion (1994), S. 48.

¹⁶⁰ Chion (1994), S. 55.

cherheit gewiegt wird, während die Gefahr bereits unabwendbar hinter der nächsten Sequenz lauert.

Die vierte und letzte Variante des Gebrauchs von Ton im Film ist die Trennung durch Stille. Erst der Tonfilm hat - ironischerweise - die Stille möglich gemacht. Stille ist aber nicht die Unterbrechung des Tons, denn dies würde den Eindruck eines technischen Defekts machen. Jeder Ort hat seine eigene Stille, die im Kontrast zur „normalen“ Geräuschkulisse steht.¹⁶¹ Hier könnte man sich als Beispiel einen Kinderspielplatz vorstellen, mit bereits etwas rostigen Spielgeräten und einer leicht wippenden Schaukel. Zu hören ist nichts - außer: einem leisen Vogelgezwitscher in der Ferne und dem quietschenden Geräusch, das die Schaukel im Wind verursacht.

Der künstlerische Einsatz von Filmtone hat auch - analog zur Sprache - ein Vokabular entwickelt, das die Analyse und die Besprechung der rhetorischen Figuren vereinfachen soll¹⁶²:

Gleichnis	Die akustische Ähnlichkeit von zwei Klängen (Schrei, Sirene)
Hyperbel	Offensichtliche und absichtliche Übertreibung
Metapher	Klang, der nicht in seiner „wörtlichen“ Bedeutung verwendet wird, sondern in einer Assoziativen
Allegorie	Ton als Sinnbild für etwas anderes
Ironie	Kontrast zwischen den Gegensätzen, die man am wenigsten zusammen erwartet
Paradoxon	Widerspruch, der innere Wahrheit ausdrückt
Belebung	Vertonung eigentlich tonloser Gegenstände

¹⁶¹ Vgl. Chion (1994), S. 56f.

¹⁶² Vgl. Sonnenschein (2001), S. 55.

4.4 Sound: die akustische Rhetorik des Films

4.4.1 Definition Sound

Es gibt viele verschiedenen Begrifflichkeiten, die die Akustik eines Films beschreiben. Ich verwende in dieser Arbeit den Begriff „Sound“ als Überbegriff für das akustische Gefühl, die akustische Stimmung eines Films. Für die Frage „Wie klingt dieser Film?“ könnte hier analog auch gefragt werden: „Welchen Sound hat dieser Film?“. Unter Sound lassen sich alle Elemente der Tonspur, die Sprache, die Geräusche und die Musik, im on wie im off, zusammenfassen. Der charakteristische Sound eines Films wird durch den Einsatz gewisser Stilmittel, die rhetorischen Figuren ähneln, erreicht.

Seinen Ursprung hat der Begriff „Sound“ in der Fachsprache des Jazz und beschreibt den typischen Klang eines Musikers. Einen eigenen Sound zu haben war für die Künstler ein erklärtes Ziel. In der Rock- und Popmusik ab den 60er-Jahren wurde die Bedeutung des „eigenen Sounds“ durch die Möglichkeit der Verwendung von elektronischen Musikinstrumenten sowie tontechnischen Geräten und Verfahren noch einmal größer. Der „eigene Sound“ betrifft nicht mehr nur den Musiker selbst, sondern erstreckt sich auch über Tonstudio und Produzenten und wird richtiggehend zum Markenzeichen.¹⁶³

Je nach Wissenschaft hat der Begriff „Sound“ verschiedene Bedeutungen. In der Musikwissenschaft bezeichnet es den Begriff „Klang“ oder auch die „Klangfarbe“, gleichzeitig aber nach wie vor den musikalischen Stil. In der Medienwissenschaft ist die Bedeutung noch vielfältiger: Sound bezeichnet hier: die vollständige Tonspur eines spezifischen Mediums sowie einzelne Klänge, die keiner eindeutigen Quelle zuordenbar sind, aber auch die künstlerische Gestaltung aller akustischen Elemente einer Tonspur (Sound Design) und analog zur Musikwissenschaft den musikalischen Stil eines Klangobjekts (Musiker, Instrument, etc.).¹⁶⁴

¹⁶³ Vgl. Schätzlein, Frank: Sound und Sounddesign in Medien und Forschung. In: Segeberg, Harro/Frank Schätzlein: Sound. Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien. Marburg: Schüren, 2005, S. 25.

¹⁶⁴ Vgl. Schätzlein (2005), S. 28.

4.4.2 Fragen zur Analyse des Tons

Der Mensch will aufgrund seiner stammesgeschichtlichen Entwicklung das Rätsel um die akusmatischen (nicht sichtbaren) Klangquellen tendenziell lösen, da die genetische Verankerung von „Klang - Identifikation der Quelle - Vermeidung von Gefahr“ noch existiert. Früher war es notwendig möglichst schnell einem Geräusch seinem Ursprung zuzuordnen, um lebensbedrohende Situationen (z.B. einen Angriff von wilden Tieren) zu überstehen. Auch heute brauchen wir diese Fähigkeit in unterschiedlichen Situationen, wie beispielsweise im Straßenverkehr, noch.¹⁶⁵ Diese Tendenz ist die Grundlage für das von Chion beschriebene „kausale Hören“, das weiter oben unter dem Punkt „Gegebenheiten aus Sicht des Menschen“ in Bezug auf „Filmhören lernen“ erklärt wird. Es stellt sich daraus ableitend die Frage „Was klingt?“. Will man eine Analyse des Tons im Film schreiben, ist der erste Schritt der, Klangquellen auszumachen und bestimmten Kategorien zuzuordnen (sofern es möglich ist). Da Klang immer untrennbar mit Bewegung verbunden ist, ist die darauffolgende Frage „Was bewegt sich?“. Dies ist zum einen bei bewegten bzw. sich selbst bewegenden Objekten (Lebewesen, Fahrzeugen,...) relevant oder aber bei mehreren Objekten, die miteinander in Interaktion stehen (ein Glas, das zu Boden fällt, eine Türe, die ins Schloss geschlagen wird, etc). Des Weiteren kann man fragen: „Welches Material klingt?“ und abschließend „Wie klingt es?“. Bei dieser Frage stößt man - aufgrund von mangelnder Ausbildung und Bedeutung des Gehörsinns in unserer Kultur - oft an die Grenzen der verbalen Ausdrucksfähigkeiten. Zudem gibt es die Theorie, dass Klänge nur durch Klingendes beschrieben werden können. Abschließend lässt sich noch darüber nachdenken „Wo klingt es?“. Hierzu gehören sowohl der Ort der Klangerzeugung als auch die akustischen Qualitäten des Raums, die Entfernung, die Barrieren zwischen der Quelle und dem Mikrofon. In bestimmten Szenerien werden diese Fragen einfach zu beantworten sein, in anderen wird man vor ein großes Rätsel gestellt. Wie erfolgreich man bei der Beantwortung sein wird, hängt unter anderem sehr stark mit dem eigenen Erfahrungshintergrund zusammen. Die Wahrnehmung ist dort am exaktesten, wo man sich gut auskennt. Dies bezieht sich einerseits auf individuelle Unterschiede, ist auf der anderen Seite für be-

¹⁶⁵ Vgl. Flückiger (2010), S. 102.

stimmte Bereiche auch (relativ) allgemeingültig. Tendenziell fällt es allgemein leichter, Geräusche, die mit Menschen in Zusammenhang stehen, zu erkennen, als andere. Pferdefreunde werden sich in Ställen akustisch leichter zurechtfinden als Wanderer, die mit Wald und Bergen vertraut sind.¹⁶⁶ Diese Aspekte und Unzulänglichkeiten sollten jedoch in der Theorie thematisiert werden. Für die Praxis wird in dieser Arbeit trotzdem diese Methodik eingesetzt.

4.4.3 Die drei Elemente der Tonspur

Des Weiteren relevant für die Analyse sind die drei Elemente der Tonspur: Sprache, Geräusch und Musik, die zum einen nicht immer klar voneinander abzugrenzen sind, aber auch ineinander übergehen können. Durch die Entwicklung der verschiedenen Tonsysteme im Laufe der Zeit hat man die Möglichkeit, einzelne Tonelemente ganz präzise voneinander abzutrennen und in winzigen Nuancen und Facetten zu variieren. Außerdem verliert der Ton im Gegensatz zu Bild im Film keine Dimension. Das sind zwei Gründe, warum dem Sound Design der Gegenwart deutlich mehr Bedeutung beigemessen wird als noch vor ein paar Jahrzehnten.¹⁶⁷

4.4.3.1 Sprache

Die Stimme ist flüchtig, schreibt Michel Chion in seinem Buch „*The Voice in Cinema*“. Wenn man alles eliminiert, das nicht die Stimme selbst ist - den Körper, die Wörter, etc. - was bleibt dann noch? Man kann es kaum in Worte fassen und doch sind die Stimmen der Schauspieler ein wesentlicher Bestandteil der Filmtöne, denn nur mit ihrer individuellen Stimme können sie der Sprache Ton verleihen. Die Sprache ist eine Sache, sie ist im Allgemeinen eher mit dem Bild zu vergleichen, da Inhalt und Fakten über die Sprache transportiert werden. Die Stimme jedoch gibt der Sprache ihre Bedeutung.¹⁶⁸ Die Sprache ist das „was“, die Stimme das „wie“ des menschlichen Ausdrucks. Die Kombination aus beiden ist die Basis

¹⁶⁶ Vgl. Flückiger (2010), S. 102-108.

¹⁶⁷ Vgl. Deutsch (2006), S. 53.

¹⁶⁸ Vgl. Chion, Michel: *The voice in cinema*. New York: Columbia University Press, 1999, S. 1.

für den Vokozentrismus¹⁶⁹ unseres Kinos. Deswegen wurden die frühen amerikanischen Filme auch als „Talkies“ bezeichnet, denn das gesprochene Wort nahm den mit Abstand größten Anteil der akustischen Seite des Films ein.¹⁷⁰

Sonnenschein¹⁷¹ unterscheidet zwischen drei verschiedenen Arten von Rede und drei weiteren Formen, Dialoge zu manipulieren um ihnen einen dramaturgischen Effekt zu verleihen: Die **theatralische Rede** beschreibt alle Dialoge, bei denen zwei oder mehrere Personen miteinander sprechen und sich aufeinander beziehen und die weiteren Reaktionen der Handlung auslösen. Wichtig bei der theatralischen Rede ist vor allem der Inhalt. Die **textuelle Rede** bezeichnet voiceover Kommentare. In der **Emanationsrede** ist - im Gegensatz zur theatralischen Rede - der Inhalt unwichtig, verschleiert, oder schwer verständlich.

Eine weitere Form der Dialogmanipulation ist die **Elimination**. Dabei sieht der Zuschauer zwar die Mundbewegungen der Akteure auf der Leinwand, kann aber nicht hören, was gesprochen wird. Sie unterscheidet sich von der Emanationsrede dadurch, dass überhaupt kein Geräusch zu vernehmen ist, das Teil der eigentlichen Rede der Person ist. Auch **Improvisation** beeinflusst Dialoge, indem Stimmen durch andere Stimmen überlagert werden, beispielsweise wenn mehrere Personen auf einmal sprechen, wenn ein Gespräch von einem Radio übertönt wird, o.Ä.. Die letzte Form der Veränderung von Dialogszenen im Film ist die **Mehrsprachigkeit bzw. Fremdsprachigkeit**. Mögliche Ausprägungen sind, dass niemand außer dem Sprecher die Sprache versteht, dass manche innerhalb der Dialogszene die Sprache verstehen und manche nicht, oder dass zwar alle der diegetischen Personen die Sprache verstehen, das Publikum jedoch nicht (z.B. in einem amerikanischen Film wird innerhalb der Szene deutsch von einer Gruppe Österreicher gesprochen).¹⁷²

¹⁶⁹ Mit dem Kunstwort *Vokozentrismus* wird manchmal die Konvention bezeichnet, die menschliche Stimme in allen Medien als wichtigstes Ton-Element anzusehen und darum in allen Mischungen darauf Acht zu geben, die die stimmlichen Äußerungen im Vordergrund stehen, verständlich sind, auch einander nur in einem kontrollierten Maße überlagern. (siehe Chion (1999), S. 5ff.)

¹⁷⁰ Vgl. Deutsch (2006), S. 61.

¹⁷¹ Vgl. Sonnenschein (2001), S. 156-158.

¹⁷² Vgl. Sonnenschein (2001), S. 156-158.

4.4.3.2 Geräusche

Geräusche umgeben Menschen jeden Tag und überall. Man ist es gewöhnt, je nach Umgebung zumindest einen gewissen Geräuschpegel zu haben, dem man auch im täglichen Leben keine Bedeutung beimisst. Unterbewusst wird dieser Klangteppich und die vielen einzelnen Laute, die einem begegnen, sehr wohl registriert. Solange man sie kennt und sie zum Umfeld passen, dringen sie jedoch selten ins Bewusstsein vor. Diese Tatsache machen sich Sound Designer zunutze.¹⁷³

Geräusche können als spezifische Geräusche auftreten, als etwas, das einen direkten Bezug zum Film hat (Nur-Ton), oder aber als Orientierungslaute (Atmo), die im Gehirn Assoziationen auslösen und so für einen extrem effektiven und effizienten Informationstransfer sorgen. Als Beispiel hierfür kann man sich das Zirpen von Grillen als Orientierungslaut für das Konzept „warme Nacht in einem nicht-städtischen Gebiet“ vorstellen. Bei dieser Technik tritt die Generalisierung - die Überbetonung von Ähnlichkeiten - in Kraft. Die gegenteilige Strategie wird als Dichotomisierung bezeichnet. Hierbei werden vor allem die Unterschiede verstärkt herausgestrichen. Dichotomisierung funktioniert nur in Vergleichssituationen: zuerst ist der Protagonist arm und wohnt in einem schlechten Viertel, das durch eine laute Atmo mit aggressivem Hundegebell, Polizeisirenen, etc. charakterisiert wird. Später ist er reich und man hört in der Nacht nur das leise Zirpen von Grillen und vielleicht einen gedämpften Geigenspieler vor dem Fenster.¹⁷⁴ Die Atmo (kurz für Atmosphäre) ist eine Sonderform des Geräuschs im Film und bezeichnet ein Hintergrundgeräusch, einen „Klangteppich aus allgemeinen Geräuschen, die lediglich einen Raumeindruck, Umweltgeräusche oder Sprachfetzen darstellen.“¹⁷⁵ Die Aufgabe der Atmo ist einen Raumeindruck zu schaffen, Entfernungen zu definieren und so akustische Informationen zu übermitteln. Man

¹⁷³ Vgl. Deutsch (2006), S. 85.

¹⁷⁴ Vgl. Flückiger, Barbara: Narrative Funktionen des Filmsounddesigns: Orientierung, Setting, Szenografie. In: Segeberg, Harro/Frank Schätzlein: Sound. Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien. Marburg: Schüren, 2005, S. 148-156.

¹⁷⁵ Kamensky, Volko/Julian Rohrer: Die Kronzeugen. Geräusch und Atmo im Dokumentarfilm. In: Bippis, Elke/Frank Hesse (Hg.): dazwischen #4. Kunst des Forschens. Zürich: Zürcher Hochschule der Künste, 2008, S. 3.

kann sie mit der Einstellung der Bildtotalen vergleichen. In diesem Hintergrund können alle Ereignisse verschwinden wie auch aus ihm hervortreten.¹⁷⁶

4.4.3.3 Musik

Musik als drittes Element der Tonspur, ist derartig komplex, dass es ein eigenes Forschungsgebiet ist. Die Integration von Musik in den Film ist aufgrund der Analogien der beiden Medien fast als ein logischer Schluss zu bezeichnen: „Film wie Musik sind primär unbegrifflich und zielen direkter als jede andere Kunstgattung auf die Emotionen des Rezipienten [...]; beide sind Zeitkünste [...], beide lassen sich als strukturierte, rhythmisierte Zeitabläufe auffassen, beide geben somit auch ein festes Perzeptionstempo vor.“¹⁷⁷

Musik im Film kann in zwei Kategorien vorkommen: als **Fremdton** oder als **Bildton**. Die Fremdtonmusik ist außerdiegetisch, sie hat ihren Ursprung also nicht innerhalb der Filmhandlung. Meistens ist sie dazu da, zu kommentieren, sie wird auch Backgroundmusik oder außerszenische Musik genannt. Sie ist entweder im Einklang mit dem Geschehen auf der Leinwand oder bildet einen Kontrapunkt dazu. Die Bildtonmusik wird direkt innerhalb der Handlung produziert oder gehört (ein Radio läuft im Hintergrund, ein Pianist spielt in einer Bar) und ist Teil der Diegese.¹⁷⁸ Diese beiden Konzepte beschreiben jedoch die beiden am weitesten entfernten Pole, an denen sich die Musik befinden kann. All jene Funktionen, die die Musik erfüllt, können sich von einem Ende des Pols bis zum anderen aber auch an jedem beliebigen Punkt dazwischen befinden.¹⁷⁹

Die Filmmusik ist das wichtigste Element zum Transport von Emotionen. David Sonnenschein.¹⁸⁰ beschreibt sechs verschiedene Einsatzmöglichkeiten von Filmmusik: die erste Möglichkeit nennt er **emotionale Referenz**. Über die Musik kann deutlich gemacht werden, in welchem Genre sich der Film platziert. Film macht

¹⁷⁶ Vgl. Kamensky/Rohrhuber (2008): S. 7-13.

¹⁷⁷ Maintz, Christian: Bildtonmusik im Film. In: Segeberg, Harro/Frank Schätzlein: Sound. Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien. Marburg: Schüren, 2005, S. 124.

¹⁷⁸ Vgl. Maintz (2005), S. 125.

¹⁷⁹ Vgl. Meyer, Susanne: Faszination der ungehörten Filmmusik. Die Filmmusik als Objekt willkürlicher Aufmerksamkeit im filmischen Rezeptionsprozeß. Eine empirische Untersuchung. Dipl.Ar., Wien, 2000, S. 49.

¹⁸⁰ Vgl. Sonnenschein (2001), S. 155f.

spürbar, was nicht sichtbar ist: die inneren Vorgänge von Charakteren. Musik sorgt für **Kontinuität**, wenn im Bild oder im Ton eine Lücke auftreten würde. Musik gibt **narrative Hinweise** zur Orientierung innerhalb der Diegese. Des Weiteren schafft sie **narrative Einigkeit** des Systems Film, indem sie sich in das Bild einfügt ohne hervorstechen und so im Hintergrund die Narration bestärkt. **Programmatische Musik** ist typisch für etwas, unterstreicht etwas, repräsentiert etwas. Das Gegenteil der programmatischen Musik ist jene Musik, die der Narration neutral gegenüber steht, sich distanziert und differenziert (**anempathetic**).

4.4.4 Semantik der Töne nach Flückiger¹⁸¹

Rhetorik im Film wird in vielen Fällen durch bestimmte Klänge bzw. durch eine bestimmte Abfolge von Klängen aufgebaut, die als Amplifikationsfiguren (siehe Kapitel 1) eingesetzt werden. Diese Klänge sind oft bereits als Zeichen bekannt, meist aus Kultur oder Gesellschaft, oder werden andernfalls innerhalb des Films als solche eingeführt und zeichnen sich durch ihre Mehrdeutigkeit aus. Zeichen (im Film) haben in ihrer Kommunikation demzufolge nicht nur eine eigentliche Bedeutung, sondern sind in unterschiedlichen Kontexten verschieden zu verstehen. So werden bestimmte Klänge oder Klangobjekte verwendet, um verhältnismäßig schnell einen Sachverhalt zu erklären. Flückiger¹⁸² nennt in diesem Zusammenhang Signale, Symbole, Key Sounds, Stereotypen und Leitmotive. Diese können alle aufeinander Wechselwirkungen ausüben und zu anderen Kategorien werden: Signale zu Symbolen, Key Sounds zu Leitmotiven, etc.

4.4.4.1 Signale

“Klangobjekte, die einen gesellschaftlich definierten, kommunikativen Gehalt haben, heißen umgangssprachlich *Signale*.”¹⁸³ Unter kommunikativem Gehalt versteht sie allgemein eine Handlungsaufforderung in Verbindung mit einem Warnhinweis. Daraus ergibt sich ein meist sehr simpler klanglicher Aufbau in jenem Hörfeld, auf das das Ohr besonders empfindlich reagiert, da Signale schnell, klar und deutlich verständlich sein müssen. Ihre Wirkung ist überwiegend auch interkulturell die gleiche.

¹⁸¹ Vgl. Flückiger (2010), S. 158-189.

¹⁸² Ebda.

¹⁸³ Flückiger (2010), S. 159.

Typische Signale sind zum Beispiel Hupen, Sirenen oder Klingeln, es ist aber auch möglich, andere Geräusche als Signalgeräusche innerhalb eines Films zu etablieren.

4.4.4.2 Symbole

Symbole stammen meist aus Religion, Mythos oder anderen sozialen Traditionen, kommen also eher aus dem Bereich außerhalb des Films. Symbole sind - im Gegensatz zu Signalen - tendenziell nicht interkulturell gültig sondern an ein bestimmtes geografisches oder geistiges Umfeld gebunden oder werden in anderen Regionen anders gedeutet. Allgemein ist der Interpretationsspielraum bei Symbolen deutlich größer als bei Signalen, weil oft eine persönliche Bedeutung für den Rezipienten dabei eine Rolle spielt. Eine weitere Eigenschaft, die dem Symbol zugeschrieben wird, ist die Unmöglichkeit der restlosen Versprachlichung: „Es wird geradezu als genuines Merkmal des Symbols angesehen, dass es nicht restlos sprachlich gedeutet werden kann, sondern immer einen unerklärten Rest übrig lässt, der sich an das Unbewusste wendet. Symbole sind wie Indizien, die im Diskurs auftauchen und durch strategische Platzierung im narrativen Kontext oder durch Wiederholung eine gewisse Aufmerksamkeitsoptimierung erfahren.“¹⁸⁴ Symbole in der Tonspur sind besonders beliebt, wenn sie akusmatisch sind und so eine gewisse Dissonanz zwischen Bild und Ton hergestellt werden kann.

4.4.4.3 Key Sounds

Symbole, die innerhalb des Films erst erschaffen werden, bezeichnet Flückiger¹⁸⁵ als Key Sounds. Es handelt sich um Klänge, die überzufällig häufig und strategisch platziert innerhalb der Diegese vorkommen und so mit Bedeutung aufgeladen werden. Diese Bedeutung steht aber nicht in direktem Zusammenhang mit einem definierbaren Objekt, sondern ist allgemein gehalten und beschreibt ein Grundthema des Films (aboutness).

4.4.4.4 Stereotypen

Bei Stereotypen geht es grundsätzlich darum, die komplexe äußere Welt in bestimmte Raster zu ordnen und so zu vereinfachen. Stereotypen im Film sind meist

¹⁸⁴ Flückiger (2010), S. 164.

¹⁸⁵ Flückiger (2010), S. 174.

Strukturen, Handlungsmuster und werden über viele verschiedene Filme im Langzeitgedächtnis gespeichert. Stereotypen müssen also gelernt werden. Das heißt, je filmerfahrener ein Rezipient ist, umso schneller und einfacher kann er im Durchschnitt Figuren und Filmtypen einordnen. Auch Filmemacher bedienen sich gerne bewusst bestimmter Elemente, um die Einordnung für den Zuseher besonders leicht zu machen (z.B. gut ist weiß, böse ist schwarz oder gut ist ein heller, klarer Geigenton, böse ein Kontrabass in moll). Signale, Symbole und Key Sounds können Stereotypen werden, die jedoch nur in einem bestimmten Kulturkreis wirksam sind.

4.4.4.5 Leitmotive

Ursprünglich stammt die Leitmotivtechnik aus dem 19. Jahrhundert von Richard Wagner. Sie wurde im Film immer beliebter und mit der Zeit - schon ab dem Stummfilm - inflationär genutzt. Dies geriet schon bald unter Kritik, weil die Verwendung oft sehr plump eingesetzt wurde. Diese Kritik ist aber für das Grundkonzept nicht unbedingt gerechtfertigt, da durch diese Technik erst die Möglichkeit besteht, verschiedene Bedeutungen zu verbinden und subtile Referenzen herzustellen, die sogar über den einzelnen Film hinaus wirksam sein können. Leitmotive werden - ähnlich wie Key Sounds - innerhalb des Films gelernt, sie können aber im Gegensatz zu Symbolen nur eingeführt werden, indem Bild und Ton zusammenpassen. Visualität und Akustik müssen in einem bestimmten Interaktionsverhältnis stehen, damit der Rezipient den Zusammenhang unterbewusst erkennt und sich durch mehrmalige Wiederholung innerhalb der Handlung einprägen kann. Wurde das Leitmotiv gelernt, wird automatisch jedes Mal, wenn entsprechende Töne erklingen, ein Referenzwissen aktiviert und es findet ein Brückenschlag zwischen bereits gesehenem und aktuell präsentem Inhalten statt.

4.4.5 Qualitäten des Tons

Jeder Klang hat bestimmte qualitative Komponenten, die für das „wie er klingt“ verantwortlich sind. Diese kann man im Sound Design dafür einsetzen, um Stimmungen zu erzeugen und inhaltliche Verweise zu tätigen. Diese Qualitäten sind Klangfarbe, Bass, und Höhe sowie Intensität (Lautstärke), Rhythmus, Tempo, Form und Organisation.

Klangfarbe (oder auch Timbre genannt) wird von bestimmten Teilschwingungen von Teilchen ausgelöst und hat einen sehr starken Einfluss auf die Wahrnehmung eines Tons. Außerdem ist sie zu einem großen Teil subjektiv geprägt. Dieselbe Klangfarbe kann je nach eigener Befindlichkeit ganz verschiedene Emotionen hervorrufen. Die drei Klassen, in die man Klangfarbe sprachlich einordnen kann sind Farbe, Reichhaltigkeit und Dichte. Farbe kann scharf, hell oder dunkel sein, Reichhaltigkeit wird als voll oder dünn bezeichnet und die Dichte kann in rein, schmal, breit oder weiß eingeordnet werden.¹⁸⁶

Das besondere an Bässen ist, dass sie die Grenze vom Auditiven zum Taktilen überschreiten können und vom Zuschauer oft mehr gefühlt als gehört werden. Richtig eingesetzt kann eine Wahrnehmung an der Bewusstseinsgrenze entstehen, die dem Zuschauer ein Gefühl vermittelt, das er kaum zuzuordnen vermag. Sie sind unheimlich, geheimnisvoll, kultisch, drohend, können aber bei anderem Gebrauch beruhigend auf das Publikum wirken.¹⁸⁷

Am entgegengesetzten Ende der Skala der Tonqualitäten befinden sich die Höhen. In diesem Bereich bewegen sich beispielsweise Signale. Höhen dringen im Gegensatz zu Bässen sehr schnell und deutlich ins Bewusstsein und strahlen, wenn sie positiv besetzt sind, während sie grell und schrill auch negativ wirken können.¹⁸⁸

Eine weitere Qualität zur Beschreibung von Tönen ist Lautstärke (oder Schalldruckpegel). Sie steht in Zusammenhang mit der Tonhöhe und wird je nach Kontext sehr unterschiedlich wahrgenommen. Eine Extremform der Lautstärke ist die Stille, die jedoch nur im Kontrast zur Lautstärke wirkt. Das Pendeln zwischen den Extremen wird verwendet, um starke Reiz-Reaktionen beim Publikum hervorzurufen. Lautstärke verbinden Menschen häufig mit Aggression, während Stille

¹⁸⁶ Vgl. Flückiger (2010), S. 203-224.

¹⁸⁷ Vgl. Flückiger (2010), S. 203-224.

¹⁸⁸ Vgl. Flückiger (2010), S. 203-224.

schnell drückend wirken kann oder als Vorbote von Lautstärke als „die Ruhe vor dem Sturm.“¹⁸⁹

Jede Tonfolge, alle Geräusche haben außerdem ihren eigenen Rhythmus. „Rhythmen segmentieren die Zeit durch die Wiederkehr des Gleichen oder Ähnlichen.“¹⁹⁰ Besonders bekannte rhythmische Klänge, die in Filmen häufig auftauchen, sind der Herzschlag, Dampflokomotiven, tropfende Wasserhähne und vieles mehr. Tonrhythmen und Bildrhythmen können entweder aneinander angepasst oder absichtlich voneinander differenziert werden. Das charakterisierende Merkmal von Rhythmen ist Klang, der durch Zeit definiert wird. Das Gegenteil von rhythmisch ist unregelmäßig.¹⁹¹

Die Form des Tons setzt sich aus drei unterschiedlichen Parametern zusammen: dem Anfang und Wachstum, der Dauer und dem Abfall inkl. dem Schluss. Der Bereich geht von impulsiv bis nachhallend.¹⁹²

4.4.6 Verortung des Tons

Ton im Film hat nicht die räumliche Zuordnung, die wir vom Bild gewohnt sind. Der Ton kommt nicht von oder aus der Leinwand. Der Ton kann (durch die technischen Möglichkeiten der Gegenwart) praktisch von überall her kommen und wird von Menschenhand gesteuert. Die Anbringung der Mikrofone ist entscheidend dafür, wie sich ein Objekt später anhört. Ein paar Zentimeter links oder rechts, ein Mikrofon mehr oder weniger können die Qualität des Klangs erheblich verändern. Das hängt damit zusammen, dass jedes Klangobjekt seine eigene, typische Klangaura hat, die sich aus der Abstrahlung verschiedener Frequenzen ergibt.¹⁹³ Die Räumlichkeit des Tons bezieht sich allerdings nicht ausschließlich auf die Technik, sondern gleichermaßen auch auf die Diegese.

¹⁸⁹ Vgl. Flückiger (2010), S. 225-237.

¹⁹⁰ Flückiger (2010), S. 261.

¹⁹¹ Vgl. Sonnenschein (2001), S. 65.

¹⁹² Vgl. Sonnenschein (2001), S. 68.

¹⁹³ Vgl. Flückiger (2010), S. 92.

Klassischerweise wird zwischen on- und offscreen Sounds unterschieden. **Onscreen** bezeichnet alle Klänge, die Inhalt der Diegese sind und im Bild gezeigt werden - beispielsweise bei einem Konzert, wo ein Orchester zu sehen und dessen Musik zu hören ist. **Offscreen** beschreibt all jene Sounds, die ihre Quelle nicht im Bild haben, die aber inhaltlich zum Film gehören. Eine weitere Kategorie ist der **nicht-diegetische Ton**. Dazu gehören jene Elemente der Tonspur, die außerhalb der Handlung liegen, wie zum Beispiel die musikalische Unterlegung eines Films. All die Klänge, die keine sichtbare Quelle im Bild haben, werden als „**akusmatisch**“¹⁹⁴ bezeichnet. Die anderen nennt man **visualisiert**. Akusmatische Klänge sind häufig die stärkeren, da ihre Quelle überall sein kann, alles sehen und wissen kann und so die absolute Macht hat.¹⁹⁵

Chion¹⁹⁶ weist darauf hin, dass diese Unterscheidungen nicht als absolut zu sehen sind, da es viel Klangliches gibt, das nicht in diese Kategorien einzuordnen ist. Trotzdem unterstreicht er die Wichtigkeit einer grundlegenden Einordnung und beschreibt zum Einen, dass die drei Unterscheidungen onscreen, offscreen und nicht-diegetisch Wechselwirkungen aufeinander haben (können), sowie dass es nötig ist, die bestehenden Begrifflichkeiten um neue Kategorien zu erweitern, um das wissenschaftliche Vokabular den aktuellen Filmstandards anzupassen. Er schlägt vor, weitere drei Gruppierungen in die bestehende Einordnung aufzunehmen: „**Umgebungsgeräusch**“ bzw. „**Landschaftsgeräusch** (ambient sound bzw. territory-sound) Dazu zählen alle Töne, die die Atmosphäre einer Szenerie ausmachen, wie Vogelgezwitscher, Verkehrslärm, etc. Des Weiteren nimmt er die Bezeichnung „**Interne Klänge**“ (internal sounds) auf. Sie beinhalten alles, was mit dem physischen und mentalen Innenleben von Personen zu tun hat, wie Gedankenstimmen o.Ä. Die dritte Erweiterung bezeichnet er als „**on-the-air-sound**“ und fasst darunter alles zusammen, was sozusagen „remedialisiert“ wurde, sprich Medien, die innerhalb des Films gezeigt werden. Dazu gehören z.B. Stimmen aus dem Radio oder Telefon sowie Fernsehbeiträge, etc.“¹⁹⁷

¹⁹⁴ Chion (1994), S. 71

¹⁹⁵ Vgl. Chion (1999), S. 24.

¹⁹⁶ Vgl. Chion (1994), S. 71-75.

¹⁹⁷ Chion (1994), S. 75f.

Ton - woher auch immer er kommt - ist im Film allgegenwärtig (auch Stille ist eine Form des Tons). Dadurch ist nicht nur die Frage zu stellen „Wo ist der Ton?“, sondern auch „Wo ist das Bild?“ - denn oft wird der Ton dazu verwendet, diese Frage zu beantworten. Er baut Raum und Zeit auf und schafft so eine Raumatmosphäre, ein akustisches Umfeld, das zusammenpasst oder sich voneinander distanziert.¹⁹⁸

4.4.7 Akustische Phänomene als Techniken der Filmrhetorik

Unser Gehör funktioniert nicht nur nach physikalischen Gesetzen, sondern auch nach psychologischen. Was wir hören kommt nicht nur darauf an, welche akustischen Signale sich in unserer Umwelt abspielen, sondern auch, wer wir sind (was für uns wichtig ist) und in weiterer Folge: was wir wahrnehmen (was damit zusammenhängt, was für uns relevant erscheint). Diese Effekte werden im Kino von Sound Designern gerne als rhetorische Stilmittel verwendet.

4.4.7.1 Cocktailparty Effekt

Ein Phänomen, das auf der psychologischen Wahrnehmung beruht, ist der Cocktailparty Effekt. Dieser wurde in den 1950er Jahren zum ersten Mal beschrieben und bezeichnet die Fähigkeit von Menschen, in einer dichten akustischen Atmosphäre wie einem Restaurant oder einer Bar einen Dialog zu führen, der möglicherweise sogar leiser ist als das Umgebungsgeräusch und trotzdem nur die eigene und die Stimme des Gegenübers aktiv wahrzunehmen. Hier kommt auch die Gestalttheorie wieder zum Tragen, da Lücken im Gespräch aufgrund von Erfahrung zu vollständigen und sinnvollen Wörtern und Sätzen ergänzt werden.¹⁹⁹ Außerdem spielen Aufmerksamkeit und selektive Wahrnehmung eine bedeutende Rolle. Das fokussierte Hören hat sich entwickelt, um die unzähligen komplexen Reize, die auf den Organismus einprasseln, zu strukturieren und zu organisieren und zu Informationen umwandeln zu können.²⁰⁰ Filmisch wird er so umgesetzt: man hört ein Hintergrundrauschen, ein Murmeln, Verkehrslärm und das relevante Gespräch wird akustisch aus seinem Umfeld hervorgehoben, als würde man als dritte Person dem Dialog beiwohnen.

¹⁹⁸ Vgl. Monaco (2009), S. 228f.

¹⁹⁹ Vgl. Flückiger (2010), S. 87.

²⁰⁰ Vgl. Flückiger (2010), S. 244.

4.4.7.2 Streaming

Streaming bezeichnet die Isolierung von verschiedenen hörbaren Reizmustern und beruht auf der phänomenalen physikalischen Fähigkeit unseres Gehirns, akustische Erscheinungen in ihrer Zusammengehörigkeit getrennt voneinander wahrzunehmen. Eine Leistung, die ein Computer nicht erbringen kann. Der Mensch kann problemlos innerhalb einer Szene Hufgetrappel einer Kutsche auf Kopfsteinpflaster von Regen unterscheiden. Im menschlichen Gehirn werden hierbei gleichzeitig Objektwahrnehmung und Organisation von Reizen in zusammengehörigen Gruppen aktiv. Gesteuert werden diese Prozesse durch Kognition: Aufmerksamkeit und Selektion.²⁰¹

²⁰¹ Vgl. Flückiger (2010), S. 345.

5 FILMANALYSE

5.1 Analytische Vorgehensweise & Filmauswahl

Sonnenschein²⁰² schlägt in seinem Buch mehrere Dinge vor, auf die der Sound Designer „hören“ soll, wenn er das Drehbuch liest und beginnt, sich auf die Erschaffung des Soundtracks zu konzentrieren. Umgekehrt funktioniert es ebenso, wenn man als Rezipient den Film betrachtet und diese akustischen Elemente analysiert.

Er gliedert die Bereiche in Menschen, Objekte, Aktionen, Umgebungen (environments), Emotionen und Übergänge. Hierbei soll man auf Schlüsselbegriffe achten, die vertont werden. Bei der ersten Gruppe, Menschen, Objekte und Aktionen ist es wichtig, auf explizite Geräusche zu achten. Wie klingen diese speziellen Elemente? Haben sie einen eigenen Klang? Der zweite Punkt, environments, ist wichtig um herauszufinden, welche Szenerie akustisch vermittelt wird. Ist sie stimmig zum Bild? Was sagt die Atmo im Zusammenhang mit dem Filmbild aus? Wo ist der Ton verortet, wo das Bild? Beim dritten Aspekt geht es um Übergänge innerhalb des Films, die narrativer (innerhalb der Handlung) oder physischer Art (Überblendungen, Szenenwechsel) sein können. Gibt es spezielle Objekte, die diesen Übergang kennzeichnen? (wie bspw. eine Tür), werden die Übergänge akustisch angekündigt oder geleitet? Abschließend: welche Emotionen ergeben sich aus diesen drei Elementen? Kann man auf rhetorische Stilmittel schließen und eine mögliche Wirkungsintention daraus ableiten?

Der Sinn der Verwendung dieser „Anleitung“ liegt darin, herauszufinden, ob möglicherweise dieselben Objekte/Menschen/Umfelder/etc. innerhalb eines Films unterschiedlich akustisch „gebrandet“ werden und so durch den Ton Schlüsse auf die Realität bzw. Irrealität der Szene, in der man sich gerade befindet, gezogen werden können.

²⁰² Vgl. Sonnenschein (2001), S. 2-10.

Die Entscheidung ist auf die zwei Filme „*Inception*“ (Christopher Nolan, 2010) und „*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*“ (Michel Gondry, 2004) gefallen, weil in beiden Filmen die Trauminhalte einen großen Teil der Narration ausmachen und beide Filme mit Zeitsprüngen sowie mit verschwimmenden Grenzen zwischen Traum und Wirklichkeit arbeiten. Das Forschungsinteresse bezüglich „*Inception*“ bezieht sich auf die Thematik des offenen Endes, bzw. ob man durch den Ton inhaltlich etwas anderes ableiten kann als durch das Bild. Besonderes Augenmerk der Beobachtung liegt auf dem Symbol des Kreisels und auf den akustischen Positionierungen der verschiedenen Traumebenen. Es soll sich herausstellen, was die verschiedenen Traumebenen (akustisch) miteinander verbindet, wodurch sie sich unterscheiden, ob bestimmte Geräusche oder Klänge eindeutig die Stufe, auf der sich die Narration gerade befindet, preisgeben oder ob der Ton die unterschiedlichen Traumszenen eher verschleiert. „*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*“ hingegen soll dahingehend analysiert werden, ob und wenn ja in welcher Form Gondry seine Traumsequenzen von den Realsequenzen akustisch abgrenzt und wie die Handlung durch die Musik verbunden wird.

5.2 Inception, Christopher Nolan 2010

Der Film „*Inception*“ von Christopher Nolan aus dem Jahr 2010 ist ein Film, dessen Handlung komplex verwoben ist und auf mehreren verschiedenen Ebenen stattfindet. Bis etwa zur Hälfte des Films kann der Zuschauer nie sicher sein, ob die sich Narration gerade im Traum oder in der Realität abspielt. Dann glaubt man bis kurz vor dem Ende, sich zurechtgefunden zu haben - bis zur Schlusszene, in der letztendlich offen gelassen wird, ob es sich um Traum oder Realität handelt.

Grundsätzlich gibt es mehrere verschiedene Handlungsstränge: die „oberste“ Ebene ist die, die man für die Realität hält. In diesem Handlungsstrang erfährt der Zuschauer viel über das Leben und die Geschichte vom Protagonisten Dominic Cobb (Leonardo diCaprio) und seiner Frau Mal (Marion Cotillard). Diese beging aufgrund von einer von Cobb durchgeführten Inception (das Einpflanzen eines Gedanken) Selbstmord. Cobb musste daraufhin seine Kinder zurücklassen und die Vereinigten Staaten verlassen, da man ihn beschuldigte, seine Frau ermordet zu

haben. Im Bereich der eigentlichen Handlung engagiert Saito (Ken Watanabe) Cobb, um eine Inception bei seinem Konkurrenten Robert Fischer (Cillian Murphy) durchzuführen. Er willigt ein, da Saito ihm verspricht, ihm die Rückkehr zu seinen Kindern zu ermöglichen. Des Weiteren stößt die Architekturstudentin Ariadne (Ellen Page) zu ihrem Team und es erfolgen die Planung und der erste Schritt zur Durchführung der Inception bei Fischer.

Während des ersten Drittel des Films gibt es immer wieder verschiedene kurze und im Großen und Ganzen unzusammenhängende Traumsequenzen, wie zu Beginn, als Cobbs Team Saito eine Information extrahieren wollte, oder um Ariadne die Traumarchitektur zu erklären. Des Weiteren gibt es die verschachtelten Träume, die dazu dienen, Robert Fischer Saitos gewünschten Gedanken einzupflanzen. Die erste Traumebene, in der sich die Gruppe im Regen im Van auf einer Straße befindet, die zweite Ebene, die sich in einem Hotel abspielt und der tiefste geplante Traum in einer Schneelandschaft. Die „unterste“ bzw. die eigentlich „tiefste“ Ebene ist der Limbus. Diesen kennt der Zuschauer bereits von Cobb und Mal, die dort gemeinsam alt wurden (die Zeit verlangsamt sich je tiefer der Traum ist, um ein Vielfaches, da das Gehirn im Traum viel schneller arbeitet). Durch einen Unfall in der ersten Traumebene fällt auch Saito in den Limbus und Cobb und Ariadne begeben sich ebenfalls dorthin, um ihn durch einen Kick wieder aufwachen zu lassen.

Meist wird über die Akustik kein Aufschluss darüber gegeben, ob man sich in einem Traum oder in der Realität befindet. Der Zuschauer soll sich nie sicher sein können, auf welcher Ebene sich die Handlung gerade abspielt. Nur bevor der Traum zu Ende ist wirken höhere Ebenen (die näher an der Realität sind) auf den Traum ein und durchdringen ihn akustisch.

In der Realität wird Musik hauptsächlich eingesetzt, um die Befindlichkeit bzw. Situation von Cobb auszudrücken. Stress, Gefahr, Nachdenklichkeit, etc. Sie bleibt die meiste Zeit über im Hintergrund, bewegt sich vor allem in den tiefen Tönen, ist langsam und ruhig. Stress und Anspannung in gefährlichen Situationen werden vor allem über den Rhythmus inszeniert.

In den Träumen hingegen ist die Musik das Bindeglied. Sie vermittelt die Verbundenheit und die Wechselwirkung der Stufen miteinander. Von einer Szene in die andere bleibt sie - sofern die Szenen einander gerade beeinflussen - gleich. Innerhalb der Szene variiert sie je nach Inhalt oft. Gleichzeitig wird sie dazu genutzt, Handlungen, die einen Bruch verursachen, voneinander abzugrenzen, indem sie auf einmal ausgesetzt wird.

Die verschiedenen Ebenen - insbesondere die inszenierten Träume für Fischers *Inception* - haben eine sehr spezifische Bildsprache. Ein Regentag in der Stadt, das Innere eines Hotels und eine Schneelandschaft lassen sich leicht voneinander unterscheiden. Auf der akustischen Ebene ist die Verknüpfung und Trennung der einzelnen Stufen nicht eindeutig. Es werden bestimmte Themen und Sounds genutzt, um Stimmungen zu erzeugen, Assoziationen hervorzurufen und Verbindungen zu schaffen, sowie Elemente voneinander zu distanzieren. So gibt es beispielsweise das Lied „*Je ne regrette rien*“, das als jenes ausgewählt wurde, das die Träumenden erwachen lässt. Mit dem Wissen um die Geschichte des Protagonisten Dom Cobb ist es eigentlich schon fast zynisch. Er selbst sagt, er bereut seine Fehler, dass er die Kinder nicht noch gerufen hat, dass er seiner Frau Mal den Gedanken eingepflanzt hat - alles Dinge, die durch das Träumen überhaupt erst so gekommen sind. Das Lied hat ein sehr nostalgisches Flair, durch das Rauschen im Hintergrund erinnert es an eine alte, vielgespielte und bereits etwas abgenutzte Schallplatte. Hans Zimmer, der Komponist der Filmmusik von „*Inception*“, sagte selbst über den Song: „It felt dangerous, and it felt like the anthem of a forgotten dream, of a forgotten love and of a forgotten life.“²⁰³

Die Musik ist immer programmatisch, sie erscheint zwar - mit Ausnahme des Lieds von Edith Piaf - praktisch nicht als Bildtonmusik, sondern fast ausnahmslos als Fremdtonmusik, distanziert sich aber zumeist nicht vom Bild. In manchen Szenen könnte man die musikalischen Gleichnisse schon als Mickeymousing bezeichnen. Sie erleichtert dem Zuseher die Orientierung im Film. Nur gegen Ende, während des Showdowns, bildet die Musik einen Kontrast zum Film und rahmt

²⁰³ <http://www.artistdirect.com/nad/news/article/0,,7323382,00.html> Stand 06.01.2013.

die Handlungen ein. Ganz stark akustisch gekennzeichnet werden Übergänge, zum Teil innerhalb einer Ebene, durch das abrupte Ausklingen von Musik oder einer anderen deutlich hörbaren Veränderung in der gesamten Tonspur, oder aber durch akusmatische Geräusche, die so etwas wie Signalwirkung entfalten (Achtung, hier passiert gerade etwas), die aber nicht zuordenbar sind. Meist hören sie sich an wie ein kurzes Donnergerollen, das elektronisch verändert wurde - ähnlich den Anfangssequenzen, in denen sich so die Auflösung der aktuellen Traumsituation angekündigt hat, kurz bevor die Explosionen stattgefunden haben.

Die erste und die zweite Ebene der Trauminszenierungen haben einen völlig unterschiedlichen Sound. Während die erste Ebene wie ein Bandenkrieg klingt, mit Verfolgungsjagden und wilden Schießereien, findet der Krieg der zweiten Ebene vorerst nur mit Worten statt. Die Umgebung - ein Hotel - ist deutlich ruhiger, es wird wesentlich weniger Atmo eingespielt. Die dritte Ebene ähnelt geräuschtechnisch der ersten mehr, hört sich aber durch das Umfeld der Schneelandschaft auch wieder komplett anders an als die anderen beiden. So lassen sich diese drei Traumstufen auch akustisch von der Haupthandlung differenzieren.

„*Inception*“ ist ein deutliches Beispiel für die vielseitige Nutzung des Tons in aktuellen Filmen. Die Akustik erfüllt hier praktisch alle möglichen Funktionen: sie verbindet Szenen miteinander indem bei visuellen Übergängen dieselbe Musik zu hören ist - beispielsweise wenn die Handlung von einer Traumebene in die nächste schwenkt. Genauso oft trennt sie auch Handlungen und fungiert sozusagen als Interpunktion. Man sieht die ganze Welt explodieren wenn ein Traum sich auflöst, auf einmal öffnet der Träumende die Augen, die Geräusche der Explosion sind verschwunden, alles ist still und es ist nur Edit Piafs „*Je ne regrette rien*“ zu hören. So wird man als Zuschauer nicht nur aus einer Handlung herausgerissen, sondern kann sich in der nächsten Einstellung deutlich schneller wieder zurechtfinden.

Eine weitere Verwendungsweise des Tons in „*Inception*“ ist die als Vorahnung. Diese wird über den gesamten Film hinweg produziert und hält den Zuschauer immer wieder unter Spannung, indem kaum hörbares Rauschen eingespielt wird,

das manchmal harmlos der Meeresbrandung zuzuschreiben ist und manchmal verheerende Zerstörung ankündigt. Auch mehr spür- als hörbare Bässe im Herzrhythmus sind ein immer wiederkehrendes Motiv. So auch in dem Moment, als Cobb Ariadne kennenlernt. Der Zuschauer sieht im Bild Cobb, der einer jungen Frau die Hand schüttelt, durch den Ton wird aber gleichzeitig vermittelt: diese Begegnung ist schicksalhaft.

Im Gegensatz zur Vorahnung ist der Ton auch Erinnerungsraum. Der Kreisel, als Symbol an sich, der eine ganz eigene Akustik mit sich bringt, nämlich wieder eine Art von Rauschen, das dem Metall des „Totems“ auf verschiedenen Unterlagen (Holz, Stein, etc.) entspringt und aus der Diegese kommt, sowie von nicht-diegetische Tönen im Hintergrund begleitet wird. Er ist praktisch das einzige musikalische Thema und entwickelt sich im Laufe des Films als ein Symbol für Cobbs Frau Mal bzw. seiner Beziehung zu ihr. Die Person und das Objekt gehören akustisch zusammen. Immer wenn der Kreisel ins Bild kommt, wird man sich seiner Materialität bewusst. Er klingt jedes Mal anders, je nachdem auf welcher Oberfläche er gedreht wird. Er ist praktisch immer in Bewegung, wenn er zu sehen ist. Als Mal ihn im Limbus jedoch wegsperrt, um seine Bedeutung zu vergessen, ist er starr. Kein Nachwippen im Tresor, ganz so, als würde man sich seine physikalischen Eigenschaften wegträumen. Als Cobb ihn im Safe sich drehen lässt, hallt die Bewegung ein wenig nach, wie eine Idee, ein Wissen, das fast verloren ist und nur mehr ganz tief im Unterbewusstsein schlummert. Es ist das Geräusch der ersten Inception, ein schicksalhafter Anfang eines tragischen Endes. Als er den Kreisel am Schluss des Films dreht, ist sein Thema wieder zu hören, das unvermittelt an Mal erinnert und das Gefühl gibt, dass sie doch noch irgendwo da ist. Vielleicht ist Cobb tatsächlich nicht in der Realität, sondern in einer anderen Traumebene, irgendwo zwischen Limbus und Wirklichkeit. Und vielleicht ist Mal auf einer anderen. Der Ton verrät dem Zuschauer zwar nicht, was wahr und falsch, was real und was Traum ist, er weist auf etwas hin, das vielleicht wichtiger ist als das: das Gefühl, das alle Träume überdauert.

5.3 Eternal Sunshine of the Spotless Mind, Michel

Gondry 2004

„*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*“ ist ein Film, der sehr stark mit akustischen Elementen arbeitet. Vor allem Musik wird verwendet, um Stimmungen zu erzeugen und sich in der Handlung zu orientieren. Ein großer Teil der Musik besteht aus verschiedenen Abwandlungen des Themas von Joel (Jim Carrey) und Clementine (Kate Winslet). Eine fröhlich-leicht dahinplätschernde Melodie, die ihre Geschichte begleitet oder einrahmt. Es ist eine Musik, die das Gefühl vermittelt, die Ereignisse am Weg zu ihrem Happy End zu begleiten. Mit der Zeit spürt der Zuschauer, dass das Fehlen der Musik innerhalb der Handlung eine fehlende Verbindung der beiden Protagonisten anzeigt. Das Thema ist von der ersten Szene an zu hören, als Joel aufwacht, aufsteht, sich in seinen Wagen setzt, am Bahnhof steht und dort kurzerhand die Entscheidung trifft, in eine ganz andere Richtung zu fahren als er es normalerweise zu seinem Arbeitsplatz tut. Der Zuschauer weiß noch nicht wieso, die Musik deutet jedoch bereits an, dass es sich um einen Grund handelt, der mit Clementine (die wir zu diesem Zeitpunkt noch nicht kennen), zu tun hat. Tatsächlich trifft er sie dort und sie kommen ins Gespräch (ohne einander zu erkennen). Währenddessen variiert die Musik, aber die Grundstimmung bleibt. Immer als es den Anschein hat, die beiden wären nur eine kurze, flüchtige Begegnung füreinander, setzt sie aus. Schon in der Anfangsszene wird damit suggeriert: Musik bedeutet Verbindung, keine Musik bedeutet keine Verbindung. Dieses Schema funktioniert ganz unabhängig davon, ob sich die Handlung gerade in der Realität oder im Traum befindet.

Im Verlauf des Films stellt sich heraus, dass Joel und Clementine ein Paar waren. Nach immer heftigeren Streitereien aufgrund ihrer charakterlichen Unterschiede hatten sie sich schlussendlich getrennt. Clementine hatte daraufhin das Institut „Lacuna“ aufgesucht, um ihre Erinnerungen an ihre Beziehung zu Joel löschen zu lassen. Wenig später erfährt Joel davon und entscheidet sich für den gleichen Schritt. Während des Löschvorgangs erkennt er aber, wieviel ihm Clementine bedeutet hatte und versucht, den Prozess abubrechen. Es gelingt ihm nicht und

alle seiner Erinnerungen gehören nach dem Aufwachen der Vergangenheit an. Clementine war in der Zwischenzeit mit Patrick (Elijah Wood) zusammengekommen, der ihr Herz zu gewinnen versuchte, indem er Joel kopierte. Patrick gehört ebenfalls zu dem Team von Lacuna und hatte sich während dem Löschen von Joel aus Clementines Erinnerungen in sie verliebt. Sie fühlte sich zu den Worten hingezogen, aber etwas, das sie nicht definieren konnte, störte sie an ihm. Schließlich lernen sich Joel und Clementine ein zweites Mal kennen und verlieben sich aufs Neue. Nachdem sie herausgefunden hatten, dass sie bereits einmal an einer Beziehung miteinander gescheitert waren, entschlossen sie sich dennoch dazu, es noch einmal miteinander zu versuchen.

Das Thema selbst wird im Laufe des Films stark abgewandelt, abhängig davon, wie die Gefühle der beiden Protagonisten sich verändern. Während die Musik zu Beginn unabhängig von Harmonie oder Disharmonie im Gespräch der beiden zu hören war, ist sie in den Abschnitten seiner Träume, in denen sich Clementine und Joel streiten, düster, mit viel Bass versehen, unruhig, oft mehr spür- als hörbar. Wenn die Distanz zu groß ist und der Ärger über den anderen überhandnimmt, verstummt sie völlig. Sie verwandelt sich mit ihren Stimmungen und Gefühlen und solange die zwei emotional verbunden sind, ist auch Musik da. Im letzten Drittel des Films kristallisiert sich die Musik vom Anfang als eine Art Leitmotiv der beiden heraus, das dem Zuschauer mit der Zeit das Gefühl gibt, der Film wird auf ein Happy End hinauslaufen.

Später im Film kommt noch ein zweites Thema hinzu: das Thema von Clementine und Patrick. Es erinnert an Heimlichtuerei, man könnte es mit dem Motiv des Anschleichens in Verbindung bringen. Dies steht in interessantem Kontext zum Hauptthema von Clementine und Joel, da Patrick Joels Ideen und sein Wissen über Clementine gestohlen hatte, als er sich bei der Löschung ihrer Erinnerungen in sie verliebt hat - als würde er sich hinterrücks an sie heran machen. Das Motiv deutet einen Wissensvorsprung einer Person (Patrick) gegenüber einer anderen (Clementine) an, den diese Person nützt um die andere zu täuschen und für sich zu gewinnen - wie der Beobachter sein beobachtetes Objekt.

Der Film bedient sich verschiedener Stereotypen an Sounds, die charakteristisch für unterschiedliche Filmgenres sind. Die meiste Zeit über bleibt die Musik im Hintergrund, vermittelt aber dennoch starke Orientierung, wie der Film gerade aufzufassen ist. Während in der Szene, in der der erwachsen aussehende Joel so klein ist wie ein Vierjähriger, haben die Episoden die akustische Identität von Comics oder Zeichentrickfilmen. Die überzeichnete Musik verkörpert die Absurdität, das „Traum-hafte“ und Komische an den Szenen. Hier beginnt der Abschnitt, in dem sich die Traumszenen akustisch von den Realszenen differenzieren. Dazwischen wechseln sich die satirischen Töne ab mit dem Leitmotiv der beiden, das alle diegetischen Klänge übertönt und die Sequenzen einrahmt.

In dem Moment, als Joel den Entschluss fasst, die Erinnerungen an Clementine nicht verlieren zu wollen, ändert sich die gesamte Klanggestaltung dieser Traumsequenzen. Während sich die Szenen zuvor akustisch nicht von den Realszenen unterschieden, sondern die Nutzung von Musik/Atmo, etc. rein inhaltliche Gründe hatte, ist die Musik in den Traumszenen gestaltet als wäre es ein Film im Film. Auf einmal klingt es nicht mehr nach einem Liebesdrama, sondern nach einer Mischung aus Science Fiction und Thriller. Bild und Ton werden surrealistisch. Die Musik erzählt nicht mehr eine Liebesgeschichte zwischen einem ruhigen, zurückhaltenden jungen Mann und einer offenen, etwas überdrehten jungen Frau, die sich trennten und wiederfinden sollten, sondern eine Geschichte über den verzweiferten Versuch, sich selbst, seine Seele und Erlebnisse, die einen ausmachen, nicht in einem Traum zu verlieren. Je mehr die Panik in den Szenen überhandnimmt, die Erinnerungen an Clementine und ihre Beziehung zu verlieren und je verzweifelter er dagegen anzukämpfen versucht, umso schräger, elektronischer, verzerrter und stressiger wird die Musik. Wenn sie vor der verschwindenden Welt flüchten ist sie hektisch - die rhythmische Tonfolge erinnert an einen Tango mit sehr abgehackten Tönen. Sie wird vermischt mit Geräuschen, am Bahnhof wird das Verschwinden jedes Menschen mit einem Tastaturklick gekoppelt, den Stan (Mark Ruffalo), einer der Mitarbeiter von Lacuna, ausführt. Der Zuschauer fühlt sich in einen Alptraum hineingezogen, weit weg von der Wirklichkeit.

Aus akustischer Sicht hat der Film drei unterschiedliche Ebenen: Die erste Ebene enthält alle Szenen ohne Musik im Hintergrund, bei denen alle visuellen Klangquellen schon nahezu hyperbelartig betont werden. Hier findet auf der musikalischen Ebene so etwas wie eine Trennung durch Stille von der eigentlichen Liebesgeschichte zwischen Clementine und Joel statt. Die zweite Ebene sind all jene Szenen, in denen die das Thema von Clementine und Joel zu hören ist. Hier erfüllt die Musik mehrere Funktionen: in vielen Sequenzen schafft sie eine Einigkeit und dient als emotionale Referenz zwischen Bild und Ton - sie passt sich, wie schon erwähnt, den Stimmungen der beiden Protagonisten an. Sie bewirkt außerdem eine Kontinuität zwischen den Szenen, die zwar räumlich verschieden, thematisch aber noch zusammen gehören (während sich Joel im Traum versucht, gegen das Löschen zu wehren, spürt auch Clementine eine Verbindung zu ihm in den Worten von Patrick). Gleichzeitig gibt sie auch immer wieder den narrativen Hinweis auf die Gefühle der beiden. Die dritte Ebene enthält all jene Szenen, die rein dem Traum zuzuschreiben und die in der Realität so nie passiert sind. Diese sind akustisch nicht dem Schema „Liebesfilm“ zuzuordnen, man assoziiert mit ihnen Comics/Zeichentrickfilme oder Thriller/Horror.

Abschließend lässt sich bestätigen, dass die Musik besonders dazu dient, Emotionalität herzustellen und zu transportieren. Geräusche werden genutzt, um akustische Hinweise auf die Handlung im Sinne von Warnsignalen oder räumlicher Verortung zu geben. Dies geschieht beispielsweise in der Sequenz, als Joel vor Clementines Haus im Auto wartet, damit sie ihre Zahnbürste holen kann. Im Hintergrund, kurz bevor Patrick (der ihm Clementine kurzfristig „gestohlen“ hat) an sein Fenster klopft, sind Baustellengeräusche zu hören, die eine alarmierende Signalwirkung haben.

Wenn auch bei diesem Film - wie zu Beginn angenommen - Traum und Realität als solches akustisch nicht generell, sondern nur abschnittsweise getrennt werden können, ist doch deutlich zu erkennen, dass rhetorische Figuren verwendet wurden, um das Publikum durch den Film zu begleiten, die Emotionen der Zuschauer zu lenken und auf Dinge hinzuweisen, die visuell erst später geklärt wurden. Die

Verwendung des Tons oszilliert zwischen synchretischem und kontrapunktischem Einsatz als Unterstützung des Bilds oder auch als distanzierter Rahmen.

6 FAZIT

„Giving meaning to noise, sound becomes communication“²⁰⁴. Ton im Film ist in der wissenschaftlichen Analyse ein oft vernachlässigter Bedeutungsträger und ein - im Verhältnis zum Bild - wenig berücksichtigtes Kommunikationsinstrument, das vor allem unbewusst wirkt und den Zuschauer beeinflusst: „der Ton macht die Musik.“ Die Bilder sind zwar auf der einen Seite das Kernelement des Films (während ein Bewegtbild ohne Ton immer noch ein Film ist, handelt es sich bei einem Film ohne Bild hingegen um ein Hörspiel), der Ton hat dafür die Macht, das Bild zu verändern oder ihm überhaupt erst Bedeutung zu verleihen. In dieser Arbeit wurde das Augenmerk auf das Verhältnis von Ton und Bild bei Traum und Wirklichkeit im Film gelegt, die nicht klar voneinander abgegrenzt die Diegese bilden. Die Analyse zeigte, dass der Ton zu zwei verschiedenen, völlig konträren Zwecken genutzt wird: einerseits um dem Zuschauer eine Orientierungsfunktion in einer verwirrenden, nicht-chronologischen Narration zu bieten und andererseits, um ihm das Zurechtfinden im Plot durch das Verschleiern von Realität und Irrealität zu Erschweren.

Von den drei Bestandteilen, aus denen sich Filmtonelemente zusammensetzen, wurden vor allem die Musik und die Geräusche untersucht. Informationen auf der sprachlichen Ebene wurden in der Analyse ausgeklammert, da sie vordergründig und bewusst und nicht unbewusst wahrgenommen werden. Geräusch und Musik können nicht immer klar voneinander abgegrenzt werden, oft vermischen sie sich oder gehen ineinander über. Zusammen bilden sie jedoch den „Sound“ eines Films. Klänge und Geräusche, onscreen, offscreen, diegetisch und nichtdiegetisch, akusmatisch und visuell ergeben zusammen die Antwort auf die Frage „Wie klingt der Film?“

Wie der Film klingt steht in engem Zusammenhang mit seiner Rhetorik und welche Stilmittel verwendet werden, um den Film zu vertonen. Geräusche und Musik, Töne und Klänge können als rhetorische Stilmittel, vor allem als Amplifikations-

²⁰⁴ Vgl. Sonnenschein, David: Sound Design. The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema. Studio City: Michael Wiese Productions, 2001, S. xix.

figuren verwendet werden und dienen zum Ausschmücken und verstärken einer Aussage. Hierfür kann man den Ton beispielsweise hyperbelartig als Übertreibung eines Bildes einsetzen oder als Gleichnis oder Metapher. Daraus können sich - vor allem bei mehrmaliger Wiederholung im Laufe des Films - Signale, Symbole oder Leitmotive entwickeln.

Diese Technik wird beispielsweise in „*Inception*“ angewendet. Das Objekt des Kreisels wird in den Film eingeführt und mit Tönen hinterlegt und taucht immer wieder auf, bis man ihn als eine Art Metapher für die Beziehung des Protagonisten zu seiner verstorbenen Frau bzw. als Sinnbild für sie empfindet. Damit wird über den Verlauf des Films der Klang des Kreisels mit emotionalen Assoziationen aufgeladen und mit einem Gefühl der Melancholie und der Trauer verbunden.

Bei „*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*“ hat die Musik eine starke emotionale Orientierungsfunktion. Sie ist fast durchgehend auf das Verhältnis der beiden Protagonisten Joel und Clementine abgestimmt und zeigt an, welche Verbindung gerade zwischen den beiden besteht. Die Grenzen zwischen Traum und Wirklichkeit verschwimmen durch den Ton, während sie durch das Bild eigentlich relativ klar wären. Selbst das Thema zwischen Clementine und Patrick steht gewissermaßen mit seinem akustischen Gleichnis zum Anschleichen im Zusammenhang mit dem Motiv Joel und Clementine. Im Verlauf des Films entwickelt sich die Musik auch dahingehend, durch surreale Tonelemente und ein völlig anderes Leitmotiv den Traum von der Realität abzugrenzen.

Allgemein hat sich die Verwendung des Filmtons im Laufe der Jahrzehnte stark verändert. Aufgrund technischer Unzulänglichkeiten hatte die akustische Ebene lange Zeit das Bild nur verdoppelt. Dadurch gab es in den 20er und 30er-Jahren des 20. Jahrhunderts laute Stimmen gegen den Tonfilm. Man befürchtete, dass eine vollendete Kunstform - der Stummfilm - durch etwas weit weniger künstlerisch Wertvolles - den Tonfilm - ersetzt werden würde. Der Stummfilm brauchte keine Dialoge, er konnte sich mit Inserts, pantomimischer Darstellung und Begleitmusik gut verständlich machen und sein Publikum unterhalten, informieren oder erschrecken. Doch Menschen streben danach, neue Möglichkeiten der Tech-

nik auszuprobieren und weiterzuentwickeln. So passierte es tatsächlich - wie Charlie Chaplin, die Autoren des „*Manifest zum Tonfilm*“, Bela Balázs und andere prophezeit hatten - dass der Stummfilm vom Tonfilm letztendlich vollständig verdrängt und ersetzt wurde. Doch auch die Entwicklung des Tonfilms blieb nicht stehen. Die technischen Möglichkeiten der Tonaufnahme und der Postproduction wurden verbessert, sowie sich auch die Ästhetik der Verwendung des Tons veränderte und zu einer künstlerischen Disziplin wurde. Aus heutiger Sicht mag man bedauern, dass der Stummfilm ein Phänomen seiner Zeit blieb und praktisch ausgestorben ist. Die Kritik, die jedoch am frühen Tonfilm geübt bzw. die Forderungen, die an ihn gestellt wurden, wurden überwunden und erfüllt und der Tonfilm ist nun sicherlich ein ebenso künstlerisch wertvolles Produkt wie es der Stummfilm in seiner Zeit war. Ton beschränkt sich nicht mehr darauf, das Bild zu verdoppeln, er spielt mit dem Bild, ergänzt und verändert es. Kurz gesagt: Der Tonfilm ist mehr als die Summe seiner Teile, denn der Ton schafft einen Mehrwert, indem seine Nutzung zwischen Parallelität zum Bild und kontrapunktischem Einsatz oszilliert.

7 BIBLIOGRAFIE

Adorno, Theodor W./Eisler, Hanns: Komposition für den Film. In: Adorno, Theodor W.: Gesammelte Schriften, Band 15, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1976.

Appeldorn, Werner von: Primat des Bildes bei Film und Fernsehen. Eine Dokumentation zur Problematik der Komplexerscheinung Tonfilm. Wien: Österr. Ges. für Filmwiss., Kommunikations- u. Medienforschung, 1988.

Arnheim, Rudolf: Urheber - Wer ist der Autor eines Films? 1934. In: Helmut H. Diederichs (Hrsg.): Die Seele in der Silberschicht. Frankfurt: Suhrkamp, 2004, S. 196-207.

Balázs, Béla: Im Geist des Films. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2001 (Erstausgabe 1930).

Barthes, Roland: Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn. Kritische Essays III. Frankfurt: Suhrkamp 1990.

Branigan, Edward: SOUND, EPISTEMOLOGY, FILM. In: Allen, Richard (Hrsg.): Film theory and philosophy, Oxford: Oxford Univ. Press: 1997, S. 95-114.

Chion, Michel: Audio-Vision. Sound on Screen. New York: Columbia University Press, 1994.

Chion, Michel: The Voice in Cinema. New York: Columbia Univ. Press, 1999.

Chion, Michel: Projections of Sound on Image. In: LinkStam, Robert (Hrsg.): Film and theory. An anthology. Malden: Blackwell, 2000. S. 111-124.

Chion, Michel: Les Douze Oreilles/Die zwölf Ohren. In: Petra Maria Meyer (Hrsg.): Acoustic Turn, München: Fink 2008, S. 298-321.

Crick, Francis: Was die Seele wirklich ist. Die naturwissenschaftliche Erforschung des Bewußtseins. München: Artemis und Winkler, 1994.

Ditzinger, Thomas: Illusionen des Sehens. Eine Reise in die Welt der visuellen Wahrnehmung. München: Elsevier 2006.

Deutsch, Martin: Ton im Film. Dipl.-Arb. Wien, 2006.

Ėjzenštejn, Sergej/Vsevolod, Pudovkin/Grigorij Aleksandrov: Manifest zum Tonfilm. In: Asholt, Wolfgang: Manifeste und Proklamationen der europäischen Avantgarde (1909-1938). Stuttgart: Metzler, 2005.

Flückiger, Barbara: Narrative Funktionen des Filmsounddesigns: Orientierung, Setting, Szenografie. In: Segeberg, Harro/Frank Schätzlein: Sound. Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien. Marburg: Schüren, 2005.

Flückiger Barbara: Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films. Marburg: Schüren Verlag, 2010.

Goetsch, Paul: Text und Ton im Film. Tübingen: Narr Verlag, 1997.

Guski, Rainer: Wahrnehmung. Eine Einführung in die Psychologie der menschlichen Informationsaufnahme. Stuttgart: Kohlhammer Verlag, 2000.

Joost, Gesche: Bild-Sprache. Die audio-visuelle Rhetorik des Films. Bielefeld: transcript Verlag, 2008.

Kamensky, Volko/Julian Rohrer: Die Kronzeugen. Geräusch und Atmo im Dokumentarfilm. In: Bippis, Elke/Frank Hesse (Hg.): dazwischen #4. Kunst des Forschens. Zürich: Züricher Hochschule der Künste, 2008, S. 1-28.

Kanzog, Klaus: Grundkurs Filmrhetorik, München: Diskurs-Film, 2001.

Keller, Matthias: Stars and Sounds, Filmmusik - Die dritte Kinodimension. Kassel: Bärenreiter Verlag/Gustav Bosse Verlag, 1996.

Lohmeier, Anke-Marie: Symbol, Allegorie, Vergleich. Zur Konstitution uneigentlicher Bedeutung im Film. In: Beetz, Manfred et. al. (Hrsg.): Rhetorik. Ein internationales Jahrbuch. Band 26 Rhetorik und Film. Tübingen: Max Niemeyer, 2007.

- Maintz, Christian: Bildtonmusik im Film. In: Segeberg, Harro/Frank Schätzlein: Sound. Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien. Marburg: Schüren, 2005, S. 124-139.
- Martin, Silke: Die Sichtbarkeit des Tons im Film. Marburg: Schüren Verlag, 2010.
- Meyer, Susanne: Faszination der ungehörten Filmmusik. Die Filmmusik als Objekt willkürlicher Aufmerksamkeit im filmischen Rezeptionsprozeß. Eine empirische Untersuchung. Dipl.Arb., Wien, 2000.
- Mikunda, Christian: KINO spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung. München: FILMLAND PRESSE Verlag, 1986.
- Monaco, James: Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien. Mit einer Einführung in Multimedia. Hamburg: Rowohlt, 1995.
- Monaco, James: Film verstehen. Kunst, Technik, Sprach, Geschichte und Theorie des Films und der neuen Medien. Mit einer Einführung in Multimedia. Hamburg: Rowohlt, 2009
- Müller, Corinna: Vom Stummfilm zum Tonfilm. München: Fink, 2003.
- Ottmers, Clemens: Rhetorik. Stuttgart: Metzler, 2007.
- Pontiller, Julia Maria: Über das Hören von Filmen. Philosophische und praktische Betrachtungen zum Gestalten und Verarbeiten der Tonebene im Film. Diss. Wien, 2008.
- Robbe, Friedrich G.: Die Einheitlichkeit von Bild und Klang im Tonfilm. Untersuchung über das Zusammenwirken der verschiedenen Sinnesorgane und ihrer Bedeutung für die tonfilmische Gestaltung. Hamburg: Niemann & Moschinski, 1940.
- Schätzlein, Frank: Sound und Sounddesign in Medien und Forschung. In: Segeberg, Harro/Frank Schätzlein: Sound. Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien. Marburg: Schüren, 2005, S. 24-40.

Scheuermann, Arne: Zur Theorie des Filmemachens. Flugzeugabstürze, Affekt-techniken, Film als rhetorisches Design. München: Richard Boorberg, 2009.

Schmicking, Daniel: Hören und Klang. Empirisch phänomenologische Untersuchungen. Würzburg: Königshausen und Neumann, 2003.

Segeberg, Harro/Frank Schätzlein(Hg.): Sound. Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien. Marburg: Schüren Verlag, 2005.

Sonnenschein, David: Sound Design. The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema. Kalifornien: Michael Wiese Productions, 2001.

Ueding, Gert/Bernd Steinbrink: Grundriss der Rhetorik. Stuttgart: Weimar, 4. Aufl., 2005.

Internetquellen:

<http://www.artistdirect.com/nad/news/article/0,,7323382,00.html>; Stand: 26.1.2013.

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=122> Stand: 01.02.2013.

www.oscars.org; Stand: 26.1.2013

http://www.planet-wissen.de/kultur_medien/kino/filmtricks/laterna_magica.jsp
Stand: 01.02.2013.

<http://www.thefreedictionary.com/diorama> Stand: 01.02.2013.

<http://www.dr-gumpert.de/html/sehen.html>; Stand: 08.09.2012.

8 FILMOGRAFIE

Belle de Jour. Regie: Luis Buñuel. Drehbuch: Joseph Kessel und Luis Buñuel. Paris, Frankreich, Italien: Robert et Raymond Hakim, 1967.

Citizen Kane. Regie: Orson Welles. Drehbuch: Herman J. Mankiewicz und Orson Welles. USA: Mercury Productions, 1941.

Dead Man. Regie: Jim Jarmusch. Drehbuch: Jim Jarmusch. USA: Pandora Filmproduktion, 1995.

Eternal Sunshine of the Spotless Mind. Regie: Michel Gondry. Drehbuch: Charlie Kaufmann und Michel Gondry. USA: Focus Features, 2004.

Inception. Your Mind is the Scene of the Crime. Regie: Christopher Nolan. Drehbuch: Christopher Nolan. USA: Warner Bros. Pictures, 2010.

L'âge d'or. Regie: Luis Buñuel. Drehbuch: Luis Buñuel und Salvador Dali. Frankreich: Vicomte de Noailles, 1930.

Modern Times. Regie: Charles Chaplin. Drehbuch: Charles Chaplin. USA: Charles Chaplin Productions, 1936.

Psycho. Regie: Alfred Hitchcock. Drehbuch: Joseph Stefano und Robert Bloch. USA: Shamley Productions, 1960.

Seven Pounds. Seven Names. Seven Strangers. One Secret. Regie: Gabriele Muccino. Drehbuch: Grant Nieporte. USA: Columbia Pictures, 2008.

Star Wars: Episode I. The Phantom Menace. Regie: George Lucas. Drehbuch: George Lucas. USA: Lucasfilm, 1999.

Star Wars Episode II. Attack of the Clones. Regie: George Lucas. Drehbuch: George Lucas. USA: Lucasfilm, 2002.

The Artist. Regie: Michel Hazanavicius. Drehbuch: Michel Hazanavicius. Frankreich, Belgien, USA: Studio 37, 2011.

The Great Dictator. Regie: Charles Chaplin. Drehbuch: Charles Chaplin. USA: Charles Chaplin Productions, 1940.

The Lord of the Rings. The Fellowship of the Ring. Regie: Peter Jackson. Drehbuch: J.R.R. Tolkien und Frank Walsh. New Zealand/USA: New Line Cinema, 2001.

The Lord of the Rings. The two Towers. Regie: Peter Jackson. Drehbuch: J.R.R. Tolkien und Frank Walsh. New Zealand/USA: New Line Cinema, 2002.

The Lord of the Rings. The Return of the King. Peter Jackson. Drehbuch: J.R.R. Tolkien und Frank Walsh. New Zealand/USA: New Line Cinema, 2003.

9 ANHANG

9.1 Grundlagen der Analyse

9.1.1 Tonprotokoll „Eternal Sunshine of the Spotless Mind“

Der Film startet mit einer Realsequenz. Der Protagonist (Jim Carrey) wacht auf. Er hört ein Geräusch, das nicht zu sehen ist. Vermutlich eine Autotüre, die zugeschlagen wird. Er schaut in die Luft. Er wirkt nachdenklich. Kurz danach wird ein Auto gestartet. Die Atmo ist leicht rauschend, schwer zuordenbar, mit weit entfernten Rufen von Kindern. Dann setzt nicht-diegetische Musik ein. Sie ist ruhig und hat einen starken Rhythmus. Es erinnert ein klein wenig an Herzschlag. Der Rhythmus tritt in weiterer Folge etwas gegenüber der Melodie in den Hintergrund. Dazu kommt ein dezentes Quietschen von etwas, das von der Decke des Raumes hängt. Die Musik begleitet ihn beim Aufwachen, sie symbolisiert das Erwachen des Körpers und des Geistes. Er seufzt, er wirkt erschöpft und etwas schwermütig.

Szenenwechsel. Der Protagonist steht auf der Straße, die Musik begleitet ihn, als würde sie eine Geschichte erzählen. Gleichzeitig differenziert sie sich aber vom Film. Während der Darsteller eine eingedrückte Türe in seinem Fahrzeug entdeckt, plätschert sie weiter fröhlich dahin, als wären die Ereignisse schicksalhaft und notwendig, um zu einem Happy End zu führen. Langsam kommen mehr diegetische Geräusche zur Musik hinzu. Man hört die Person seufzen, einen Zettel abreißen, dem anderen Auto in die Windschutzscheibe klemmen, ihn selbst in sein eigenes Auto einsteigen.

Dieselbe Musik verbindet auch noch die nächste Szene mit den beiden vorhergehenden. Ein Bahnhof, ein einfahrender Zug und die innere Stimme des Protagonisten. Bahnhofsgeräuschkulisse im Hintergrund. Die Musik tritt in den Hintergrund und wir erfahren, dass der Protagonist tatsächlich traurig ist. Im Bild sieht man Hektik, einen volle Bahnsteig und unseren Hauptdarsteller, der sich kurzerhand entschließt, nicht in den Zug einzusteigen, sondern wegzulaufen und einen anderen Zug zu nehmen. Man hört jedoch nach wie vor die beruhigende Musik

und die gedämpfte, angenehme Stimme, die wir als die Stimme unseres bereits bekannten jungen Mannes vermuten. Die Stimme erzählt in der Mitvergangenheit von diesem Tag, den wir hier sehen als „I ditched work today“. Das Gesehene scheint also bereits passiert zu sein.

Während er wegläuft, wird auch der Ton stressiger und man nimmt wird mehr in das Bild hineingezogen. Ein schrilles Klingeln ist zu hören. Die diegetische Geräuschkulisse hat die Musik bereits in den Hintergrund gedrängt, sie ist aber nach wie vor präsent. In der folgenden Sequenz hören wir den Protagonisten telefonieren. Seine reale Stimme ist deutlich weiter entfernt als seine Gedankenstimme. Die Musik wird wieder deutlicher, die Atmo des Bildes ist nur sehr hintergründig zu hören (Meeresrauschen). Aus seiner Erzählung lernt man, dass er das Gefühl hat, sich an etwas nicht mehr zu erinnern. Er will in sein Notizbuch schreiben, aus dem Seiten herausgerissen wurden. „It appears, that this is my first entry in two years.“ Als Zuseher fragt man sich: was ist mit den fehlenden Seiten passiert? Was ist in den zwei Jahren passiert?

Die ersten Szenen des Films sind aus diegetischer Sicht in der Mitte der Handlung anzusiedeln. Als Zuseher steigt man in die Geschichte zu dem Zeitpunkt ein, nachdem Joel Barish (der Protagonist, den wir bereits kennen) und Clementine Kruczynski (Kate Winslet) sich getrennt und entschlossen haben, ihre Beziehung in ihrer Erinnerung löschen zu lassen. Er erzählt im Folgenden über diese Beziehung, während die Rahmenhandlung, in der alles darauf hinausläuft, dass sie sich erneut kennenlernen, weiterläuft.

Am Strand kommt ihm eine junge Frau entgegen. Er erkennt sie nicht. Die Musik vermittelt dem Zuseher: es hat schon alles seine Richtigkeit. Während er darüber sinniert, dass er es vielleicht noch einmal mit Naomi versuchen soll (von der man annimmt, sie sei eine Exfreundin), ist die Musik ausgeklungen. Wir sind in der Geschichte angekommen (im Handlungsstrang der Gegenwart).

Während sich Joel und Clementine in einem Diner quasi gegenüber sitzen und sich nicht erkennen, sind nur einzelne Geräusche, die sie durch ihre Bewegungen ver-

ursachen, zu hören und eine nicht zuordenbare Atmo. Die Gedankenstimme von Joel offenbart uns bereits, dass seinerseits Interesse an seinem Gegenüber entstanden ist. Weder er noch der Zuseher wissen, welche gemeinsame Vergangenheit beide haben. Am Bahnsteig begegnen sie sich wieder. Sie nimmt mit ihm Kontakt auf. Er reagiert. Aus dem off ist ein deutlicher Signalton zu hören: ein herannahender Zug.

In der folgenden Sequenz sitzen beide im Zug. Joel zeichnet Clementine, traut sich aber nicht, sie anzusprechen. Sie geht auf ihn zu. Es setzt Musik ein. Die Musik hat mit der vom Anfang wenig zu tun. Es ist eine fröhliche Musik mit flottem, bewegtem und lebendigem Rhythmus. Es bahnt sich etwas an. Joel lächelt. Die Musik ist allegorisch und wirkt wie eine Vorahnung „das Gespräch der beiden hat eine Bedeutung“. Kurz darauf sagt Clementine „Do I know you?“. Beide haben das Gefühl, sich bereits zu kennen, können aber nicht zuordnen, woher. Die beiden führen belanglosen Smalltalk in einem Zug, untermalt mit Musik, die das Gefühl vermittelt „die Geschichte geht weiter.“ Das Gespräch nimmt eine Wendung, droht, ins Persönliche abzurutschen und nimmt ein Ende. Die Musik verklingt. Stattdessen sind quietschende Geräusche zu vernehmen, die der Zug zu verursachen scheint. Als Clementine sich entschließt, das Gespräch wieder aufzunehmen, setzt auch die fröhliche Musik wieder ein. Das Gespräch driftet erneut in eine negative Richtung ab, wieder ist keine Musik zu hören. Wieder nimmt Clementine das Gespräch auf, wieder ist die Musik zu hören.

Joel weist Clementine im Zug ab, er habe viel zu tun. Er steigt alleine aus dem Zug aus. Zu hören sind Bahnhofsatmo und ganz leise, kaum zuordenbare Musik. Als er später im Auto an ihr vorbeifährt, gibt es einen on-the-air Ton aus seinem Autoradio. Er bietet ihr an, mitzufahren. Sie steigt ein. Aus den Gesprächen ist abzuleiten, dass sich die beiden sympathisch sind. Der Ton bleibt nah an dem, was man als Realität empfindet, keine nicht-diegetischen Klänge, keine Musik. Sie geht erneut auf ihn zu und bittet ihn mit in ihre Wohnung zu kommen. Er lehnt ab. In der nächsten Szene sitzt er auf ihrer Couch. Wieder on-the-air Sound, indische und orientalische Musik, vermutlich aus dem Radio.

Als er sich verabschiedet ist kurz keine Musik zu hören. Während er geht besteht die Tonspur vordergründig aus nicht-diegetischer Musik, überwiegend hell und freundlich, mit einem etwas schrägen Klang dazwischen, aber rhythmisch ruhig, während Joel im Bild völlig hektisch auf und ab geht und nervös zum Telefon schaut, bis er sich entscheidet, anzurufen. Im ersten Teil der Szene ist die Musik konträr zum Bild bis sie sich, während dem Telefonat, ihm wieder angleicht.

Als sich die beiden wieder treffen ist keine Musik zu hören, aber auch hier setzt sie wieder ein. Wir kennen die Musik bereits. Langsam entwickelt sie sich zu einem Leitmotiv, das immer dann auftaucht, wenn beide ihre Ängste und Distanzen ablegen, um sich näher zu kommen. Es wirkt als würde die Musik immer dann auftauchen, wenn beide spüren, dass da etwas zwischen ihnen ist, dass sie sich schon länger kennen.

Joel wartet im Auto während Clementine ihre Zahnbürste holt. Aus dem off hört man diegetische Signalgeräusche, die möglicherweise von einer Baustelle, einem Fahrzeug oder etwas Ähnlichem kommen könnten. Als Zuseher kann man sie der Handlung zum aktuellen Zeitpunkt nicht zuordnen, unterbewusst wird man jedoch alarmiert. Im nächsten Moment klopft Patrick (Elijah Wood) an das Autofenster. Durch die Geräusche wurde vermittelt „Achtung, hier passiert etwas.“ Weder Joel noch der Zuseher erkennen ihn jedoch. Zu einem späteren Zeitpunkt erfährt man, dass er einer aus dem Team ist, der die Löschung der Beziehung von Joel und Clementine durchgeführt hat, an die sich Joel natürlich nicht erinnert. Patrick hingegen weiß, vor welchem Haus Joel sich gerade befindet. Er scheint zu befürchten, dass das Löschen der Erinnerungen nicht einwandfrei funktioniert habe. Als er bemerkt, dass Joel ihn nicht mehr erkennt, geht er wieder.

Die nächste Szene - der eigentliche Vorspann des Films - führt den Zuseher weiter in die Vergangenheit. Joel sitzt am Steuer eines Autos, in Tränen aufgelöst. Zu Hören ist ausschließlich nicht-diegetische Musik, die zu diegetischer Musik wird, kurz mit Regen gemischt und dann doch eigentlich wieder von außerhalb des Films zu kommen scheint. Während das erste Lied ein schwermütiges Liebeslied ist, ist das nächste eher in den hohen Klängen angesiedelt und vermittelt Unruhe

und gleichzeitig Ruhe, die durch eine Panflöte dazugespielt wird. Joels Gesichtsausdruck dazu verrät Verzweiflung. Die Musik klingt aus, Joel ist nun in seinem Stiegenhaus. Dem Zuschauer soll klargemacht werden: in der Handlung wurde ein Zeitsprung vollzogen. Der Film ist jetzt „wo und wann anders“. „Frank“, der einer von Joels Nachbarn zu sein scheint, klärt den Zuschauer darüber auf, dass es eine Clementine in Joels Leben gibt. Gegen Ende des Gesprächs setzt im Hintergrund dumpf Musik von Streichinstrumenten ein. Es scheint eine Verbindung zu Clementine zu geben.

Joel schluckt eine Tablette. Die Hintergrundgeräusche werden hallend und undefinierbar. Er schaut herum, als würde er darauf warten, dass etwas passiert. Er schaut aus dem Fenster. Der Wagen, der zuvor an ihm vorbeigefahren war und aus dem die Insassen etwas gerufen haben, steht unter seinem Fenster. Die Musik wird als Gleichnis verwendet, sie klingt unheilschwanger, dubios. Irgendetwas scheint nicht mit rechten Dingen zuzugehen. Wabernde Geräusche vermitteln Schwindelgefühl. Joel stolpert als wäre er betrunken. Schwenk nach draußen, man befindet sich bei vorher erwähntem Auto. Musik ist aus. Die Männer aus dem Auto tragen verschiedene Geräte in Joels Wohnung, der dort am Boden liegt.

Nächste Szene. Joel scheint aufzuwachen. Sanfte Klaviermusik aus dem off. Zur Musik kommt eine Atmo von Rauschen und ein tiefer Bass hinzu, die das Verwirrungsgefühl beim Zuschauer bestärkt. Im Hintergrund, nachhallend, das Gespräch, das Joel zuvor mit Frank geführt hat. Im Bild ebenfalls zu sehen als Schatten im Hintergrund, wie hinter Milchglas - nicht real. Wir befinden uns in der ersten Traumszene.

Harter Tonschnitt in die nächste Szene. Joel erzählt von einer Begegnung mit Clementine nach der Trennung. Ohne Musik im Hintergrund, die Atmo eines Buchgeschäfts. Clementine erkennt Joel nicht - es gibt keine Verbindung zwischen den beiden.

Ein langgezogener, bedrohlicher Ton erklingt, während Joel etwas liest. Es scheint wieder etwas mit Clementine zu tun zu haben. Der Brief wird eingeblen-

det. Joel erfährt, dass Clementine ihre Beziehung hat löschen lassen. Bass, der mehr spür- als hörbar ist, ist zu vernehmen und langgezogene, traurige Töne von einem Saxophon (oder ähnlichem).

Während sich Joel in der nächsten Szene auf den Weg macht um die Firma, die für diese Aktion zuständig zu sein scheint, aufzusuchen, überbrückt die Musik den Übergang und weicht gegenüber einer Atmo von Straße (eine Alarmanlage, Verkehrslärm, etc.). „Lacuna“ ist eine Mischung aus Büro und Wartezimmer eines Arztes. Verschiedene Szenenwechsel, keine Hintergrundmusik, nur verschiedene Atmos von Raum zu Raum. Ein Anflug von musikalischem Ton erklingt, als der Arzt von Clementine spricht, kurz und unterschwellig „Miss Kruczinsky was not happy.“

Als Joel mit Carrie darüber spricht wird die Szenerie akustisch ironisch und beinahe absurd gestaltet. Während die beiden über das Löschen der Beziehung reden, hört man das Hämmern von Rob, Besteckklappern und lauter ausgesprochen alltägliche Dinge, die in starkem Kontrast zum außergewöhnlichen Inhalt des Gesprächs stehen.

Diese Strategie setzt sich den gesamten Film über fort. Musik taucht immer und überall dann auf, wenn in der Szene eine emotionale Verbindung zwischen Clementine und Joel besteht. Als der Arzt ihm erklärt, wie der Prozess abläuft und man ihn alle Dinge, die ihn mit ihr verbinden, zusammenpacken sieht, als er dem Arzt erzählt, wie sie sich kennengelernt haben. Eine Ausnahme gibt es, als Joel Stan vorgestellt wird, ein „one of our most experianced and skilled technicians“, als er gerade die Löschung bei jemand anderem vornimmt: auch hier ist deutlich Musik zu vernehmen. Dies passt wieder dahingehend ins Konzept, als es zeigt, dass Musik nicht nur eine Verbindung bei Joel und Clementine bedeutet, sondern bei anderen Menschen, die sich lieben, ebenso (wenn er von Naomi spricht, gibt es keine Musik).

Sehr kontrastierend wirkt die Musik, als Joels Hirnaktivitäten gemessen werden sollen, während er sich die Objekte ansieht, die er mit Clementine verbindet. Für

die Techniker ist es einfach ein tagtäglicher Prozess, für Joel jedoch ist er sehr emotional. Es kommt hier noch ein Element hinzu, die nachhallende Stimme Clementines in seiner Erinnerung mit einem Lachen, das aus der Schneekugel zu kommen scheint. Als wäre in dieser Kugel eine andere Welt, in der die Erinnerung an ihre schöne gemeinsame Zeit noch real sein könnte. Diese wird jäh unterbrochen als Stan zu ihm sagt, er solle nicht abschweifen, sondern sich an die genaue Erinnerung halten, die er mit dem Objekt verbindet. Die Musik wird stressiger, ihre Erinnerungsstimme taucht erneut kurz auf. Während des gesamten Scanningprozesses seiner Gehirnaktivitäten bleibt die Musik bestehen. Das Bild springt in der Zeit zwischen seinen Erinnerungen hin und her. Die Stimmen kommen abwechselnd aus dem Bild oder aus dem off, je nachdem mit oder ohne Nachhall.

Die Narration befindet sich nun in der Phase der systematischen Löschung, von der letzten Begegnung an chronologisch rückwärts. Während zu Beginn der Szene („this is the last time I saw Clementine“) die Musik ausbleibt - es fehlt die emotionale Bindung zwischen den beiden - setzt sie gegen Ende ein und beginnt als bedrohliches, basslastiges Geräusch mit einem Anteil an dumpfem Rauschen. Der Ton wird immer unwirklicher, was sich auch im Bild niederschlägt. Joel ist bewusst, dass er gerade dabei ist, Clementine aus seinem Gedächtnis zu löschen. Das Bild ist düster, die Musik ist es ebenfalls - totale Vereinheitlichung. Der drohende Bass bleibt. Joel kann auch - von weit außen - die Stimmen der beiden jungen Techniker hören, die in seinem Zimmer an der Löschung arbeiten.

Szenenwechsel sind immer angekündigt durch mysteriöse, akusmatische Geräusche, die Bewegungen symbolisieren. Sie wirken unwirklich.

In Szenen mit Clementine werden stark Nur-Ton-Geräusche herausgearbeitet, die etwas völlig Alltägliches bedeuten. Das Öffnen einer Flasche, das Kauen von Gemüse.

Die Gespräche der beiden Techniker mischen sich immer wieder in die Traumsequenzen von Joel. Patrick erzählt davon, dass er sich bei der Löschung in Clemen-

tine verliebt und sie gefragt hat, ob sie mit ihm ausgehe und er nun mit ihr zusammen ist. Joel kann die Stimmen hören, er kann sie jedoch nicht den eigentlichen Quellen zuordnen und vermutet, dass sich die Personen in seinen Traumsequenzen befinden. Clementine kann die Stimmen im Gegensatz zu ihm nicht hören.

Als er in seinem Traum zur Szene gelangt, in der ihn Clementine in der Bücherei nicht erkennt, versucht er herauszufinden, wer ihr junger neuer Verehrer ist. (Wir wissen, dass es sich um Patrick handelt). Die Akustik ist wie in einem Thriller aufgebaut, die Musik beginnt leise, er nähert sich dem Mann, sie wird lauter, er packt ihn, dreht ihn herum, sie findet ihren Höhepunkt - gleichzeitig fällt im Telefongespräch aus dem off das Wort „scared“ - und der Mann hat kein Gesicht. Die Musik verändert sich. Sie klingt wie „sich anschleichen“. Als würde Joel unberechtigt dem Telefongespräch zwischen Patrick und seiner Freundin lauschen, die er Tangerine nennt. In der Folgeszene erfahren wir, dass Joel Clementine aufgrund ihrer damals aktuellen Haarfarbe (orange) Tangerine (Mandarine) genannt hat. Wieder integriert Joel das, was er von Patrick hört, in seinen Traum. Die „Anschleichmusik“ wird langsam zu einem Leitmotiv für „Patrick und Clementine“. Es vermittelt etwas Verbotenes und Heimliches - wie das Stehlen der Identität von Joel, um Clementine für sich zu gewinnen.

Nun verbindet auch Mary und Stan Musik. Sie stehen beide unter Drogen (nachdem sie gemeinsam getrunken und geraucht haben) und tanzen und springen auf Joels Bett.

In der nächsten Traumszene, die wieder durch die Clementine & Joel-Musik eingeleitet wird, scheint sich Joel auf einmal wieder daran zu erinnern, dass er Clementine immer noch liebt und nicht bereit ist, sie ganz gehen zu lassen. Die Musik wird vordergründiger während er versucht, an der Erinnerung festzuhalten. Dazu kommt ein elektronisches Störgeräusch, das die Musik unsauber klingen lässt. Etwas trübt seine Gefühle, seine Erinnerungen, seine Klarheit.

Joel hat den Entschluss gefasst, er will das Löschen abbrechen und versucht, ein Zeichen nach außen zu geben. Der Traum hört sich an wie ein Alptraum. Ein Ton, der wie das einmalige Läuten einer Glocke klingt und dann lauter und in die Länge gezogen wird. Joel ruft und versucht, jemanden auf sich aufmerksam zu machen, doch niemand hört ihn. Er versucht, die Initiative zu ergreifen und selbst der Löschung entgegen zu wirken. Die Musik klingt nach Krimi. Die Protagonisten sind auf der Flucht. Auf der Flucht davor, dass ihre Existenz ausgelöscht wird. Die Erinnerungsstimme an den Arzt schaltet sich ein. Die Erinnerungen laufen nicht im richtigen Tempo. Joel rennt mit Clem durch verschiedene Szenerien. Das alles wird unterlegt mit einem Tango mit starrem Rhythmus, der sich vom Bild distanziert und es gleichzeitig einrahmt. Auf einmal verschwinden die Menschen um sie herum. Eine kurze musikalische Sequenz die vermittelt „es ist zu spät“, doch Joel gibt nicht auf, er läuft weiter und der Tango flammt wieder auf, diesmal synchron zum Bild. Er hat eine Imagination von Dr. Mierzwiak erschaffen. Diesmal symbolisiert die extrem rhythmische und hektische Musik seine Gedanken. Der Tango wird immer wieder zwischendurch unterbrochen und geht wieder los, in Joels Kopf sowie auch bei Clementine, als Patrick zu ihr Worte sagt, die er von Joel „gestohlen“ hat. Er klingt wie die Entschlossenheit, dass sich wahre Liebe auch gegen das systematische Vergessen durchsetzen kann. Es fühlt sich an, als könnte auch Clementine wieder eine Verbindung spüren, die sie aber nicht zuordnen kann, da sie ja keine Erinnerungen mehr besitzt.

Seit Joels Versuch, gegen das Löschen anzukämpfen, entwickeln sich die Klänge der Traumsequenzen teilweise völlig anders als die der realen und überlagern sich nur kurz. Es ist noch eine weitere narrative Komponente dazugekommen. Die Traumabschnitte, in denen Joel und Clementine versuchen, gegen das Vergessen anzukämpfen. Die Klänge der Tonquellen sind in diesen Szenen surreal und kommen aus einer ganz eigenen Welt. Das Verschwinden der einzelnen Personen von Joels Traumsequenzen klingt wie hohe, kreischende, kurze Striche mit dem Bogen auf der Geige - direkt aus einem Horrorfilm. Musik, die daraus entsteht, schafft Anspannung, dass es zu spät sein könnte. Man befindet sich akustisch mitten in einer Verfolgungsjagd.

Für einen Moment kann Joel die Oberhand gegen den Vorgang gewinnen. Er wacht kurz auf, begleitet von einem dumpfen, elektrischen Surren.

Gespräch zwischen Clementine und Joel in einer idyllischen herbstlichen Waldszenerie. Vogelgezwitscher im Hintergrund als akustischer Kontrast zu ihrem Thema: „you erased me“. Clementine kann zum ersten Mal auf die aktuelle Situation im Traum reagieren. Gemeinsam schmieden sie einen Plan gegen das vollständige Löschen. Ihre gemeinsame Musik ist wieder stark geworden und erzählt wieder von der Liebe zwischen den beiden. Joel manipuliert seinen Traum. Er verfrachtet Clementine in seine Kindheit. Die Geräuschkulisse verändert sich vollständig und wird comichaft. Die Melodie ist sehr rhythmisch, besteht aber eher aus aufeinanderfolgenden Einzeltönen, die Geräuschen wie Wassertropfen oder tapsenden Schritten ähneln. Zusätzlich ein tickendes Geräusch, wie eine ablaufende Uhr. Das Aufwachen rückt näher... Joel erzählt Clementine davon, dass Patrick sie kopiert. Das Anschleich-Leitmotiv ist wieder zu hören. Es bleibt beim Switch in die Realität bestehen, als Clem weinend mit Patrick im Auto sitzt. Die Verbindung zwischen den beiden scheint stärker zu werden, obwohl es keinem von beiden bewusst ist.

Der Lösungsprozess wurde unterbrochen. Joel und Clementine waren mit ihrer Strategie erfolgreich. Dr. Mierzwiak nimmt das „Problem“ persönlich in die Hand. Währenddessen: nur Geräuschkulisse, die real erscheint, nur Klänge, die durch die Personen verursacht werden, die in der Szene sichtbar sind. Kühl und emotionslos. Joel und Clementine baden einstweilen in der Küche von Joels Mutter im Abwaschbecken und singen gemeinsam. Akustischer Kontrast zur beinahe Stille in der Realität. Dr. Mierzwiak „findet“ die beiden in Joels Gehirn. Der dumpfe Bass wird wieder hörbar. Joel bricht in Panik aus und wacht kurz auf, kann sich jedoch nicht bewegen. Unharmonische Tonfolgen wie aus einer Spieluhr ertönen. So knapp am Ziel und doch nicht geschafft - Dr. Mierzwiak verabreicht Joel eine Injektion, worauf er wieder einschläft und der Prozess fortgesetzt wird.

Die Töne im Traum werden surrealer. Der Rhythmus passt zur Bewegung im Bild, die Geräuschquelle ist jedoch eine andere. Während die Szenerie um Joel Stück für Stück gelöscht wird, ist an jedes Verschwinden eines Elements das verzerrte Drücken von Tasten auf einer Computertastatur gekoppelt, die wir bereits gesehen haben und die in der Realität von Stan bedient werden. Dazu sind unharmonische hohe Klänge und eine elektronisch veränderte, ebenfalls surreale Stimme von Dr. Mierzwiak zu hören, visuell gekoppelt mit einem fehlenden Gesicht. Wir befinden uns akustisch direkt in einem Horrorfilm. Oder einem Alptraum.

Dr. Mierzwiak erkennt, dass sich Joel versucht gegen das Löschen zu wehren. Die Welt hinter Joel und Clementine verschwindet schneller. Sie verfolgen ihre Strategie weiter. Die Musik vermischt sich. Das „Anschleich-Motiv“ wird variiert mit der Joel-und-Clementine-Musik sowie den comichaften Tönen aus Joels Kindheitserinnerung. Joel versucht, alles zu vermischen und dem Löschen zu entkommen. Selbst in den Momenten seiner schlimmsten Erinnerungen mischt sich ihre gemeinsame Musik. Es fühlt sich an, als würde Clementine ihn für nichts von diesen Dingen verurteilen. Doch er kann sie dort nicht festhalten. Die Musik ist weg, das Haus seiner Kindheit verfallen, die Atmo besteht aus rauschendem Wind. Die Übergangsszenen werden immer stärker durch Rauschen gekennzeichnet, das danach seinen Ursprung zeigt, wie der Wind, den man erkennt, weil er der Sand und Schnee verweht. Joel ist wieder zurück in seinen Erinnerungen an Clementine. Das Joel-und-Clementine-Motiv erklingt, der langsame, dunkle, leicht melancholische Klang einer gezupften Gitarre, die auf eine lang verschüttete Erinnerung hinweist und der Kreis zur Anfangsszene des Films schließt sich. Das Haus am Strand, zu dem es Joel zu Beginn magisch hingezogen hat, ist auch Teil seiner Erinnerung an Clementine. Der Zuschauer weiß jetzt: die Erinnerungen wurden erfolgreich gelöscht, aber die Verbindung der beiden konnte nicht ganz unterbrochen werden. Sie beide spüren, dass es etwas in ihrem Leben gibt, das sie bewusst nicht erfassen können. Etwas, an das sie sich zu erinnern versuchen.

Als Mary die Zeilen aus Alexander Popes Text rezitiert, setzt bei der Stelle „the world forgetting by the world forgot“ erneut Joels und Clementines Musik ein. Hier entsteht ein deutlicher Widerspruch zwischen Bild und Ton. Während Mary

wirkt, als würde auch sie gerne etwas vergessen wollen, zeigt die Musik, wieviel Bedeutung Erinnerungen haben.

Als Joel mit Clementine das nächste Mal in der Buchhandlung spricht ist erst nicht klar, dass es sich gerade noch um seinen Traum handelt oder ob er doch eine Möglichkeit gefunden hat, sich die Erinnerung zu behalten. Die Musik setzt wieder ein. Clementine sagt „Remember me. Try your best.“ Die Musik sagt: er wird es schaffen. Dann verschwindet sie wieder aus der Szene, untermalt von einem unzuordenbaren, elektronischen Geräusch.

In der Nebenhandlung wird eine Verbindung zwischen Mary und Dr. Mierzwiak entschlüsselt. Mary findet heraus, dass ihre Beziehung zu Dr. Mierzwiak ebenfalls gelöscht wurde. Keine Musik in ihren Szenen. Es besteht keine Chance für die beiden.

Joel träumt von der Szene, in der er Clementine kennengelernt hat. Zu Beginn der Szene hört man nur etwas übertriebene visuelle Geräusche und eine rauschende Atmo (das Meer im Hintergrund). Dann setzt Joels Gedankenstimme ein „This is the day we met.“ Gleichzeitig eine Musik, die mehr einem Rhythmus gleicht. Einem Rhythmus eines aufgeregten, zu schnell schlagenden Herzens. Der Rhythmus wird ein leises Trommeln und wirkt euphorisch. Keine andere Musik, nur die Trommeln, die hinter die Atmo der Familienfeier am Strand mit Hund und Modellflieger zurücktreten. Clementine spricht an, dass dies das Ende ist und sie bald aus seiner Erinnerung verschwunden sein wird. Sie fragt: „What do we do?“ Er antwortet: „enjoy it.“ Die Musik beginnt wieder. Sie gehören zusammen, jetzt in diesem Moment. Es wird Nacht. Clementine bricht in das Haus am Strand ein. Joel fühlt sich nicht wohl bei der Sache, er hat Angst erwischt zu werden. Das nächtliche Abenteuer endet wieder in einer Alptraumszenerie. Horrorfilmtöne, das Haus stürzt ein - die Erinnerung wird gelöscht. Währenddessen ihre Musik. Sie verabschieden sich. Die Musik setzt sich aus allen möglichen Elementen zusammen, die den Film über vorgekommen sind. Unzuordenbare Erinnerungsfetzen rasen an Joel vorbei. Die Musik distanziert sich, rahmt ein.

Es ist Morgen. Stan und Howard packen zusammen und Howard fährt weg. Wir wissen jetzt, welches wegführende Auto Joel beim Aufwachen gehört hat. Der zeitliche Rahmen der Narration hat sich über die Akustik weiter erschlossen. Diesmal wacht er auf ohne, dass Musik im Hintergrund erklingt. Vorerst weiß er nichts von Clementine. Wir sehen den Ablauf erneut, er entdeckt die Delle in seinem Auto, er steht auf dem Bahnsteig und läuft zum anderen Zug, der nach Montaux geht (Clementine sagte in der letzten Traumsequenz zu Joel: „Meet me in Montaux“ - am Ort ihrer ersten Begegnung.)

Das Clementine und Joel-Thema bleibt auch bestehen, als Mary mit Stan über ihre Löschung von Dr. Mierzwiak spricht. Auch sie scheint sich wieder an etwas zu erinnern, das sie nun zwar weiß, aber nicht wirklich fassen kann. Sie hat alle Dateien der Patienten mitgenommen.

Erneut sind wir mit Joel im Auto, als er auf Clementine wartet, während sie ihre Zahnbürste holt. Wieder hören wir das Signalgeräusch im Hintergrund, kurz bevor Patrick anklopft. Jetzt alarmiert es den Zuschauer.

Clementine findet in der Post ein Kuvert mit ihrer Aufnahme über das Löschungsgespräch für Joel. Als sie den Anfang der Kassette in seinem Auto hören, ist es, als würden auch die schlechten Erinnerungen noch irgendwo spürbar sein. Joel hat noch keine Ahnung, dass auch er diesen Prozess vollzogen hat. Erst als er in seiner Wohnung die Kassette hört und Clementine hereinkommt, ist die Musik wieder da. Die beiden sind verunsichert über das, was sie gehört haben. Die Musik wird langsamer und hintergründiger. Doch zum Schluss entscheiden sie sich für einen neuen Versuch. Der Film klingt mit Musik aus.

9.1.2 Tonprotokoll „Inception“

Der Film beginnt mit einer imposanten Tonfolge, die der Brandung des Meeres weicht. Im Hintergrund hört man Kinderstimmen. Ein Mann (Leonardo diCaprio) liegt im Wasser am Strand, er wirkt als wäre er angespült worden und könnte verletzt sein. Man sieht zwei kleine Kinder, mit dem Rücken zum Bild. Sie bewegen sich zeitverzögert. Es wirkt wie eine Illusion.

In den Folgeszenen wird ein mehr spür- als hörbarer Bass eingesetzt, auf den leise tiefe, langsame Streicher folgen. Es klingt unwirklich. Der Kreisel wird bereits vorgestellt. Ein Mann legt das kleine Metallspielzeug vor einen anderen Mann auf dem Tisch. Man hört ein leises Klacken, wie Metall, das Glas berührt. Ein ähnliches Geräusch als der vermutliche Besitzer des Kreisels einem alten Mann gegenüber sitzt, der ihn fragt, ob er ihn töten wolle. Er dreht den Kreisel. Man hört Metall auf Holz. Das Geräusch bleibt im Hintergrund. Der Kreisel dreht sich noch, als der Alte weiterspricht. Es zieht sich bis kurz in die nächste Sequenz, begleitet von dem dumpfen Bass. Der Bass wird in der nächsten Szene stärker. Wie eine Lawine, kurz bevor sie losbricht, oder ein Erdbeben. Einen Moment später beginnen alle Gegenstände im Haus zu vibrieren. Eine Uhr tickt, etwas explodiert. Auf einmal gibt es statt nur-Ton nur mehr Atmo - die Geräuschkulisse von Menschen, die in Panik herumlaufen. Schwenk in ein Zimmer, in dem Cobb und andere schlafen - die Szene fand offenbar innerhalb eines Traums statt. Der Bass ist wieder da und klingt wie Rhythmus, der langsam Musik wird. Zurück im Traum, während die Welt, in der sie sich befinden, auseinanderfällt, erklingen wieder die Streicher. Dunkel sind Geräusche zu vernehmen, die möglicherweise auf die Explosionen in der übergeordneten Welt hinweisen, die bis in diesen Traum hörbar sind. Eine Frau taucht auf. Im Hintergrund hört man erneut rauschen, vielleicht das Meer. Musik kommt auf, gemischt mit dem dumpfen Brummen. Die Musik wird deutlicher und tritt mehr in den Hintergrund, in Wechselwirkungen mit den nicht zuordenbaren Bässen. Dann verändert sie sich und baut Spannung auf. Das Herzschlagmotiv wird eingebaut. Die Musik wird wieder deutlicher, rhythmischer - er ist in Gefahr.

Cobb und sein Team wurden entlarvt. Sie befinden sich in einem Traum und wollten einen Gedanken stehlen. In diesem Traum ist die nächsthöhere Stufe in Richtung Realität zu hören. Als der Traum beginnt einzustürzen wird der Verfall von der Musik begleitet. Dieselbe Musik überträgt sich in die Ebene darüber. Auch sie ist ein Traum. Cobb soll aufgeweckt werden. Der Moment, in dem er ins Wasser gestoßen wird, wird in Zeitlupe gezeigt. Zur Unterstreichung wird auch der Ton verlangsamt und dadurch verzerrt. Das Wasser findet seinen Weg in den Traum.

Cobb taucht auf und ist wach - ist es die Realität? Vor dem Fenster tobt Bürgerkrieg oder etwas Ähnliches, das danach aussieht. Feuer, schreiende Menschenmengen, die im Apartment, in dem sich Cobb und die anderen befinden, zur Atmo werden. Szenenwechsel. Die tickende Uhr. Wieder der Bass, der aus einer anderen Welt zu kommen scheint und ein paar schlafende junge Männer. Ein vorahnungsschwangerer, langgezogener Klang. Dann ein Lied: „Je ne regrette rien“ von Edith Piaf. Das Lied dringt hallend und dumpf in den Traum vor.

Man sieht Cobb allein in einer Wohnung. Der Kreisel läuft. Zu hören ist Metall auf einer Holztischplatte, außerdem Bass und der sich drehende Kreisel im Hintergrund. Man hört ihn stocken und stoppen. Telefonat mit den Kindern - das Gespräch kippt und wird von ganz leiser melancholischer Musik unterstrichen.

Dann findet ein Ortswechsel statt. Cobb befindet sich in Paris, auf der Suche nach einem neuen Architekten. Im Hintergrund erklingen Kirchenglocken. Cobb spricht mit einem älteren Mann (Michael Caine), der sich als sein Vater herausstellt, über sein bevorstehendes Projekt. Man hört praktisch nichts außer dem Gespräch der beiden. Er erzählt, dass er möglicherweise wieder nachhause kommen kann und spricht von Traumarchitektur. Leise Musik, die den Nachdruck seiner Worte betont.

Als er dann Ariadne trifft, ist im Hintergrund Bass im Herzrhythmus zu hören. Er entwickelt sich zur selben Musik, die zu Beginn im ersten Traum gespielt wurde, bevor er aus dem ersten Traum aufgeweckt wurde. Cobb erklärt Ariadne, wie Traumarchitektur funktioniert und lässt sie bemerken, dass sie sich gerade in einem Traum befinden. Das Grollen taucht wieder auf - die Welt um sie explodiert und zerstört sich selbst. Mit Edith Piaf werden sie wieder aufgeweckt.

Als Ariadne bewusst mit der Aufgabe, eine Welt zu erschaffen, in den Traum geht, hört man nur Atmo: ein fahrendes Auto, Verkehrsrauschen. Keine undefinierbaren, akusmatischen Geräusche. Dann ein kurzes Dröhnen. Ein Teil der Traumwelt erhebt sich - gegen die physikalischen Gesetze. Es ist kaum zu unterscheiden, ob es von Geräuschen begleitet wird, die „so klingen wie dieser Vor-

gang klingen könnte“ oder die sie akustisch untermalen. Gegen Abschluss der Sequenz werden sie dann jedoch eindeutig musikalische Elemente, die sich auch noch weiter fortsetzen. Leise und dunkle Geräusche, die tief aus dem Unterbewusstsein zu kommen scheinen und die sich langsam ins Bewusstsein vorarbeiten - wie auch das Bauen der Welt, die Ariadne am Anfang noch zufällig erscheint, mit der sie dann jedoch zu spielen beginnt.

Als Cobb davon redet, wie man Informationen im Traum schützen kann und den Banktresor erwähnt, sieht man jemanden, der ein Fahrrad an ihnen vorbeischiebt. Das dazugehörige Geräusch könnte - nur auf der Tonspur betrachtet - auch das Ticken einer Uhr symbolisieren und auf die Anfangsszenen referenzieren.

Ariadne verändert die Architektur des Traums immer stärker. Im Hintergrund hört man ganz leise bedrohliche Klänge - wie die beginnende Abwehr von Cobbs Unterbewusstsein gegen die Veränderung seines Traums, von dem er spricht. Während sich die Situation zuspitzt, wird auch die Musik etwas deutlicher und schneller.

Nach dem Aufwachen wird erklärt, was es mit dem Kreisel auf sich hat. Es ist ein „Totem“. Man hört ihn kurz, das Metall auf hartem, sprödem Untergrund. Dann kommen Töne dazu, während Arthur Ariadne erklärt, worum es sich handelt. Vielleicht ist es eine Geige, ganz leise und kaum wahrnehmbar, es klingt ein wenig wie eine Erinnerung oder etwas anderes, das nicht fassbar ist und von wo anders kommt. Der Kreisel wird langsamer und hört auf sich zu drehen. Das Zeichen dafür, dass man sich in der Realität befindet. Aus den Tönen entsteht eine kleine Tonfolge mit mehreren Instrumenten. Es könnte das Thema des Kreisels werden in Kombination mit Cobbs Konflikten und Problemen, über die der Zuschauer noch nicht Bescheid weiß.

Der dumpfe Bass, den man kaum hört sondern eher spürt, wird wieder eingespielt, als Cobb träumt. Die unterschwelligten Geräusche bleiben auch bestehen, als er wieder aufwacht. Er nimmt den Kreisel aus seiner Tasche, er fällt hinunter: Metall auf Fliese.

Als Cobb Ariadne erzählt, wie sein Totem funktioniert, ist der Ton der einzelnen Geige nicht zu hören. Die Musik ist stattdessen etwas deutlicher vernehmbar.

Ariadne schließt sich einfach an Cobbs Traum an, ohne dass er es weiß. Als sie mit dem Lift nach unten fährt und Cobb mit Mal dort sitzen sieht, ist wieder dieselbe Melodie zu hören, die der Zuseher schon kennt vom Drehen des Kreisels kennt, wenn Cobb sich unbeobachtet fühlt. Ariadne fährt mit dem Lift ganz nach unten ins Stockwerk „B“. Dort trifft sie auf Mal, in einem verwüsteten Hotelzimmer. In der Atmo hört man immer wieder die Sirene eines Einsatzfahrzeuges und dann wieder die ganz leise Musik des Kreisels - spätestens hier wird klar, dass der Kiesel für Cobb ein Symbol für seine verstorbene Frau ist und die Töne sein Gefühl zu ihr widerspiegeln.

Die Mission beginnt. Die Musik ist angespannt, sie besteht aus einer Tonfolge von wenigen Tönen, die sich rhythmisch wiederholt und variiert. Die Geräusche sind visuell, dazwischen immer wieder dumpf ein Bass, der an den Herzschlag erinnert. Es wirkt wie der akustische Brückenschlag zu Schlaf und Traum.

In der ersten Ebene des Traums ist eine Atmo zu hören, die alles andere übertönt. Der Chemiker steht an einer Straße, Verkehrslärm. Den starken Regen hört man erst, als sie alle in einem Auto sitzen. Es wird keine Musik eingespielt, die Tonspur wird von Atmo und Nur-Ton beherrscht, vor allem von Schüssen und Autos mit Auffahrunfällen und quietschenden Reifen. Im Dialog ist kaum vernehmbar ein langgezogener Ton eines Streichinstruments zu hören, ergänzt von Bass.

Ganz langsam steigert sich die Musik und integriert den herzschlagartigen Bass. Dann ebbt sie wieder ab und verändert sich, ganz leise, langsam und kaum wahrnehmbar. Je nachdem wer gerade spricht kann man aus den Tönen Angst, Enttäuschung, Traurigkeit, Angespanntheit, Euphorie und Reue hören.

In der Erinnerung, die gezeigt wird, als Cobb Ariadne erzählt, was mit Mal passiert ist, findet er den Kiesel. Zuvor tritt er auf ein Sektklas, das Glas zersplittert.

Der metallene Kreisel liegt auf einem Teppichboden. Er ist mit keinem Geräusch versehen. Ebenso wie in der Szene zuvor, als Mal ihn im Limbus in das Puppenhaus gelegt hat. Der Kreisel klingt nicht, weil er in dem Moment keine Bedeutung hat. Er funktioniert nicht. Innerhalb der Erinnerung nimmt die Musik andere Züge an. Als Mal auf dem Fenstersims sitzt und Cobb droht, klingt sie unheimlich. Sie scheint den Wahnsinn zu versinnbildlichen, dem Mal anheimgefallen ist. Hier bildet die musikalische Ebene ein Gleichnis mit der textlichen Referenz, da Mal in Französisch „das Böse“ bedeutet. Etwas hat von ihr Besitz ergriffen, sie verändert, sie in Gefahr gebracht. Sie ist derartig besessen davon, dass sie sogar riskiert, dass Cobb - falls sie sich irrt - die Kinder weggenommen werden. Sie ist nicht mehr sie selbst.

Sie bewegen sich langsam darauf zu, in die zweite Traumebene hinabzusteigen. Gegen Ende der Handlung der ersten ertönen wieder die Schüsse, die Geräusche von Autos, diesmal jedoch untermalt von Musik. Einstieg in die tiefere Ebene. Es startet mit einer kurzen Unterbrechung der Musik. Dann setzt sie wieder ein, inklusive dem Bass. Der Zuschauer assoziiert wieder den Herzschlag, die Unsicherheit und das Risiko des Plans wird spürbar. Es gibt praktisch keine Atmo, die einer Bar entsprechen würde. Einzig vereinzelte Nur-Töne, wie das Klappern der Absätze der Blondine, die sich umdreht und geht als Cobb als Mr. Charles bei Robert Fischer auftaucht - wie ein extrem ausgeprägter Cocktailparty-Effekt.

Als Eames und Saito sich im Aufzug befinden, verknüpfen sich akustisch wieder mehrere Traumebenen. Eine kurze Rückblende in die erste Traumebene zeigt eine Schießerei, die sich in der zweiten als dumpfer Knall im Aufzug und vibrierende Gläser in der Bar manifestieren.

Während Cobb als Mr. Charles Robert Fischer darauf hinweist, dass er träumt, werden alle Bewegungen wieder mit den verzerrten, surrealen Klänge hinterlegt, die wirklichkeitsfremd und traumartig wirken, um akustisch dem Moment vorzugreifen, in dem ein Mensch erkennt, dass er tatsächlich träumt.

Kurz vor dem Übergang in die dritte Traumebene scheint Cobb etwas zu sehen oder zu fühlen, eine Erinnerung, eine Hoffnung, unterstrichen wird seine Mimik wieder vom Mal- bzw. Kreisel-Theme.

Der dritte Traum beginnt wieder ohne Musik. Bevor der Zuseher mehr über den tiefsten Traum und das Unterbewusstsein von Robert Fischer erfährt, springt die Handlung noch einmal zwischen zweiter und dritter Ebene hin und her. Auf der ersten Ebene, im Van, dominieren Geräusche von Geräten und Dingen - den Autos, den Waffen. Auf der zweiten Ebene, im Hotel, sind es überwiegend die Geräusche von Menschen, als Arthur sich mit Fischers Security prügelt. Die Waffen, die hier ins Spiel kommen, sind Handfeuerwaffen, während es auf der ersten Ebene Maschinengewehre u.Ä. sind. Überlagert und verbunden werden die beiden Szenen von erstmals vordringlicher Musik, die die Handlungen einrahmt und das Gefühl von Wechselwirkungen der beiden Ebenen, die dem Zuschauer schon öfter gezeigt wurden, vermittelt.

Beim endgültigen Wechsel in die dritte Ebene ist die Musik nun vordergründig. Sie hat mehr Ähnlichkeiten mit der ersten, da auch gleich große Waffen im Spiel sind. Atmo gibt es kaum. Kurz darauf erklingt *Je ne regrette rien*, das über die Traumstufen an Klarheit und Prägnanz verliert und über die tieferen Stufen klingt, wie aus einer vergessenen Welt. Auf einmal taucht Mal im dritten Traum auf. Mit ihr auch ihr Tonmotiv bzw. das des Kreisels.

Ariadne reist mit Cobb in den Limbus. Das Motiv des Meeresrauschen ist wieder da, wenn auch nur kurz, da es von unheimlichen, schwer definierbaren Klängen und einem einstürzenden Haus ersetzt wird, bis es wieder in die langgezogenen verzerrten Töne übergeht, die sonst Wechsel signalisieren.

Im Limbus erzählt Cobb Ariadne die Geschichte, wie er an seiner Frau Inception angewendet hatte. Der Kreisel wird gezeigt. Mal legt ihn in das Puppenhaus, ein einfaches „klock“ - Metall auf Metall, ohne Bewegung. Später nimmt Cobb den Kreisel und dreht ihn. Er bewegt sich makellos, ohne jede Unregelmäßigkeit. Er klingt jedoch anders als in der Realität. Das Geräusch hallt. Die beiden legen sich

auf die Gleise und lassen sich durch einen Zug, der sie überfährt, wieder in die Realität katapultieren. Als Mal aufwacht, erklingt die Melodie des Kreisels.

Die Situation spitzt sich zu, die Musik ist mittlerweile laut und pompös geworden. Cobb verabschiedet sich von Mal. Das Kiesel-Thema ist wieder zu hören.

Die anderen wachen im ersten Traum auf, unter Wasser. Als sie auftauchen prasselt der Regen herunter. Auch Cobb ist im Wasser. Der Film ist zurückgekehrt zur Anfangsszene. Cobb liegt am Strand im Wasser. Er wird zu einem alten Mann gebracht, der sich als Saito herausstellt. Er erinnert sich an etwas. Als er vom Erinnern spricht, ist zuerst der Kiesel, der sich nicht aufhört zu drehen, hörbar. Kurz danach wird er eingeblendet. Der Kiesel mit dem nachhallenden Geräusch, der Gedanke, den Cobb Mal im Limbus eingepflanzt hat. Der Kiesel dreht sich auf der Tischplatte. Normales Metall auf Glas ist zu hören.

Cobb darf nachhause. Er ruft seine Kinder, er sieht ihre Gesichter. Alles deutet darauf hin, dass er in der Realität ist. Zuvor hat er den Kiesel gedreht. Metall auf Holz. Der Kiesel stockt, man sieht ihn nicht umfallen. Im Hintergrund wieder die leisen Streicher. Mal ist noch da, zumindest in Gedanken.

9.2 Abstract

„Der Ton macht die Musik“ ist in der Umgangssprache ein geflügeltes Wort. Während der Mensch einen großen Teil seiner Außenwelt über das Auge aufnimmt, ist die Informationsaufnahme über das Ohr ein ebenso elementarer Bestandteil der Sinnesempfindungen, der in der Wahrnehmung wie auch in der Forschung jedoch oft vernachlässigt wird. Im Medium Film spielen die beiden Sinne zusammen und können entweder ein konsistentes „Bild“ vermitteln, oder aber losgelöst voneinander inhaltlich verschiedene Dinge suggerieren. Diese Arbeit beschäftigt sich damit, wie Ton im Film als rhetorisches Mittel genutzt wird, um dem Zuschauer entweder eine Orientierungsfunktion in einer verwirrenden, nicht-chronologischen Narration zu bieten oder ihm das Zurechtfinden im Plot durch das Verschleiern von Realität und Irrealität zu Erschweren.

9.3 Lebenslauf

Christina Eder wurde 1986 in Wien geboren. Nach der Matura an einem neu-sprachlichen Gymnasium in Niederösterreich im Jahr 2005 studierte sie an der FH Wien Marketing & Sales mit Schwerpunkt Werbung & PR und schloss im Jahr 2009 als Magistra für wirtschaftswissenschaftliche Berufe ab. Ihre Diplomarbeit zum Thema „Beschwerdemanagement im Dienstleistungssektor“ wurde 2010 im VDM Verlag Dr. Müller publiziert. 2006 inskribierte sie an der Universität Wien für Theater-, Film- und Medienwissenschaft. Der Fokus ihres Studiums lag vor allem auf der Filmwissenschaft und an psychologischen sowie psychoanalytischen Aspekten in Theater-, Film und Medien.