



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Die aktive Steuerung der Spannung im Film“

Die

akustische Sensation

als

Spannungserzeuger

Verfasser

Georg Sokol

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, Dezember 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

emer. O. Univ.-Prof. Dr. Wolfgang Greisenegger

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit an Eides Statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe.

Die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind als solche kenntlich gemacht.

Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

Wien, Dezember 2013

Georg Sokol

Vorwort

Gedancken¹ zur eigenen Filmpraxis

Sich insbesondere mit den Filmgenres des Thrillers, des Phantastischen und des Skurrilen zu beschäftigen, rührt in erster Linie daher, dass sich ein Gefühl des *Nicht-bereit-Seins* für die eigentliche Königsdisziplin - meiner Meinung nach, die Komödie - einschleicht. Denn eine Form der Spannung zu kreieren gestaltet sich aus persönlicher Sicht der Filmpraxis unproblematischer und in der Planung vorhersehbarer, da in diesem Bereich formale und analytische Wege der Filmpraxis bestritten werden, die bereits in der *Pre-Production* an das Werk heranführen. Im Zuge meiner bisherigen Tätigkeit als Regisseur und einem Bedürfnis nach Reflexion der eigenen Arbeiten, können im Bereich des Thrillers jene Unsicherheiten, die aus mangelnder Erfahrung resultieren, einfacher kompensiert werden, als es bei der Komödie der Fall ist. Der Gedanke, ob eine akribische und *zerdachte* Herangehensweise an die Regie-Praxis dem Film die Freiheit raubt und dem Werk dadurch ein zu analytischer Charakter aufgezwungen wird, ist mein steter Begleiter.

Den bisher bestrittenen Weg einer Laufbahn als Regisseur und Drehbuchautor verdanke ich in erster Linie meinen Eltern, die mich bereits früh mit Musik und Film in Kontakt gebracht und mich trotz der Ungewissheit, was dieser Berufsbereich für die Zukunft bringen wird, nicht nur mental sondern auch finanziell unterstützt haben. Erst dadurch war mir die Möglichkeit gegeben praktisch zu agieren, sich in einem kreativen, in gewisser Weise *exzessiven* Umfeld zu bewegen und in Verbindung mit einem analytischen, theoretischen Studium jene Problem-Lücken zu füllen, die sich einem im Feld der Filmpraxis eröffnen. Weiters möchte ich mich bei einem vielseitigen und großen Freundeskreis, sowie bei den Kollegen in den Film-Departements bedanken, die mir bereichernd, kritisch und helfend zur Seite gestanden sind. Also all jenen, mit denen während stundenlanger Dreharbeiten jener Austausch stattfand, der erst diverse Überlegungen, die in die Arbeit eingeflossen sind, ermöglicht hat.

1 vgl. *Anhang I, Glossar*

Zu guter Letzt muss auch dem heutigen, medialen Umfeld in dem wir uns bewegen, gedankt werden, das von Seiten der Medientheorie abgestraft wird, aber letztendlich ebenso antreibend für diesen wirkt und überhaupt erst Anlass zu einem Diskurs bietet. Ein Diskurs der im Rahmen meines Studiums nicht nur mich selbst, sondern auch meine Arbeit als Regisseur und Drehbuchautor geprägt hat. Ein Diskurs, der sich mir erst durch all jene Mitstudenten eröffnet hat, die das *Fach* aktiv und selbstständig entdecken und dadurch im Laufe eines gesamten Studiums einen Mehrwert liefern. Ein Diskurs, der zu guter Letzt erst in Verbindung mit meinem Betreuer zur vorliegenden Diplomarbeit herangewachsen ist. Aus diesem Grund schließe ich das Vorwort mit einer Danksagung an emer. O. Univ.-Prof. Dr. Wolfgang Greisenegger.

Wien, am 4. Dezember 2013

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1
1.1 Praxisorientierte Herangehensweise	3
1.2 Historischer und kultargesellschaftlicher Rahmen	4
2. Versuch einer Wahrnehmungstheorie des Films	6
2.1 Wahrnehmung als Kommunikator zwischen Filmstoff und Rezipient	10
2.2 Die audiovisuelle Film-Rezeption	15
2.3 Wahrnehmung der Ästhetik und der Atmosphäre im Film	18
2.4 Der Spannungsbegriff im Film	23
2.5 Ergebnisse I: Versuch einer Wahrnehmungstheorie des Films	31
3. Parameter der Filmsemiotik zum Zeitpunkt der Spannungserzeugung	34
3.1 Narrative <i>Parameter</i>	37
3.2 <i>Parameter</i> im <i>Production Design</i> , <i>Set-Dressing</i> und <i>Staging</i>	40
3.3 <i>Parameter</i> der <i>Mise-en-scène</i> , <i>Cinematographie</i> und <i>Montage</i>	44
3.4 <i>Parameter</i> der auditiven Ebene	52
3.5 Ergebnisse II: <i>Filmsprachliche Parameter</i> der Spannungserzeugung	58
4. Parameter der akustischen Sensationen zum Zeitpunkt der Spannungserzeugung	61
4.1 Der Filmton: <i>O-Ton</i> und <i>Audio-Design</i>	64
4.2 Stimme und Sprache	69
4.3 Geräusche	73
4.3.1 <i>Atmo</i>	76
4.3.2 <i>Sound-Effects</i>	78
4.4 Musik und Filmmusik	85
4.5 <i>Sound-Teppich</i> , <i>Audio-Stream</i> und <i>Abmischung</i>	95
4.6 <i>ON-Screen</i> und <i>OFF-Screen</i>	101
4.7 An der Schwelle vom Hörbaren zum Spürbaren: Geräusche aus dem Unwirklichen	104
4.8 Die Stille als Notwendigkeit einer aktiven Tonebene	109

5. Die <i>akustische Sensation</i> im Kern des Mediums <i>Film</i>	116
5.1 Die <i>akustische Sensation</i> im <i>Spannungstake</i>	117
5.2 Die <i>akustische Sensation</i> im <i>Spannungsmotiv</i>	123
6. Ergebnisse III: Conclusio und Regelwerk	127
6.1 Objektivierung einer emotionalen Wahrnehmung im Film	128
6.2 Emotionale Spannung innerhalb der Film-Syntax	129
6.3 Die 5 <i>Attribute der Spannungserzeugung</i> im Filmtone	131
6.4 Ortung, Messung und Steuerung der Spannung um Film	132
7. Positionierung und weiterführende Gedanken	135
8. Anhang I	137
8.1 Glossar	137
8.2 Literaturverzeichnis	138
8.3 Quellenverzeichnis	141
8.4 Primär gesichtete Filme	142
8.5 Sekundär gesichtete Filme	142
8.6 Abbildungsverzeichnis	143
8.7 Bildteil	144
8.8 DVD – Inhaltsverzeichnis & DVD	147
9. Anhang II	149
9.1 Abstract	149
9.2 Curriculum Vitae & Filmographie	150

1. Einleitung

„Jetzt aber, nur wenige Augenblicke nachdem der junge Pianist bei Madame Verdurin zu spielen begonnen hatte, bemerkte Swann plötzlich nach einem zwei Takte hindurch ausgehaltenen Ton, wie sich etwas aus diesem langgezogenen Klang herausschälte, der sich gleich einem klingenden Vorhang ausbreitete, um das Mysterium der Inkubation zu umhüllen, er sah, wie es näher kam, sich raunend, rauschend herauslöste, und da erkannte er sie wieder, die luft- und duftgetränkte Melodie, die er liebte.“²

Was ist es das Prousts Figur hier fesselt, berührt und lebendig erscheinen lässt? Das rein passive Auftreten Swanns, in dem dieser ausschließlich die Position eines Zuhörenden einnimmt und dennoch aktiv etwas in seinem Fühlen und Denken entstehen lässt, wirkt im weitesten Sinne nicht nur durch Prousts Wortwahl so, als würde dem Leser hier eine handelnde Figur beschrieben. Doch wodurch erhalten wir diesen Eindruck, wo sich doch ein still und stumm dasitzender Swann aus den geschriebenen Seiten heraus lesen lässt? Die detaillierte Beschreibung der Situation, sowie die klare Ausarbeitung, der in Worte gefassten Einfühlung der Figur sind es, die Swann lebendig und aktiv handelnd erscheinen lassen. Jene Phänomene, die hier zum Vorschein kommen sind es, die tief in unserem Empfinden verankert sind, die den Menschen an sich auszeichnen und ihn in der heutigen Gesellschaft unter sozial-gesellschaftlichen und historischen Gegebenheiten als Untersuchungsobjekt greifbar machen. Begrifflichkeiten, die fest mit dem Menschen verbunden sind und ihm zur Seite gestellt werden, um in einem zeitlich begrenzten Raum wirken und existieren zu können. In jeglicher Hinsicht steht immer der Mensch im Zentrum unserer Untersuchungen, gleich welcher Kontext und welches Fachgebiet behandelt werden soll. Ursprung ist stets der Mensch mit seinen Fähigkeiten und seinen Möglichkeiten Kausalitäten zu erkennen.

Prousts Beschreibung verleiht dem Klang-Ereignis jene Kraft, die es schafft, alleine aus dem Gehörten eine eigenständige Emotion entstehen zu lassen. Welche Prozesse werden hier beim Rezipienten in Gang gebracht und welchen Aufbau muss das vermittelte akustische Ereignis aufweisen, um alleine für sich wirken zu können? Derartige Fragen

² Proust, Marcel (2012), S. 308

sind von essentieller Bedeutung. Nicht nur von Seiten des Rezipienten oder des Wahrnehmenden, sondern vielmehr von Seiten des Künstlers selbst. Welche Elemente eines Kunstwerkes sind es, die ein Publikum begeistern, betroffen machen, angreifen und somit emotional erreichen? Derjenige der diese Elemente auf wiederholbare und objektive Weise zu beherrschen vermag, dem ist im Bereich der Kunst ein Vorsprung einzuräumen. Die von einem Regisseur mit theoretisch-wissenschaftlichem Hintergrundwissen verfasste Arbeit begibt sich auf die Suche nach derartigen Möglichkeiten und hinterfragt dabei die visuelle Vorherrschaft des Filmbildes gegenüber dem Filmtone. Denn der Filmtone ist für sich autark und in der Lage Emotionen zu vermitteln, während das Filmbild dabei einen austauschbaren und beliebigen Charakter erhalten kann. In Verbindung mit dem emotionalen Phänomen der Spannung wird ein Regelwerk erstellt, mit dessen Hilfe Spannung im Film auf objektive Weise lokalisiert, gemessen, dosiert und gesteuert werden kann. Ein Regelwerk, das sich nah am affektiven und physischen Wahrnehmungsbereich orientiert, und es schafft, sämtliche subjektiven, rationalen Bereiche der Film-Wahrnehmung in die physischen Bereiche zu übersetzen. Weiters verhilft jenes Regelwerk dazu, emotionale Spannung im Film beliebig zwischen dem visuellen Bereich und dem akustischen Bereich zu verschieben, ohne dabei an Qualität und Objektivität einzubüßen. Derartige Verschiebungen in den Bereich des Filmtones werden schließlich unter dem Begriff der *akustischen Sensation*³ zusammengefasst und sind in der Lage, autark und selbstständig auf ein Publikum zu wirken.

Es soll schrittweise vorgegangen werden, indem zuerst die notwendigen Begrifflichkeiten, die im Titel der Arbeit verankert sind, erläutert werden, um diese anschließend in Bezug zueinander zu bringen und eine praxisnahe These zu formulieren, die sowohl der Filmtheorie als auch der eigentlichen Arbeit der Filmschaffenden dienen kann. Der korrekten Verwendung der Begriffe *Spannung* und

3 Innerhalb dieses Textes bezeichnet die *akustische Sensation* ein komplett eigenständiges Phänomen, das über das Wirken eines akustischen Reizes hinaus geht und eine starke spannungsgeladene Empfindung im Rezipienten auslöst. Der Begriff *Sensation* fungiert hier in Form einer Doppelbedeutung. In erster Linie ist damit die eigentliche Tätigkeit des *Empfindens* oder *Fühlens* in Verbindung mit einem Sinneseindruck gemeint. Zusätzlich wird *Sensation* auch in Bezug auf eine besondere Attraktion, oder ein für sich wirkendes Spektakel verwendet. Beide Bedeutungsformen sind in der *akustischen Sensation* enthalten.

akustische Sensation, muss ein Definitionsprozess vorangehen, der sich eng mit der Filmrezeption und mit Aspekten der menschlichen Wahrnehmung auseinandersetzt. In weiterer Folge wird mithilfe des Erarbeiteten versucht, das Medium Film zu zerlegen und auf seine Bestandteile hin zu untersuchen. Dieses Aufbrechen des Gesamtwerkes soll Hinweise auf die Anwendung *akustischer Sensationen* im Kern des Mediums liefern. An diesem Punkt der Beweisführung müssen sämtliche Begrifflichkeiten und Kausalitäten, die für die Untersuchung benötigt werden, dargelegt und definiert sein um folgende Abschluss-These zu formulieren: Ein Regelwerk mit dessen Hilfe eigenständige Spannung im Filmtone geortet, gemessen, kontrolliert und objektiv rezipierbar werden kann. Diese Besonderheiten im Filmtone werden als *akustische Sensationen* bezeichnet.

1.1 Praxisorientierte Herangehensweise

Der universitären, wissenschaftlichen Arbeitsweise wird ein spezifischer Erfahrungswert aus der Praxis beigelegt, den der Verfasser im Zuge seiner Tätigkeit als Film-Regisseur, Drehbuchautor und Musikjournalist in die Beweisführung einbringt. Spezifisch sind hier in erster Linie jene praktischen Arbeiten, die sich in einem Filmgenre bewegen, das relativ nah an eine atmosphärische Stimmungserzeugung beim Rezipienten heranführt. Im Laufe dieser Regiepraxis wurden Phänomene freigelegt, die bis zu jenem Regelwerk zurückverfolgt werden können, das es hier zu beweisen gilt.

Die Subjektivität, ein Aspekt der Wahrnehmung, der tief verankert und mit intrinsischem Charakterbild die Erregungen der Sinne für jeden Filmrezipienten im einzelnen differenziert gestaltet, lässt hier eine Problematik deutlich werden, die gegen eine allgemein gültige Beweisführung arbeitet. Da der vorgegebene Umfang der Arbeit kaum zulässt, empirische Erfahrungsqualitäten anhand einer größeren Personengruppe zu sammeln, muss hier auf bereits bestehende Literatur und eigene Erfahrungen zurückgegriffen werden. Konkrete Filmbeispiele, sowie die Wahrnehmung dieses Materials, werden in dieser Arbeit abstrahiert um das Essentielle daraus, mitsamt seinen

gewährten Bezügen darin, für die Erstellung des Regelwerkes verwenden zu können.⁴ Diese Vorgehensweise hat zum Ziel, dass subjektive Elemente der Filmrezeption einem objektiven⁵ Charakter-empfinden von Atmosphäre und Spannung am nächsten kommen und das Regelwerk dadurch möglichst flächendeckenden Gehalt besitzt. In weiterer Folge unterstützt es die Herangehensweise an eine Filmregie, die eng damit verbunden ist, zielgerecht und genau jene Emotionen und Stimmungen im Zuschauer hervorzurufen, die möglichst deckungsgleich mit der Intention des Regisseurs sind.

1.2 Historischer und kulturgesellschaftlicher Rahmen

Es gilt, neben den zu untersuchenden Fachgebieten eine Form von Filterebene zu erstellen, mit deren Hilfe das vorliegende Material erarbeitet und in weiterer Folge auch gelesen werden soll. Gewisse Rahmenbedingungen müssen vorerst abgesteckt und festgelegt werden, um der wissenschaftlichen Argumentationskette eine Basis zu geben. Insbesondere der unvermeidbare Aspekt, alles immer nur aus einer gewissen historisch-kulturell-gesellschaftlichen Perspektive wahrnehmen zu können, soll hier federführend dazu dienen, die vorliegende Arbeit einzugrenzen und dementsprechend zu kanalisieren. Ein Thema unter diesen Aspekten flächendeckend mit dem Siegel absoluter Gültigkeit zu versehen, ist in diesem Rahmen nicht möglich. Aus diesem Grund wird nun versucht eine passende Eingrenzung vorzunehmen, die zwar den historisch-kulturell-gesellschaftlichen Aspekt berücksichtigt, sich aber letztendlich vorrangig auf den Stand aktueller Forschungen konzentriert und daraus resultierend die philosophischen und filmwissenschaftlichen Untersuchungen des westlich-europäischen 20. Jahrhunderts als System heranzieht, in dem es sich gilt zu bewegen.

4 Um die Untersuchung zu verdeutlichen wird mit exemplarischen Filmbeispielen gearbeitet, die der Diplomarbeit in Form einer DVD beigelegt werden. Die jeweiligen Filmbeispiele sind am rechten Rand in Form eines Symbols gekennzeichnet, sowie mit zusätzlichen Fußnoten im Text vermerkt.

5 Was im Rahmen der gesamten Arbeit als *objektiv* verstanden wird, ist, dass nicht von einem einzelnen Menschen ausgegangen wird, sondern, dass sich der Begriff des objektiven Rezipienten oder Zuschauers an einem Publikum festmachen lässt, welches als geschlossene Einheit nahezu objektiv gleichgeschaltet reagiert, empfindet und fühlt.

„Zeichen unterliegen, wie wir sehen werden, unterschiedlichen 'alterungsprozessen', und wenn sie sich zu bedeutungsgefügen verbinden und vernetzen, ergeben sich verschiedene temporale straten. Diese semiohistorie ist also vor allem dazu angehalten, die zeitlichen verwerfungen, denen die zeichen ausgesetzt sind, mitzureflektieren, also sozusagen ihre "übersetzung" von einem symbolischen system in ein anderes, späteres, in andere historische 'régimes' oder 'register' wenn man so will.“⁶

In Georg Schmid's Text wird eine Methodik und Herangehensweise beschrieben, die nun in dieser Arbeit zu tragen kommen soll. Vorhandene Diskussionen über diverse Formen und Wirkungen des Filmes, sowie das eigentliche Filmmaterial⁷ an sich, die für eine Beweisführung benötigt werden, erstrecken sich grob von Anfang des 20. Jahrhunderts bis heute und müssen anhand der Methode untersucht werden, die Georg Schmid aufgreift. Wird also ein Filmwerk oder ein Phänomen untersucht, das nicht auf dem aktuellen Stand der Forschung ruht, sondern in der Historie zurückliegt - es aber für die Thesenbildung unvermeidbar ist, das vorliegende Material einer Untersuchung zu unterziehen, so müssen auch filmwissenschaftliche Thesen aus eben der gerade zu behandelnden Epoche herangezogen werden. Anschließend gilt es diese in Kombination mit dem betreffenden Filmwerk auf den heutigen Stand der Forschung umzulegen. Dabei ist zu beachten, dass nicht das Filmmaterial an sich, sondern vielmehr seine komplexen Bedeutungs- und Bezugssysteme, die es vermittelt, abstrahiert werden und letztendlich auch bestehen bleiben.

Ein weiterer Aspekt, den der Verfasser in Bezug auf diese Arbeit vorausschicken möchte ist, dass sämtliche Inhalte, Beispiele und Phänomene, soweit es diesem möglich war, wertfrei verfasst worden und ebenso zu lesen sind. Sprich, in erster Linie behandelt der Text ein Phänomen, das tief in der Praxis verankert, keinerlei Bezug zu einer pädagogisch-kulturkritisch postulierten Wertung des Filmstoffes an sich hat. Sämtliche Thesen und Erörterungen zielen auf Elemente ab, die der Beweisführung selbst anhaften und nicht in Beziehung zu einer Form von *Kulturkritik*⁸ stehen.

6 Schmid, Georg (2000), S. 18

7 In diesem Fall wird der Begriff des "Filmmaterials" in einem Sinn verwendet, der nicht die Filmrolle oder das Zelluloid meint, sondern den Inhalt, der auf diesen Rollen abgelichtet ist und dem Rezipienten in Form eines wahrnehmbaren Filmbildes Bedeutungssysteme offeriert.

8 vgl. Horkheimer, Max und Adorno, Theodor W. (2010)

2. Versuch einer Wahrnehmungstheorie des Films

Das um die Jahrhundertwende gefundene Phänomen⁹ des Films als neues Medium einer schnelllebigeren Zeit gestaltete sich als Träger und Spiegel der damaligen Moderne. Als vorerst rein visuelles Medium, das unter anderem von sich behauptete *Realitätswelten*¹⁰ abzubilden, löste das Phänomen bereits damals einen vielseitigen Diskurs aus, der sich damit auseinandersetzte, ob jene *Naturhaftigkeit*¹¹ wirklich zu Genüge real abgebildet werden könne. Betreffend dieser Untersuchungen werden nicht umsonst die Erlebnisse des Schriftstellers Maxim Gorkij, die er nach einer Lichtspielvorführung niederschrieb, häufig als Referenz herangezogen.

„Gestern war ich im Reich der Schatten. (...) Es gibt nicht einen Laut, und keine Farben. (...) Das ist nicht das Leben, sondern der Schatten des Lebens. Das ist keine Bewegung, sondern der lautlose Schatten der Bewegung.“¹²

Gorkij spricht dem Film die Fähigkeit ab, *die Natur* abzubilden und plädiert dabei gleichzeitig, ohne es damals *gewusst*¹³ zu haben, für das Genre des Tonfilmes. Die Notwendigkeit einer zugehörigen Tonebene als Begleiter der visuellen, auf die Leinwand geworfenen Bilder, wird durch seine Ansicht untermauert. Im Genre des Stummfilmes findet sich vorerst die Musik als Begleiter, die den Bildern unmittelbar nach dem Aufkommen des Mediums Film zur Seite gestellt worden ist. Die Frage warum Musik dieser steter Begleiter der stummen Bilder war und ob dieses Zusammenspiel tatsächlich als Ruf nach einer den Bildern zugehörigen Tonebene verstanden werden kann, soll hier als Einstieg erörtert werden.

Corinna Müller arbeitet in ihren Untersuchungen über den Tonfilm zwei Positionen heraus, die sich in Verbindung mit dem Stummfilm und aus seinen Besonderheiten heraus ergeben. Zum einen resultiert die damalige Untermalung der Bilder durch Musik aus einer Aufführungskultur der Variété-Attraktionen. Im Variété als auch bei anderen

9 vgl. Die Erfindung des *Cinématographen* durch die Brüder Lumière im Jahr 1895

10 vgl. Kracauer, Siegfried (1985), S. 389

11 vgl. ebd.

12 Pacatus, I.M (d.i. Maxim Gorkij) (1995), S. 13

13 Da Gorkijs Aussage bereits 1896 veröffentlicht worden ist und damals von dem Phänomen des Tonfilmes noch keine Rede war, indiziert Gorkij mit seiner Aussage trotzdem die Forderung an den *stummen* Film *laut* zu werden.

Attraktionen wurden stets Musiker beschäftigt¹⁴. In Verbindung mit Filmvorführungen auf Jahrmärkten oder in Varietés bot es sich an, ebenfalls Musik spielen zu lassen, da diese bereits vor Ort vorhanden war.

„Wenn mehr der Unterhaltungs- und Erlebniswert der optischen Darbietung im Vordergrund stand (...), konnte man sich an die Erfahrung anlehnen, dass Musik als Reiz für das Ohr die Sinnlichkeit der visuellen Reize unterstützen kann.“¹⁵

Sobald das Medium Film in Verbindung mit Unterhaltung und Spektakel vorgeführt wurde, lieferte die Musik eine zusätzliche Potenzierung dieser Attraktion, die aus der Sicht Gorkijs, würde sie weiterhin als stumme Attraktion aufgeführt werden, kaum die Kraft besäße, zu einem Spektakel zusammenzuwachsen. Auf der anderen Seite zeigt Corinna Müller eine Entwicklung auf, die dem Stummfilm als Medium eine eigenständige Macht zuspricht und eine technische, sowie wissenschaftliche Konzentration auf die visuellen Bilder fordert. Ging es den Vorführern darum, Bewegungsabläufe darzustellen und eine eigene Ästhetik der stummen Bilder hervorzuheben, so fanden diese Aufführungen ohne musikalische Untermalung statt. Der analytische Charakter stand bei dieser Art der Vorführung klar im Vordergrund. Diese beiden Formen der Aufführungskultur sind einer der Hauptgründe, warum es sich als schwer erweist, einen klaren Übergang vom Stumm- zum Tonfilm zu verzeichnen. Während die *Anhänger des Stummfilmes*¹⁶ dem Ruf nach einer eignen Ästhetik und Wissenschaftlichkeit folgten, pochten andere darauf das Medium Film als ein Abbild von *Naturhaftigkeit*¹⁷ zu formen. Die Forderung nach dem Ton und der Farbe im Film, sowie der Versuch, die reale Welt einzufangen und zu vermitteln, ging damit einher, vorerst jene Mittel die zur Verfügung standen mit den stummen Bildern zu verbinden: Die Musik, die bereits an den Orten der Aufführung vorhanden war. Jener Wunsch, sowie der Ansatz, die Vorführmusik der Stummfilmzeit als Vehikel der gesamten akustischen Ereignisse einer Umwelt zu verstehen, wird von Béla Balázss Auslegungen untermauert.

14 Vgl. Müller, Corinna (2003), S. 87

15 ebd., S. 88

16 Zum Beispiel die Gebrüder Lumiere, die ihre Erfindung in ihrer Reinheit präsentieren wollten und im Gegensatz zu den Brüdern Skladanowsky Filme ohne Begleitmusik vorführten. (Vgl. Müller, Corinna 2003, S. 87)

17 vgl. Kracauer, Siegfried (1985), S. 389

„Warum wird während der Filmvorführung immer Musik gespielt? Warum wirkt ein Film ohne Musikbegleitung peinlich? Vielleicht ist die Musik dazu da, um den luftleeren Raum zwischen den Gestalten, den sonst der Dialog überbrückt, zu füllen. Auch wirkt jede Bewegung die vollkommen lautlos ist, unheimlich.“¹⁸

Dieser Ansatz muss weiter verfolgt werden, da er der damaligen Musikuntermalung den vorübergehenden Status eines Platzhalters zuspricht. Nämlich die repräsentative Wirkung, jenen Inhalten, Handlungen, Stimmen, Emotionen, Dingwelten und Räumlichkeiten im Film als auditives Vehikel bereit zu stehen, um die bereits von Maxim Gorkij kritisierte Schattenwelt in eine reale Welt zu übersetzen. Denn auch wenn der Film als Medium zu Beginn stumm war, so wurden die visuellen Bilder auf der Leinwand vom Publikum nicht als solche rezipiert. In Verbindung mit einem objektorientierten Bezugssystem werden die dazugehörigen akustischen Ereignisse, die den aus der realen Welt bekannten, visuell sichtbaren Objekten und Handlungen auf der Leinwand anhaften, vom Rezipienten dazu gedacht. Aus diesem Grund war womöglich von Haus aus der Wunsch nach einer realitätsnahen, also audiovisuellen und farbigen, Filmrezeption vorhanden, der in Verbindung mit einer vereinfachten Wahrnehmung steht. Denn um den erdachten Wahrnehmungsprozess einer auditiven Ebene im Stummfilm beim Rezipienten zu entschärfen, damit sich dieser lediglich auf die Inhalte des Filmes konzentriert, musste dieser Prozess vom Filmmaterial selbst übernommen werden.

Einen Aspekt, der das Phänomen eines herrschenden Filmtones vor dem Tonfilm stützt, hebt auch Harro Segeberg hervor.

„So wie bei Wagner Akustisches Visuelles erzeugt, so wird jetzt in der Intensität des Visuellen Akustisches vernommen, und aus der Illusion, man höre bereits, kann der Wunsch nach einem jetzt sogar interplanetarischen, audiovisuellen Tele-Kino entstehen - eine sehr utopische Wunschphantasie zum Ton vor dem Tonfilm also.“¹⁹

Harro Segeberg liefert bereits den Gedanken an ein synästhetisches Empfinden, indem Akustisches visuell und Visuelles akustisch wahrgenommen und empfunden werden

18 Balázs, Béla (1982), S. 130

19 Segeberg, Harro (2005), S. 49

kann. Hinsichtlich dieser Möglichkeiten wird die Notwendigkeit eines Begreifens von audiovisueller beziehungsweise visueller, sowie auditiver Wahrnehmung im Film deutlich. Darüber hinaus führt das Phänomen der Synästhesie zu einer emotionalen Wahrnehmung im Film, in deren Bereich die Spannung vorgefunden werden kann.

„Der Film macht sichtbar, was wir zuvor nicht gesehen haben oder vielleicht nicht einmal sehen konnten. Er hilft uns in wirksamer Weise, die materielle Welt mit ihren psycho-physischen Entsprechungen zu entdecken. (...) Das Kino kann als ein Medium definiert werden, das besonders dazu befähigt ist, die Errettung physischer Realität zu fördern. Seine Bilder gestatten uns zum ersten Mal, die Objekte und Geschehnisse, die den Fluß des materiellen Lebens ausmachen, mit uns fortzutragen.“²⁰

Begriffe wie *sichtbar machen*, - wobei für diese Arbeit ebenso der Moment des *hörbar Machens* relevant wird, oder *die Entdeckung einer materiellen Welt*, bilden eine Brücke zwischen dem Medium Film und den Qualitäten der menschlichen Wahrnehmung, die bei Kracauer zu einer Erweiterung der Sinne²¹ nach McLuhan führen. Ebenso die Zusammenführung von *psycho-physischen Entsprechungen* ist hier von Bedeutung. Denn in weiterer Folge wird hier nicht nur auf das Objekt, das sich in einem zeitlichen, wahrnehmbaren Raum befindet, sondern vielmehr auf den rezipierenden Menschen angespielt. Es werden der Mensch, das materielle Objekt im Film und der eigentliche Prozess der Wahrnehmung selbst, miteinander in Bezug gebracht. Welche Elemente es sind, die der Film sichtbar macht, wie diese vom Menschen wahrgenommen und welche Prozesse dabei in Gang gesetzt werden, soll in den nächsten Kapiteln genauer untersucht werden. In Verbindung damit soll hier eine Methodik herangezogen werden, die anhand der Recherchen versucht, ein physiognomisches Charakterbild des Menschen zu zeichnen, das sich von einem erweitert-erlernten Denkprozess unterscheidet, da dieser stets geographischen und kulturellen Rahmenbedingungen unterworfen ist. Es sind also jene Elemente der Wahrnehmung von Interesse, die in erster Linie aktiv sind, noch bevor ein kognitiv-subjektiver Erfahrungsprozess den Grad einer möglichen objektiven Wahrnehmung überlagert. Inwieweit es eine objektive Form von Wahrnehmung geben kann, muss vorab untersucht werden und führt zu dem

²⁰ Kracauer, Siegfried (1985), S. 389

²¹ vgl. McLuhan, Marshall (1997)

Schluss, dass der Begriff der Wahrnehmung aus unterschiedlichsten Blickrichtungen verwendet werden kann. Aus diesem Grund soll das Phänomen der Wahrnehmung zuerst bestimmt und kategorisiert werden. Sind sämtliche Aspekte der allgemeinen menschlichen Wahrnehmung, die für eine weitere Vorgehensweise dienlich sind, freigelegt und miteinander in Bezug gebracht, kann schließlich ein spezifisches Tiefergehen hinsichtlich einer physisch-psychischen Wahrnehmung im Film nachfolgen.

2.1 Wahrnehmung als Kommunikator zwischen Filmstoff und Rezipient

Wahrnehmung wird als basale Tätigkeit praktiziert und in einem Kontext verstanden, der sich auf die reine Ausübung bezieht. Es ist von Grund auf keine Voraussetzung dafür erkennbar, die auf ein Verstehen und Benennen der komplexen physischen und psychischen Mechanismen abzielt und dem Menschen erst dadurch die Möglichkeit geben würde, seine Umgebung räumlich, zeitlich und in ihrem Zusammenhang in Form von Empfindungen und Kausalitäten zu erfassen.

Die vorerst physische und in weiterer Folge psychische Wahrnehmung ist der kompletten Ansammlung der Sinne unterworfen, die jeweils bestimmten Reiz-formen zuzuordnen sind. Unterworfen in einem erweiterten Verständnis, dass wir nichts wahrnehmen können, was unsere Sinne nicht einfangen und weiterleiten können.²²

Bei sämtlichen Überlegungen, die getroffen werden, muss stets klar sein, dass Spannungsvermittlung, sowie das Wahrnehmen von Filminhalten und deren Interpretation, dem Moment des Subjektiven unterliegen. Um dem entgegenzuarbeiten soll versucht werden, die Ansammlung subjektiver Phänomene möglichst klein zu halten und die Konzentration der Untersuchungen auf einen Zeitpunkt zu lenken, der näher an einem physischen Reizzustand der Sinne, als auf dem Moment einer

²² Es sei denn, es sind innere Wahrnehmungszustände komplexer Denkprozesse, die von der Umwelt losgelöst und nur mit uns selbst in Verbindung stehend, aufgearbeitet werden. Sie basieren in der Regel aber auf Elementen, die bereits zu einem früheren Zeitpunkt ebenfalls durch unsere Sinne wahrgenommen und in unserem Denken in Form eines semiologischen Bezugssystems gespeichert worden sind.

subjektiven *empirischen Erkenntnis*²³ liegt.

„Ganz allgemein (...) vermischen wir meist zwei sehr verschiedene Begriffe der Wirklichkeit, ohne uns dessen genügend Rechenschaft zu geben. Die erste bezieht sich auf die rein physischen und daher weitgehend objektiv feststellbaren Eigenschaften von Dingen und damit entweder auf Fragen des sogenannten gesunden Menschenverstands oder des objektiven wissenschaftlichen Vorgehens. Der zweite beruht ausschließlich auf der Zuschreibung von Sinn und Wert an diese Dinge und daher auf Kommunikation.“²⁴

Paul Watzlawick plädiert für einen wissenschaftlichen Zugang zur Wahrnehmung, der hinsichtlich seiner *Objektivität*, eine größere Nähe zum physischen Prozess besitzt. Da es nun aber bei der weiterführenden Rezeption von Filmstoffen auch zu einer Aktivierung der psychischen, subjektiven Qualitäten kommt, darf dieser Bereich nicht ausgeklammert, sondern soll vielmehr soweit zerlegt werden, dass jene Elemente in den Vordergrund treten, die objektiv benannt und somit auch einer Untersuchung unterzogen werden können. Hier lässt sich bereits eine Entwicklung erkennen, die zu einer Trennung zwischen der Wahrnehmung von Objekten und einem anschließend weiterführenden Prozess der Kommunikation führt.

Festzuhalten ist, in welcher Weise der Rezipient die Präsenz materieller Dinge zeitlich und räumlich orten, und sich des Weiteren auch ihrer Qualitäten, sprich ihrer intrinsischen Eigenschaften und Beschaffenheiten, vergegenwärtigen kann. Angefangen von einem Dividieren, also einem Teilen und Einordnen der Umgebung, welches bei der Wahrnehmungstätigkeit rasterartig und richtungsorientiert aufgrund der Anordnung menschlicher Sinnesorgane vollzogen wird, bis hin zu einem Herausheben des zu untersuchenden Dinges aus eben dieser Umgebung, werden bis zu diesem Zeitpunkt keinerlei weiteren Attribute, als die der physisch angeborenen Körpereigenschaften benötigt. Der Mensch ist also körperlich dazu in der Lage, Objekte, sobald diese genügend Eigenschaften besitzen, die sich klar von denen ihrer Umgebung abheben, wahrzunehmen. Ein schwarzer Punkt würde auf einer schwarzen Leinwand mithilfe des Sehsinnes genauso wenig auffindig zu machen sein, wie das Orten einer angeschlagenen Klaviertaste mithilfe des Gehörsinns möglich wäre, während auf fünf,

²³ vgl. Kant, Immanuel (1980), S. 433

²⁴ Watzlawick, Paul (2005), S. 142f

in Klang und Stimmung identischen Klavieren gleichzeitig der selbe Ton angeschlagen werden würde. Ein grüner Stoffball wäre von einem blauen Stoffball gleicher Größe und gleichen Materials ebenso wenig nur durch den Gebrauch des Tastsinnes zu unterscheiden. Der wahrzunehmende Gegenstand muss also klar trennbar und losgelöst von seiner Umwelt untersucht werden können. All das ist ohne ein gewisses empirisches konstitutionelles Vorwissen möglich.²⁵

Film verstehen basiert auf einem Bewertungssystem von Bezugssystemen, die im Zuge der vorliegenden Untersuchung schrittweise von einem rational subjektiven Denkprozess in eine physisch objektive und affektive Wahrnehmung übersetzt werden sollen. Erst wenn dieser Übersetzungsprozess vollzogen worden ist, besteht die Möglichkeit ein Regelwerk aufzustellen, das für ein breites Publikum identisch funktioniert und nicht dem Charakter der Subjektivität unterworfen ist.

„Mit der Kategorie des Semiotischen rekurriert Kristeva auf frühe sensorische Erfahrungen des Kleinkindes, die in Ermangelung einer entwickelten Symbolfunktion nicht repräsentiert oder symbolisiert, sondern nur durch Wiederholung erinnert werden können. Es ist jedoch in erster Linie als ein sprachtheoretisches Konzept zu begreifen, das auf ein Vorsprachliches in der Sprache zielt.“²⁶

Lediglich durch eine wiederholte Wahrnehmung des selben Objektes, werden dem Kleinkind bereits bestimmte Eigenschaften zugeschrieben, die zwar nicht deutlich benannt, aber dennoch im Denken verankert werden können. Ein Kleinkind weiß bereits nach einigen Monaten, dass ein Ding, etwas enthält, das es als Nahrung zu sich nehmen kann und wird dieses Ding, sobald es erneut in dessen Wahrnehmungsbereich kommt, mit der Tätigkeit der Nahrungsaufnahme in Verbindung bringen. Das Kleinkind weiß zwar die einzelnen Begrifflichkeiten, die das sprachliche Benennungssystem für diese Kausalität vorsieht nicht, es kann diese allerdings mit den selben Fähigkeiten nutzen, wie es ein Mensch tun würde, der die *Trinkflasche* exakt bezeichnen und erklären

25 Hier können zusätzliche Qualitäten des Dinges festgemacht werden, die erst durch einen gewissen Erfahrungsschatz, der im Rezipienten verankert ist, zum Vorschein kommen. An diesem Punkt bewegt sich die Untersuchung schrittweise in die Richtung einer subjektiven Erkenntniswahrnehmung und entfernt sich dafür von dem zuvor vorrangig präferierten objektiven Wahrnehmen.

26 Morsch, Thomas (2011), S. 39

kann.²⁷

Phänomene, die mit einem gebräuchlichen Wahrnehmen und Verwenden von Objekten auf der Ebene von Gegenstandsbedeutungen herauszulesen sind, besitzen bereits im Kern einen kommunikativen Charakter - insofern, dass der Rezipient eine Art von Verbindung zum Objekt aufbaut, die zu einem, wenn auch vorerst nur einseitigen Austausch führt. Um den Faktor einer möglichen vorsprachlichen Kommunikation weiter zu erhöhen, kann jenes Fallbeispiel auf ein anderes Objekt umgelegt werden.

„In dieser Theorie braucht man einen Begriff, der zusammenfassend sämtliche Einrichtungen bezeichnet, die der Umformung unwahrscheinlicher in wahrscheinliche Kommunikationen dienen (...). Ich schlage vor solche Einrichtungen als Medien zu bezeichnen. (...) Das Medium, das das Verstehen von Kommunikationen über das vorausliegende Wahrnehmen hinaus steigert, ist die Sprache. Sie benutzt symbolische Generalisierungen, um Wahrnehmungen zu ersetzen, zu vertreten, zu aggregieren und die damit anfallenden Probleme des übereinstimmenden Verstehens zu lösen.“²⁸

Niklas Luhman greift hier den Begriff des *Mediums* auf und bringt diesen in weiterer Folge mit dem Begriff der Sprache in Verbindung. Im Falle der hier zielführenden Thesenbildung soll allerdings das Phänomen der Sprache abstrahiert und lediglich als Bedeutungssystem verstanden werden, das im weitesten Sinne nichts mit einer phonetischen Sprache oder Schrift gemein hat. Niklas Luhman legt mit dem Aufstellen seiner drei Wahrscheinlichkeitsregeln der Kommunikation²⁹ einen problematischen Punkt frei, der ein selektives Verstehen von Filminhalten in eine subjektive Richtung zieht. Vorrangig soll versucht werden, die Elemente der Wahrnehmung mit jenen Aspekten der Filmsprache zu verbinden, die vor einem Einsetzen dieses selektiven Prozesses beim Rezipienten Wirkung zeigen.

„Das entscheidende Moment des Films liegt demnach in seiner Fähigkeit, die Dinge in ihrer Konkretheit zu präsentieren, bevor sie als zeichenhafte Repräsentationen lesbar werden; im filmischen Bild erscheinen sie in ihrer materiellen Evidenz und ihrer Naturhaftigkeit, bevor sie in Prozessen der Signifikation zu bloßen Zeichen gerinnen.“³⁰

27 Vgl. Holzkamp, Klaus (1978) S. 25

28 Luhman, Niklas (2004), S.58

29 vgl. ebd. , S. 56f

30 Morsch, Thomas (2011), S. 66

Anhand der Auffassung Kracauers wird deutlich, dass das Medium Film in erster Linie jene materiellen Objekte transportiert und vermittelt, zu denen ein klarer Natur- und Realitätsbezug, sowie eine Verbindung zu einem physisch-vorsprachlich verankerten Verstehen, hergestellt werden kann. Ebenso wird hier dem Prozess der Selektion eine klare Richtung vorgegeben, die mit Luhmanns Ausarbeitungen einer Wahrscheinlichkeitssteigerung, in positiver Form korreliert und zu einer weiteren Annäherung an eine mögliche objektive Filmwahrnehmung führt. Ist sichergestellt, dass der Rezipient fähig und bereit ist, die Filmvorführung als Abbild von *Naturhaftigkeiten*, so wie es Kracauer auslegt, zu verstehen, ist vorerst eine erste Basis geschaffen, die eine wissenschaftliche Untersuchung hinsichtlich einer Wahrnehmung und Empfindung von Filmstoffen, sichert.

„Ich gehe von der Annahme aus, daß Filmbilder ungleich anderen Arten von Bildern vorwiegend die Sinne des Zuschauers affizieren und ihn so zunächst physiologisch beanspruchen, bevor er in der Lage ist, seinen Intellekt einzusetzen.“³¹

Jenes physiologische Wahrnehmen von Sinnesreizen musste in den oberen Seiten zuerst auf seine Richtigkeit geprüft und mit einem verwendbaren, vorsprachlichen Kommunikationsmittel - dem Film, in Verbindung gebracht werden. Erst durch ebendiese Form einer Herleitung ist deutlich herausgearbeitet, dass Kracauer hier einen zentralen Ansatz liefert, der für eine weitere Argumentation als Bestätigung dienen kann und sowohl die These des vorsprachlichen Verstehens und Kommunizierens, wie auch die weitaus physische, objektive Wahrnehmung für das vorliegende Medium verwendbar macht. So lässt oberes Zitat auf eine recht basale Auffassungsgabe von Filminhalten schließen, die weder abstrahiert noch symbolisch transkribiert zu lesen sind. Jene physischen Sinnesreize und Sinnesqualitäten, wie sie der Seh- und der Gehörsinn aufweisen, sind es, die in Verbindung mit dem Medium Film eine Weiterentwicklung liefern, die zu einer Synästhesie der Sinne führt. Diese Synästhesie ist ebenfalls von physischem Charakter und verhilft zu einem Empfinden, das eng mit den Begriffen Atmosphäre, Ästhetik und Spannung zusammenarbeitet. Es soll nun schrittweise vorgegangen werden, indem zuerst die optische und akustische Auffassung

31 Kracauer, Siegfried (1985), S. 216

von Filminhalten in ihrer Funktionsweise angeführt wird, um in weiteren Schritten auf ein mögliches objektives Empfinden von Spannung hinzuweisen.

2.2 Die audiovisuelle Film-Rezeption

Film als ausschließlich audiovisuelles Kommunikationsmittel zu verankern, auch wenn weitere Sinnesorgane indirekt mit dem Medium in Kontakt geraten und in weiterer Folge dadurch Bezugssysteme im Denkprozess stimuliert werden, liefert hier den nötigen Ansatz. Das Trägermaterial, gleich ob es sich dabei um Zelluloid oder einen digitalen Datenspeicher handelt, transportiert optische und akustische Signale, die den betreffenden, dafür zuständigen Sinnesorganen einen klaren physischen Vorrang gegenüber den anderen Sinnen einräumen.³² Das Zelluloid oder der Datenträger dient als Vehikel, welches beide Reizformen realitätsnah, miteinander in Bezug gebracht, aufzeichnet, räumlich und zeitlich speichert, und wiedergibt.

Jene Dingwelten, die im Film für den Menschen wahrnehmbar werden, liefern für Kracauer eine Form von objektiver Realität, die über die Wahrnehmungsschwellen³³ des Körpers hinausgeht.

„(...) verweist er auf die Entdeckung 'sonst verborgene[r] Wirklichkeitsbereiche' durch die Kamera, auf die 'unbekannten Formen', die sich dem Zuschauer im Kino präsentieren und sich 'weniger an sein Denkvermögen als an seine organische Reaktionsfähigkeit' wenden.“³⁴

Neben dem erneuten Aufgreifen einer physischen Konstante, die über einem nachfolgenden Denkprozess liegt, wird hier auch das eigentliche Gerät zur Aufzeichnung von Film behandelt. Die Kamera darf hier nicht in ihrer technischen Weise verstanden, sondern muss vielmehr in ihrer abstrahierten Funktionsweise begriffen werden. Ein erster Rahmen, der durch die Leinwand starr und gleichbleibend

32 Andere fallen nicht der kompletten Ausgrenzung zum Opfer, da sich der menschliche Körper stets aller ihm zur Verfügung stehenden Palette an Sinnesorganen bedient. Allerdings werden bei einem audiovisuellen Medium, wie dem Film, nur der Seh- und Gehörsinn physisch und direkt kontaktiert, da lediglich auch nur diese beiden Reize intrinsisch auf dem Trägermaterial gespeichert werden.

33 Panek, Bernhard Walter (2002) S. 11

34 Morsch, Thomas (2011), S. 63

gegeben ist, und dem eine Unveränderbarkeit zugeschrieben werden kann, bildet für den Zuschauer, sofern dieser nicht die Sichtposition verändert, jene gleichbleibende Perspektive, innerhalb dessen der eigentliche Inhalt vorzufinden ist der während der Rezeption Relevanz besitzt. Der zweite Rahmen ist veränderbar und wird durch das Kamerabild gegeben. Je nach Form, Größe und Struktur der abgebildeten Objekte im Film ist dieser Rahmen veränderbar und erhält einen gestalterischen Aspekt.

Als zentraler Aspekt der visuellen Filmwahrnehmung soll anhand des erarbeiteten Materials momentan nur hervorgehoben werden, dass die physische, visuelle Wahrnehmung dazu fähig ist, jene real abgebildeten Dingwelten auch als solche zu begreifen, um sie im Wahrnehmungsverlauf des ganzen Filmes, in eine Reihe vorsprachlicher Bezugssysteme zu bringen, die zu einem Empfinden sowie zu einem erweiterten Denkprozess führen können.

Jene Elemente, die Kracauer im Bereich der visuellen Ebene als Abbildungen natürlicher und wirklicher Dingwelten³⁵ aufzeigt, finden sich ebenso im Bereich der Akustik. Konkret liefert der Film akustische Signale, die einen klaren Bezug zu einer realen Umgebungswelt im Bild und abseits des Bildes schaffen. Denn in erster Linie werden dem Rezipienten jene auditiven Signale vermittelt, die aus dem Bereich eines objektbezogenen, symbollosen und nicht abstrahierten Benennungssystems kommen. Dem Zuschauer ist es möglich, jene akustischen Reize in direktem Bezug zu Gegenständen zu bringen, die sich in einem weiter geführten Prozess zu Bezugs- und Bedeutungssystemen verbinden. Ebenso wie das menschliche Auge dazu im Stande ist, isolierte Dinge zu orten und für sich alleine betrachtet zu untersuchen, so ist es dem Ohr rein physisch möglich, unterschiedliche akustische Signale voneinander zu unterscheiden, diese zu trennen und für sich alleine wahrzunehmen.³⁶ Ähnlich dem gerichteten Blick auf die Kinoleinwand, lenkt sich die Konzentration auf sämtliche auditiven Signale, die direkt vom Trägermaterial über die Kinoanlage hörbar werden. Hier finden sich nun innerhalb der Kinowelt zwei mögliche Selektionsebenen, die ein Verstehen des Inhalts einer Filmbotschaft sicherstellen. Zum einen wird durch die

³⁵ vgl. Kracauer, Siegfried (1985), S. 389

³⁶ Vgl. Panek, Bernhard Walter (2002) S.24

Abmischung, also die Anpassung der diversen akustischen Signale innerhalb eines Filmes, in Bereichen der Lautstärke und der Frequenz, ersichtlich, welche Elemente zu welcher Zeit eine bestimmte Relevanz besitzen, und zum anderen ist es dem Rezipienten rein physisch möglich, diese Signale, sofern sie dementsprechend gut voneinander getrennt worden sind, für sich alleine wahrzunehmen. Hier ist ein nahezu deckungsgleiches Verhältnis vorzufinden, wie es im visuellen Bereich der Fall ist, nämlich, dass sich das Auge des Kameramannes in Verbindung mit der Kamera und dem Kinobild auf der Leinwand mit dem Auge des Rezipienten deckt. So sind für den Zuschauer auch sämtliche Elemente hörbar, die der Regisseur in Verbindung mit dem visuellen Material für relevant hält, um dieses zu ergänzen oder auch zu ersetzen.

„Seiner Gestalt nach ist das Geräusch im Unterschied zu Ton und Klang einzigartig. Ist es einmal auf seine Quelle hin erkannt, wird es zum sicheren Index einer bestimmten Präsenz (...). Tatsächlich hören wir bekannte Geräusche gar nicht mehr primär als Geräusche, sondern bedeutungsgeladene Dinge oder (An-)Wesenheiten, die ein Geräusch machen. Höre ich zum ersten Mal das Geräusch eines vorbeifahrenden Autos, höre ich ein Geräusch, höre ich es später, so höre ich ein Auto, und zwar nicht einmal unbedingt irgendeines, sondern je nach meinem Interesse und meiner Beschäftigung mit dem Gegenstand ein großes oder kleines, langsames oder schnelles Auto, das meines Nachbarn und das meiner Frau.“³⁷

Mithilfe dieser Überlegungen, wird das Argument, nämlich, dass auditive Wahrnehmung in Verbindung mit vorsprachlich verwendeten Gegenstandsbedeutungen möglich ist, und dass in erster Linie klar ersichtliche Objekte und Dinge mit dem Gehörten in Bezug gebracht werden, bekräftigt. Durch die Erzeugung, Auswahl und Kombination der diversen audiovisuellen Signale, in einem Film werden dem Rezipienten objektbezogene Bedeutungssysteme vermittelt, die ebenfalls in einer physischen vorsprachlichen Weise zu verstehen sind.

Besitzt der visuelle Reiz bei der Filmrezeption nicht genügend Informationsgehalt, so wäre der weitere Schritt für den Wahrnehmenden, eine Verschiebung der Konzentration von der audiovisuellen auf die vorerst rein auditive Wahrnehmung, da dieser Reiz, im Vergleich zu allen anderen Sinnesreizen ebenfalls auf dem Trägermaterial vorzufinden ist. Wandert der Informationsgehalt der auditiven Reize ebenfalls gegen Null, was bei

³⁷ Hauskeller, Michael (1995), S. 81

Gestaltungsaspekten wie zum Beispiel der Stille eintreten kann, so verlagert sich die Wahrnehmung erneut auf andere Sinnesorgane, die zwar nicht in direkter Verbindung mit den eigentlichen, reinen Informationen des Filmmaterials stehen, aber dafür einen klaren Bezug zu jenen Empfindungen aufweisen, die mit Spannung, Atmosphäre und Ästhetik korrelieren. Metamorphosen dieser Art sind es, die für die zu schaffende Beweisführung als Argumentationsmaterial dienen werden.

2.3 Wahrnehmung der Ästhetik und der Atmosphäre im Film

In welcher Weise sich das Phänomen der ästhetischen Wahrnehmung im Medium Film bemerkbar macht, darf nicht außer Acht gelassen werden, da die nachfolgenden Argumentationen, betreffend einem Empfinden von Spannung und Atmosphäre in einer Wechselwirkung mit dem Phänomen selbst stehen. Ästhetik, als notwendiger Zusatz, der den *Naturhaftigkeiten*³⁸ der Dingwelten im Film anhaftet und in Verbindung mit einer körperlichen Präsenz erklärt werden kann, verhilft in weiterer Folge zu einem Verständnis über die Begrifflichkeiten der Atmosphäre und der Spannung.

„Auf der Grundlage der Empfindungen der verschiedenen Sinnesorgane verbindet die ganzheitliche Wahrnehmung, (...) die gelieferten Daten über die Gegenstände in ihren Relationen und Dimensionen 'mit neuen, in den Empfindungen nicht enthaltenen sekundären (räumlich-zeitlichen) und tertiären (ästhetischen) Qualitäten.' “³⁹

Neben den bereits behandelten *sekundären Qualitäten*, also die Nutzung verschiedener Objekte im Bereich eines vorsprachlichen Bedeutungssystems, das auf Filminhalte übertragen werden kann, finden sich nun auch die *tertiären Qualitäten*, die für eine Vervollständigung einer emotionalen Filmwahrnehmung notwendig sind. Diese Elemente, die ästhetischer Natur sind, gilt es herauszuarbeiten und zu benennen. Denn nur anhand dieser können jene Bereiche der eigentlichen Filmsprache miteinander in Funktion gebracht werden, die beim Rezipienten letztendlich eine Reihe von Empfindungen, wie es auch die Spannung ist, auslösen. Filmrezeption als bloßen Zustand des Auffassens von wahrgenommenen Objekten innerhalb eines Bezugssystems

38 vgl. Morsch, Thomas (2011), S. 66

39 Barck, Karlheinz u.a. (2005), S. 437

zu verstehen, ist hier kaum ausreichend. Das eigentliche Moment einer Filmrezeption geht über diesen Zustand der Wahrnehmung hinaus und wirkt im tieferen Bereich des menschlichen Empfindens. So wird Film, wie auch jede andere Form von Kunst, in erster Linie vorerst gefühlt und nicht er- oder *zerdacht*.

„Die Sinnlichkeit und Energetik eines Kunstwerks wirkt immer dort, wo man noch nicht oder nicht mehr vom Dargestellten oder irgendwelchen Bedeutungen reden kann. Formen, Farben, Kontraste, Rhythmen machen den Betrachter nicht in der Welt der Sprache und Logik betroffen; sie kommunizieren in einer tieferen Schicht.“⁴⁰

Es gilt also jene Schnittstelle freizulegen, die auf diese tiefere Schicht verweist. Eine starke, physische Materialität, die Merleau-Ponty als *das Fleisch*⁴¹ des Objektes zu verstehen gibt, und wie sie auch bei Gilles Deleuzes Ästhetik vorgefunden werden kann, tritt in Wechselwirkung mit einer starken synästhetischen Wahrnehmung sowie der Körperlichkeit des Kunstwerkes. Miteinander in Kombination gesetzt, werden ebendiese Phänomene auf ein ästhetisches Empfinden des Filmstoffes aufmerksam machen und so zu einer Freilegung der Funktionsweise einer Wahrnehmung von physischer Spannung beitragen.

Die Materialität, wie sie bereits in den oberen Teilen der Untersuchungen verstanden worden ist - nämlich, dass Objekte im Film, seien sie nun visueller oder auditiver Natur, stets symbolfrei⁴² und ohne Abstraktion zu behandeln sind; bezieht sich auf die *Stofflichkeit, Physikalität und Textur der filmischen Objekte*⁴³. Roland Barthes argumentiert hier mit dem Element der Körperlichkeit, das dem Material, aus dem das eigentliche Filmbild besteht, hinzugefügt wird und *herausspringt*.

„Was bei Barthes das punctum ausmacht, das etwas den Betrachter aus dem Bild heraus anspringt und fesselt, bildet den Kern dieses Bildes (...).“⁴⁴

40 MacDonald, Scott (1995) zitiert nach Morsch, Thomas (2011), S. 58

41 vgl. Günzel, Stephan und Windgätter, Christof (2005), S. 603

42 vgl. Watzlawick, Paul (1976), S. 142f. in Kap. 2.1 *Wahrnehmung als Kommunikator zwischen Filmstoff und Rezipient* (S. 12) und Morsch, Thomas (2011), S. 66 in Kap. ebd. (S.15)

43 Morsch, Thomas (2011), S.59

44 ebd., S.24

Das *punctum* ist jenes Element, das bei der Betrachtung, also der physischen Rezeption eines Filmes, aktiv auf den Zuschauer wirkt, dem Roland Barthes etwas zufälliges, nicht objektivierbares zuschreibt, da für jeden ein anderes Element zu einem *punctum* werden kann, und das er parallel dazu mit einem körperlichen Phänomen verbindet. Hinwirkend auf diesen Zustand, der - wie es Barthes anhand der Fotografie deutlich macht und das ebenso auch für den Film gilt - dem Objekt etwas hinzufügt, das den Rezipienten in seinen Empfindungen angreift und *schockiert*, kommt es zu einer metaphorischen Übertragung der intrinsischen Materialität des Objektes auf den Empfindungshaushalt des Zuschauers. Klar zu trennen ist, dass auf der einen Seite ein objektiv geordnetes Wahrnehmen von Objekten und Bedeutungssystemen passiert, während das *punctum* auf der anderen Seite tiefer in die Empfindungsregionen des Menschen vordringt und jene detaillierten Elemente der Materialität eines Objektes, zum Vorschein bringt, die sich für eine Ästhetik verantwortlich zeichnen. So fungiert das *punctum* als Träger jener Elemente, die als Auslöser einer taktilen, vorwiegend haptischen und synästhetischen Wahrnehmung, also einer Verbindung zweier Sinnesorgane für die Rezeption eines einzelnen Signales, in Erscheinung treten und so die *Sinnlichkeit und Energetik*⁴⁵ des Films in eine *tieferen Schicht*⁴⁶ der Empfindung transportieren.

„Schließlich lässt sich das Haptische als ein Modus ästhetischer Erfahrung begreifen, der aus ästhetischen Strategien resultiert, in denen Textur, die Oberfläche und die Materialität des Bildes in einer solchen Weise zu tragen kommen, dass über das Visuelle unser Tastsinn angesprochen wird. (...) Die Sinne sind in permanenter Kommunikation begriffen, und synästhetische Wahrnehmung bildet insofern nicht die Ausnahme, sondern die Regel sinnlicher Wahrnehmung (...). Daher können Töne haptische Eindrücke hervorrufen und visuelle Phänomene den Geruchssinn ansprechen.“⁴⁷

In Hinblick auf die obere Behauptung, die eine Verbindung zwischen der ästhetischen Wahrnehmung einer Materialität im Film, sowie einer Synästhesie bei der Rezeption von Tönen vor Augen führt, wird deutlich, dass ein Empfinden von Spannung, als sinnlich-synästhetisches Wahrnehmen von Filminhalten verstanden werden kann. Um das *punctum* dementsprechend orten zu können und somit einen Zustand der sinnlichen Wahrnehmung erklärbar und nutzbar zu machen, müssen jene Eigenschaften, die ein

45 vgl. MacDonald, Scott (1995) zitiert nach Morsch, Thomas (2011), S. 58

46 vgl. ebd.

47 Morsch, Thomas (2011), S. 72f.

Objekt aufgrund seiner Materialität in Kombination mit den Gestaltungsmitteln des Mediums Film hervorhebt, ausfindig gemacht werden. Es sind jene filmsprachlichen Elemente in ihrer Funktionsweise von Interesse, die aufgrund ihrer Materialität ein *punctum* in sich tragen und somit auf eine Körperlichkeit im Zuschauer verweisen, die wiederum zu einer sinnlichen Wahrnehmung von Spannung verhilft.

„(...) Es gibt familiäre Hotels, in denen wir uns heimischer fühlen als im eigenen nest und obendrein unabhängig sind, frei von der straffen Ordnung der Familie. Es gibt freundliche, intime, angenehme Hotels. Es gibt traurige Hotels, besonders auf dem Lande, die verstimmten Klavieren gleichen und unsereinen mit ihren Spiegeln und klammen Bettbezügen in Trübsal stürzen, dann gibt es hoffnungslose, mit einem Fluch belegte, tödliche Hotels, in denen es an Novemberabenden angebracht scheint, freiwillig aus dem Leben zu scheiden.“⁴⁸

Auch wenn die vorliegende Beschreibung *nur* in Form eines Buches, gewisse Stimmungen, Gefühle und Wahrnehmungszustände wiedergibt, so eignet sich diese Passage dennoch für Erläuterungen im Bereich der Filmwissenschaften, sowie einer Sprache im Film. Denn Ziel eines Filmes ist es, in jenen Momenten, wie sie oben beschrieben werden, auf die zur Verfügung stehenden Elemente einer Filmsprache zurückzugreifen, um dem Rezipienten eine ästhetisch-sinnliche Wahrnehmung vermitteln zu können, die, wenn man die Summe all jener Elemente bildet, dem Phänomen der Atmosphäre nahe kommen. Um das zu erreichen, müssen sämtliche Aspekte innerhalb der zu verfilmenden Passage soweit in visueller und auditiver Form transportiert werden, dass für den Zuschauer die Möglichkeit besteht, das für ihn passende *punctum* identifizieren und wahrnehmen zu können.

„Atmosphäre bezeichnet einen Raumeindruck, der der physiognomischen Wahrnehmung einer Gestalt gleichzusetzen ist. Dieser Eindruck lässt sich als Stimmung umschreiben, die auf mehrere Sinne des Publikums zugleich einwirkt (synästhetischer Effekt): auf Gesicht, Gehör, Gefühl. Die Atmosphäre eines Außen- oder Innenraums wird bestimmt durch dessen Größe, Weite oder Enge, die Menge und Eigenart der Dinge, die in diesem Raum versammelt sind, durch das Licht und dessen Abstufungen, auch durch charakteristische Akustik.“⁴⁹

In Bereichen der Filmsprache lassen sich anhand dieser breit gefassten Definition sogenannte *Parameter* festmachen, denen zum einen auf filmanalytischer Ebene ein

⁴⁸ Kosztolanyi, Deszö (1988), S. 60

⁴⁹ Koebner, Thomas (2002-2007), S. 35

gewisser Bedeutungsgehalt zukommt und die zum anderen ebenso auf dem Gebiet der Filmpraxis jene *Attribute* beinhalten, die bei der eigentlichen Herstellung von Bedeutung sind. *Filmsprachliche Parameter* stehen im Rahmen der vorliegenden Untersuchung für Merkmale, Eigenschaften, Aspekte sowie gestalterische Elemente im Sub- und Metatext, die innerhalb der Filmsyntax kontrolliert, eingestellt und angepasst werden können. Die einzelnen Ebenen der Filmsprache bedienen sich jeweils unterschiedlicher *Parameter* um die eigentliche Botschaft eines Filmes vermitteln zu können.

Drei Grundfaktoren sind es, die eine Funktionsweise der Atmosphäre bedienen. Zum einen der Raum und dessen materieller Inhalt, seien es Objekte oder Personen; der Wahrnehmende auf den diese Materialität wirkt und das Phänomen der Atmosphäre, das sich in Form einer gewissen Wechselwirkung zwischen den beiden ersten Faktoren ausbreitet. Denn materielle Eigenschaften, die in Verbindung mit einem *punctum* zu Empfindungen im Wahrnehmenden heranwachsen, sind in erster Linie immer im Objekt selbst vorzufinden⁵⁰. Es gilt also jene Eigenschaften eines Objektes oder Raumes in den Vordergrund des Wahrnehmungsraumes zu befördern, die einen hohen Grad an Wahrscheinlichkeit zur Entstehung eines potentiellen *punctums* beisteuern. Die Summe dieser Eigenschaften bildet letztendlich das Phänomen der Atmosphäre und kann aufgrund ihrer Zahl und Dichte dafür sorgen, dass der subjektive Eindruck in den Bereich des objektiven befördert wird und somit auch dem *punctum* eine notwendige Objektivität zukommen lässt.

„Der Erscheinungscharakter eines wahrgenommenen Gefühls kommt umso stärker zur Geltung, je stärker der Wahrnehmungsraum in seiner Gesamtheit von diesem oder verwandten Gefühlen durchwohnt wird, ebenso, wie der Wahrnehmungscharakter eines Raumes von einer Farbe umso mehr geprägt wird, je mehr Präsenz sie (durch ihre Raumverteilung, zentrale Position oder schiere Flächenausdehnung) zeigt.“⁵¹

Verdichten sich also jene, durch die Filmsprache hervorgehobenen Details, die den Objekten im Film anhaften und gemeinsam eine Atmosphäre entstehen lassen, zu einer

⁵⁰ Vgl. Hauskeller, Michael (1995), S. 16

⁵¹ ebd., S. 37

geschlossenen Gesamtheit, die zielgerecht in eine Empfindungsrichtung steuert, so steigt die Wahrscheinlichkeit, dass der Rezipient im Zuge seiner ästhetischen Wahrnehmung auch auf die durch den Regisseur festgelegte Form des *punctums* anspringt. Dieser Moment bildet ein Bindeglied zwischen der Praxis im Film, also der künstlerischen Arbeit des Regisseurs, und der erfolgreichen Kommunikation zwischen Filmwerk und Rezipient. Erfolgreich in einem Sinne, dass für den Regisseur und den Zuschauer nur eine mögliche Deutungsrichtung vorhanden ist, die durch die *Parameter* der Filmsprache zum Vorschein kommt und so ein klares *punctum* herausgearbeitet wird, das sowohl für den Regisseur als auch für den Zuschauer identisch ist und den Charakter einer subjektiven Empfindung objektiviert.

2.4 Der Spannungsbegriff im Film

Der Begriff der Spannung reiht sich vorerst, zusammen mit anderen Phänomenen in die Übergruppe der Emotionen ein. Achim Hackenberg beschreibt in seinen Überlegungen *emotionale Reaktionen* als Form von *persönlichen Bewertungen*⁵² und schreibt den gesamten Operationen, die sich in einer Emotion bündeln, etwas rein Subjektives zu. So markiert er bei der Wahrnehmung von Emotionen eine Verbindung zwischen kognitiv-empirischem Wissen und einer physisch-emotionalen Erregung, und leitet daraus ein stetiges Bewerten von ablaufenden *Handlungssequenzen*⁵³ durch den Wahrnehmenden ab. Jene Bewertungen sind es, die in Verbindung mit der Wahrnehmung von Filmstoffen beim Rezipienten aktiv werden und in weiterer Folge zu Emotionen führen können. Gewisse Randphänomene eines Empfindens, sprich Emotionen, treten an Momenten in den Vordergrund, in denen eine schlüssige konkrete Bewertung der Wahrnehmungssituation nicht mehr möglich ist, weil entweder kognitiv empirische Informationen fehlen oder eine schlüssige Identifizierung mit der Situation ausbleibt.

„Angst ist das Gewährwerden, dass Ereignisse, mit denen man konfrontiert ist, in der Hauptsache außerhalb des Angemessenheitsbereiches seines Konstruktions-systems liegen.“⁵⁴

52 vgl. Hackenberg, Achim (2004), S. 56

53 vgl. Mandler (1992) zitiert nach Hackenberg, Achim (2004), S. 57

54 Bannister, Don und Fransella, Fay (1981) zitiert nach Hackenberg, Achim (2004), S. 59

Angst als Emotionsform ist demnach, genau wie andere emotionale Empfindungen, als ein Produkt, welches aus einem Moment der Unsicherheit betreffend einer Situationsbewertung hervorkommt, zu verstehen. Können bestimmte Kausalitäten nicht ausreichend im Rahmen eines Bezugssystems benannt und gedeutet werden, so entsteht aus der Unsicherheit heraus eine Emotion, die jene Lücken füllt, die bei einer ausbleibenden Deskription der Wahrnehmungssituation aufbrechen, damit der eigentliche Prozess einer Wahrnehmungskette in Verbindung mit Handlungssequenzen bestehen bleibt.

Ausgehend von dieser Art der Emotionserregung, ist es notwendig, für ein Spannungsphänomen zu plädieren, das sich deutlich im materiell-physischen, objektiven Bereich, weniger im rational-psychischen, subjektiven Feld ausbreitet und trotzdem bis zu filmsprachlichen, *punctum*-erzeugenden *Parametern* zurückverfolgt werden kann. So ist im Lexikon der Ästhetik herauszulesen, dass ein subjektives Verständnis des Spannungsbegriffs die *kognitiv-psychologische*, emotionale Empfindung bedient, während sich die objektive Form von Spannung im Bereich der Materialität, also im Inneren der Werkstruktur selbst festsetzt. Jene Details und *Parameter*, die sich innerhalb eines Werkes, in diesem Fall in einem Film finden, liefern, wenn sie richtig in Bezug gebracht und gelesen werden, ein Element der Spannung, das überwiegend formal-materiellen Charakter besitzt. In dieser Ansicht der objektiven Begriffsverwendung von Spannung lassen sich somit Elemente herauslesen, die dem ästhetischen Phänomen, also dem Charakter eines *punctums* sehr nahe kommen. Werden jene Elemente exakt benannt und freigelegt, aus denen das *punctum* besteht, wird nicht nur die Materialität der Objekte, sondern auch die eigentliche sinnliche Empfindung, die in Verbindung mit einer Emotion von Spannung stehen soll, als objektiv identifiziert. Denn nur mithilfe eines objektiven Verständnisses über diese Phänomene, ist es möglich, klare Richtlinien aufzustellen, die für eine erfolgreiche emotional-sinnliche Vermittlung von Spannungsempfindungen während einer Filmrezeption notwendig sind. Katrin Schulze greift in ihren Untersuchungen einen prozessartigen Zustand im Zuschauer auf, den sie als Spannung zu fassen bekommt.

„Erwartet er unerwünschte Begebenheiten, so erleidet er Furcht. Tritt erwartetes Gutes aber nicht ein, folgt daraus Enttäuschung. Erleichterung hingegen tritt ein, wenn etwas negatives Erwartetes ausblieb. (Mees 1991, 106) Aus der Verbindung von Erwartungen und Hoffnung bzw. Furcht leitet sich das Phänomen Spannung ab.“⁵⁵

Die Spannung als ein Teilphänomen dieser Emotionen, wird auf spezifische Weise innerhalb eines Filmwerkes transportiert und löst im Rezipienten ein subjektives Empfinden aus. Dementsprechend müssen die Formen dieser Spannungsvermittlung und im weiteren Sinne sämtliche formalen *filmsprachlichen Parameter* einer näheren Betrachtung unterzogen werden, damit anhand dieser Konstrukte ein klares *punctum* lesbar wird. Mithilfe dieser klar identifizierten und benannten *Parameter* wandert ein subjektives *punctum*, sowie dessen emotionale, sinnliche Wirkung in den objektiven, wiederherstellbaren Bereich. Vorrangig ist darauf zu achten, dass aber nur jene *Parameter* miteinander in Bezug gebracht werden, die ausschließlich zu jenem *punctum* zusammenwachsen, das ein Gefühl der Spannung entstehen lässt und dem Rezipienten keinerlei Möglichkeiten bietet, diese Form der Vermittlung misszuverstehen. Während der Spannungsvermittlung im Film muss es also für den Rezipienten klar lesbare, formale Elemente geben, die keine andere Emotion, als die der Spannung transportieren. Nur dann ist es für die Untersuchung möglich, jene *Parameter*, die zu diesem Zeitpunkt im Filmmaterial vorzufinden sind, herauszulösen, zu benennen und diese in den Stand eines *punctums* zu erheben, um daraus eine objektive Definition herleiten zu können. Folglich gilt es, zuerst jene Formen der Spannung, die sich im Medium Film finden, freizulegen.

„Spannung resultiert aus der Erwartung, dass befürchtete, seltener: erhoffte Ereignisse demnächst eintreten. Diffuser bleibt die Spannung, wenn man nicht genau weiß, was kommen wird, gerichteter, wenn es sich um ein Entweder-oder handelt (...).“⁵⁶

Es entsteht ein gewisses Ungleichgewicht zwischen einer befürchteten und einer erhofften Auslegungsmöglichkeit, das sich erst durch dessen Auflösung in ein Resultat verwandelt. Solange der Lösungsweg nicht vollkommen bekannt ist, wird versucht

⁵⁵ Schulze, Katrin (2006), S. 25

⁵⁶ Koebner, Thomas (2002-2007), S. 656

dieses Ungleichgewicht, das einer Informationslücke innerhalb der Wahrnehmungssequenz gleicht, mit der Emotion der Spannung zu kompensieren. Hauptaugenmerk der Spannung ist also ein Ungleichgewicht, das eine Form von Unsicherheit beim Rezipienten erzeugt. Nun gilt es diesen Aspekt in Bezug zur objektiven formalen Gestaltungsebene eines Filmes zu bringen. Genauso wie es im Rahmen einer narrativen Handlungskette diverse Ungleichgewichts-Faktoren gibt, die der Rezipient als spannend empfindet, so finden sich in der formalen Ebene der materiellen Gestaltungsmittel ebenfalls identische Formen eines Ungleichgewichts.

„Spannung kann aber auch innerhalb des Bildes herrschen (...). Ein Bild muss ein gewisses Maß an Spannung haben, um als interessant, ja schön empfunden zu werden.“⁵⁷

Hier wird ein Phänomen der Spannung herausgearbeitet, das sich zwar innerhalb der intrinsischen Eigenschaften des jeweiligen Materials manifestiert, aber in weiterer Folge, wie es Roland Barthes formuliert, herausspringt⁵⁸, sich als erkennbares *punctum* an den Betrachter klammert und das formale Element der Spannung im Werk auf den Gefühlshaushalt des Rezipienten transferiert, der diese wiederum als physische und psychische Spannung wahrnimmt. Diese Form der Spannung lässt sich anhand eines Beispiels in das Medium Film einarbeiten. Auf der Leinwand ist eine Wand zu erkennen, an der auf der linken Seite ein großer Spiegel und auf der rechten Seite ein kleineres Bild hängt.⁵⁹ Der Rezipient erkennt also ein visuelles Ungleichgewicht darin, das ihm das Gefühl gibt, das Bild auf der Leinwand würde auf der linken Seite schwerer sein als auf der rechten und gleich nach links wegkippen. Hier kommt es in Verbindung mit diesem gestalterischen Aspekt zu einem *punctum*, welches vom Zuschauer synästhetisch von der visuellen zu einer starken physischen, haptischen Wahrnehmung wandert und sowohl ein physisches als auch psychisches Gefühl von Spannung in ihm auslöst. Im Bereich der Akustik finden sich deckungsgleiche Situationen. Werden kratzige verstimmte Geigen mit einer klaren, sauber gesungenen weiblichen Stimme kombiniert, so ist auch hier ein deutliches Kontrapunkt-artiges Ungleichgewicht

⁵⁷ Fill, Alwin (2003), S. 134

⁵⁸ vgl. Morsch, Thomas (2011), S.24

⁵⁹ Vgl. Mikunda, Christian (2002), S. 26

vorzufinden, das im Zuschauer ähnliche Prozesse auslöst.

„Als erste nennt sie eine formale Art, welche durch im weitesten Sinne technische Gestaltungsmittel ausgelöst wird, denen der Zuschauer im Prinzip ausgeliefert ist, da er sie allein über seine Sinnesorgane wahrnimmt. Als Beispiel hierfür nennt Öhding laute Musik, Farbkontraste, schräge Bildachsen und schnelle Schnitte. Die zweite Spannungsart ist die narrative Form.“⁶⁰

Es finden sich also auf der narrativen, als auch auf der formalen Ebene Elemente, die dem Zuschauer ein Erleben von Spannung innerhalb einer Filmrezeption ermöglichen, wobei letztendlich durch die oben erarbeiteten Aussagen deutlich wird, dass beide in ihrer Herstellung zu unterscheiden sind, es aber letztendlich zum selben Ergebnis, dem Spannungserlebnis, kommt. Im Zuge der weiteren Untersuchung soll der Schwerpunkt jedoch auf klaren formalen *Parametern* liegen, die sich im Bereich der Filmsprache aufhalten, denen ein objektiv materiell greifbares *punctum* anhaftet, welches wiederum eine klare objektiv greifbare physische Empfindung auslöst und weniger im subjektiv-psychischen, nicht beweisbaren Gefühlshaushalt anzutreffen ist. Der Bereich der rational-psychischen Narration kann allerdings nicht übergangen werden, da in Verbindung mit einer Spannungserzeugung wie sie Hitchcock zu Verstehen gibt, essentielle Merkmale der Spannung verloren gehen würden.

„Mikos (1996) macht das Spannungserleben bei Kino- und Fernsehfilmen am 'Thrill' fest, den er als ein Gefühl des 'Durchschauderns' beschreibt. Dies wird durch ein Angstgefühl, gepaart mit Kontrollverlust ausgelöst.“⁶¹

Um hier eine Form der Trennung zu markieren und das Augenmerk auf eine Spannung zu lenken, die als brauchbar erscheint, muss gerade im englischsprachigen Bereich zwischen den Begriffen *Suspense* und *Thrill* unterschieden werden. Beide bezeichnen ein Phänomen der Spannung, wobei *Suspense* näher an einem subjektiven, psychischen narrativen Empfinden und *Thrill* dichter an einem physischen materiellen, objektiven Empfinden des *Durchschauderns*⁶² liegt. Sowohl die Begrifflichkeit *Suspense*, als auch die von *Surprise* wird von vielen Autoren unterschiedlich verstanden und ausgelegt. Im

⁶⁰ Schulze, Katrin (2006), S.59

⁶¹ ebd., S. 55

⁶² vgl. Droese, Kerstin (1995), S. 5 und Schulze, Katrin (2006), S. 55

Sinne einer geeigneten Verwendung, soll hier die Definition beider Phänomene in einer Weise verstanden werden, wie sie von Alfred Hitchcock im Rahmen seiner Filmarbeiten genutzt wird. Es scheint aus dem Grund auch richtig, da beide Begriffe erst durch Hitchcock selbst eine gewisse Form der Prägung erfahren haben und erst dadurch für die Filmwissenschaft interessanter geworden sind.

Fest von einer narrativen Struktur geprägt, ist der *Hitchcocksche* Suspense-Begriff etwas, das stark mit den Figuren innerhalb eines Filmes verbunden ist, die in dessen inhaltlicher Ebene agieren und wirken. Im Zuge einer Ereigniskette im Film, baut sich ein Prozess auf, der ein Ungleichgewicht hinsichtlich des Wissensstandes über Gegebenheiten oder Situationen innerhalb der Filmwelt zwischen dem Rezipienten und der Filmfigur erzeugt. Das Wissen des Zuschauers über ein drohendes Ereignis innerhalb der filmischen Narrationskette, das über die unwissende Filmfigur ohne Vorwarnung hereinbrechen könnte, erzeugt eine Form von Spannung, die sich steigend bis zu jenem Höhepunkt fortpflanzt, an dem die Figur darunter zu leiden beginnt und die Gefahr für sie spürbar wird. Dieses Spürbarwerden, das für die Filmfigur nur einen kurzen Moment lang andauert, ist für den Rezipienten während der ganzen Zeit davor, wesentlich länger spürbar, da dieser über die hereinbrechende Gefahr Bescheid weiß und jeden einzelnen Schritt ihrer Entwicklung miterlebt und auch mitfühlt, während er sich in die Figur im Film hineinversetzt.

„Der Begriff des Suspense kann von dem lateinischen Sprachsatz abgeleitet werden, wo die Verbform 'suspendere' mit 'in Unsicherheit schweben' übersetzt wird.“⁶³

Was hier von Interesse ist und auch objektiv und materiell geortet werden kann, sind jene *filmsprachlichen Parameter*, die im Zuge dieses *schwebenden* Prozesses im Film ihre Verwendung finden und so auf den Rezipienten wirken. Anhand eines Beispiels sollen hier jene Suspense-Elemente freigelegt werden, die für eine Untersuchung Relevanz in sich tragen. Der Zuschauer weiß, dass die betreffende handelnde Person im Film taub ist. Während diese im Zimmer sitzt und Zeitung liest, wird in einem anderen Raum ein Fenster eingeschlagen. Die Bildebene liefert uns weiterhin die sitzende,

63 Droese, Kerstin (1995), S. 7

lesende Person. Lediglich die Tonebene teilt dem Publikum mit, dass ein Fenster eingeschlagen worden ist. Auf der Leinwand ist nach wie vor nur die Person zu sehen. Im Bereich der Tonebene ist ein Schrei, dann ein Schuss zu hören. Es folgt Stille. Zu einer weiteren Steigerung kommt es, wenn leise Schritte hörbar werden, die prozessartig lauter werden und näher zu kommen scheinen. Aufgrund dieses Wissensvorsprunges, den der Rezipient lediglich durch die Tonebene erhält, während das visuelle Bild auf der Leinwand ihm stets die sitzende Person vor Augen führt, baut sich jene Form von Spannung auf, die Hitchcock unter Suspense versteht. Die einzelnen Elemente, die schrittweise zu einem Suspense-Gefühl führen, lösen jedes für sich alleine, zu dem Zeitpunkt an dem sie zu hören sind, aber auch eine plötzliche, affektive Reizung der Sinnesorgane aus, die physischer und objektgerichteter Natur ist.

„Es handelt sich bei diesem Erlebnis um 'thrills', die eine derartige Kraft besitzen, daß sie zum Schock führen. (...) Ein wesentliches Charakteristikum des Schock-Effektes liegt laut Mikunda darin, daß sowohl die optischen als auch die akustischen Reize möglichst unerwartet auftreten.“⁶⁴

Jedes Geräusch, das im Zuge der oberen Narrationskette hörbar ist, bildet für sich einen einzelnen *thrill*, da es unerwartet und überraschend auftritt. Hier entsteht das zweite Phänomen, welches Hitchcock unter dem Begriff Surprise zusammenfasst und das einerseits für sich alleine, oder aber auch als Teilmenge der Suspense auftreten kann. Mit dem Unterschied, dass der Surprise-Effekt überwiegend physischen, affektgeladenen Charakter besitzt, der mit den Begriffen *thrill* und *Schock* korreliert, während Suspense in erster Linie narrative, psychologische Züge eines subjektiven Denkprozesses in sich trägt. Das Phänomen der Surprise liefert etwas, das komplett losgelöst von einer Figur im Film, mit der sich der Rezipient vorerst identifizieren müsste und was bei einem Misslingen dessen, die Spannungserzeugung behindern würde, funktioniert. Denn bei der Surprise genügen lediglich die *filmsprachlichen Parameter*, die für sich alleine oder in Verbindung mit materiell definierbaren Objekten im Film, so vermittelt werden, dass sie für den Zuschauer überraschend auftreten und dieser zu einem Gefühl von Spannung gezwungen wird, da physisch-haptische Reize ihre Wirkung reflexartig ausschütten.

⁶⁴ Droese, Kerstin (1995), S. 27

„Der Schock Effekt kann auch durch die direkte Bedrohung des Publikums ohne Identifikationsfigur erfolgen. Ein visuelles Schockerlebnis dieser Art resultiert für den Zuschauer z.B. aus einem direkten, gewalttätigen Angriff gegen die Kamera.“⁶⁵

Hier wird der Effekt der Surprise als etwas herausgearbeitet, das den Zuschauer plötzlich betroffen macht, indem sein eigener Gefühlshaushalt mithilfe filmsprachlicher Mittel angegriffen wird und von einer audiovisuellen in eine synästhetisch-haptische Wahrnehmung übergeht, die als physische Spannung empfunden wird. Ziel ist also, eine Spannungsvermittlung fest zu machen, die näher im Bereich der physischen Surprise als im psychischen Suspense wirkt. Bei näherer analytischer Betrachtung des Phänomens Suspense, können allerdings die verwendeten *filmsprachlichen Parameter* Rückschluss auf ein Muster geben, das eine weitere Form von Bedienungsanleitung hinsichtlich einer Spannungserzeugung freilegt. Analysiert man die narrative Kette der oberen Situation, in der Suspense wirkt, und legt jene filmsprachlichen Elemente frei, die dabei aktiv auf den Rezipienten wirken, erhält man eine formale, schwebende Steigerung. Die Bauanleitung einer narrativen Suspense-Sequenz ist noch immer darin enthalten, aber lediglich soweit abstrahiert, dass nur noch die physische Wirkung einer Spannungsvermittlung zu tragen kommt, die durch ein oszillierendes Wechselspiel in der Filmsyntax ausgelöst wird.

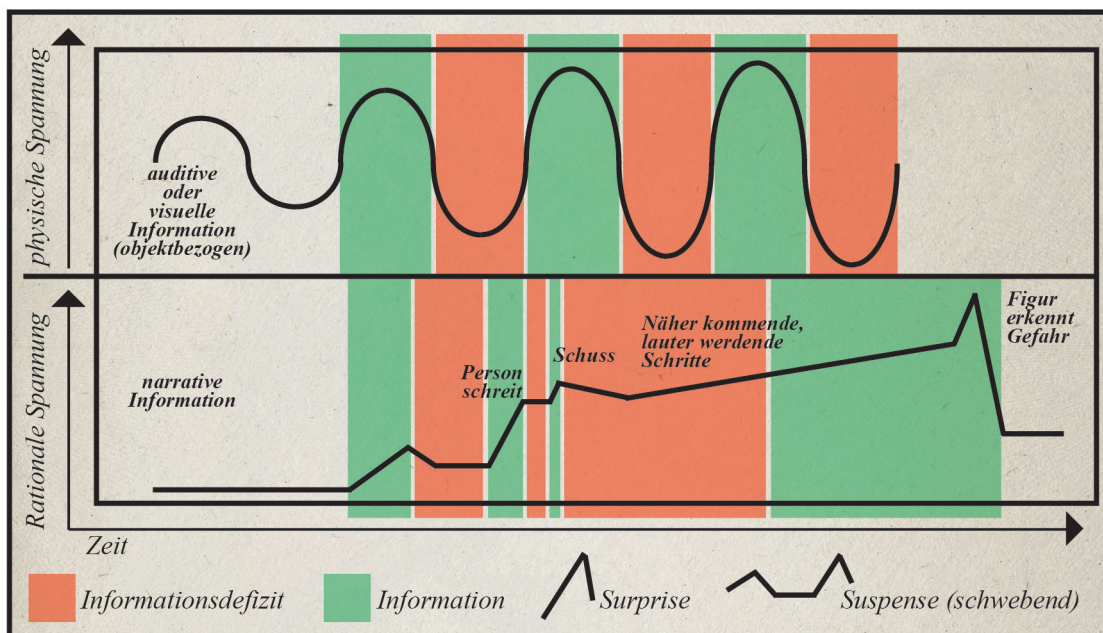


Abb. 1 Aufbau der Suspense- / Surprise-Situation

65 Droese, Kerstin (1995), S.30

Diese Elemente in der Filmsyntax gilt es zu fassen, um sie losgelöst in anderen Momenten der Filmpraxis als Blaupause anwenden zu können. Berücksichtigt werden muss dabei, dass alle filmsprachlichen Elemente darin und somit auch die Blaupause selbst, formale Züge besitzen, die aufgrund ihres basalen Charakters auch objektiv vermittelt werden können.

Zusammengefasst liefert das Medium Film zwei Formen der Spannung, die in Verbindung mit einer vom Rezipienten ausgehenden Angst- und Schaulust, ein dementsprechendes Spannungsempfinden in ihm auslösen. Anhand der oben erarbeiteten Methode zur Erstellung einer Blaupause, gilt es neben den Phänomenen Suspense und Surprise eine dritte Form der Spannung herauszuarbeiten, die stark an ein ästhetisches, sinnliches Empfinden geknüpft ist und physisch materiell anhand des *punctums* in der inneren Werkstruktur festgemacht werden kann. In Kombination mit der Blaupause, die anhand ihrer Bauart die abstrahierten Strukturen eines Suspense-Schemas beinhaltet, ist es möglich jene schwebende länger andauernde Spannung zu erreichen, bei der allerdings lediglich auf objektive, *filmsprachliche Parameter* zurückgegriffen werden muss, während die subjektive, narrative Ebene umgangen werden kann. Das untere Muster der *rationalen Spannung (narrative Spannung)*⁶⁶ kann auf das deckungsgleiche Muster der *physischen Spannung* (Spannung der formalen Werkstruktur oder haptische Spannung) übersetzt werden. Im Rahmen der Untersuchung wird der Vorschlag gemacht, diese Form der Spannung als *atmosphärisch-ästhetische Spannung* zu betiteln und sie den Phänomenen Suspense und Surprise als dritte Gattung zur Seite zu stellen.

2.5 Ergebnisse I: Versuch einer Wahrnehmungstheorie des Films

In Bezug auf die Untersuchung ist es gelungen, eine Form der Filmwahrnehmung herauszuarbeiten, die im Bereich des physischen Empfindungshaushaltes vorzufinden ist und es ermöglicht, materielle Objekte wahrzunehmen. Im Sinne von einem kantischen Verständnis, das dieser Form der Wahrnehmung eine Weiterentwicklung

⁶⁶ vgl. Abb. 1

zuschreibt, die in den Bereich einer Erkenntnis vordringt, konnte mithilfe von Kristevas Auslegungen⁶⁷ ein Moment innerhalb der Wahrnehmungstätigkeit gefunden werden, der sowohl den Charakter einer Erkenntnis beisteuert und parallel dazu eine objektive, vorsprachliche Nutzung von Objekten ermöglicht. Hierbei handelt es sich um Wahrnehmungen die eng an materiellen, basalen Objekten festgemacht werden können, die in weiterer Folge im Rahmen eines vorsprachlichen Bezugssystems im Sinne eines Mediums genutzt werden können. McLuhan's⁶⁸ und Luhman's⁶⁹ Untersuchungen verhalfen dem Status einer medialen, vorsprachlichen und kommunikativen Wahrnehmung dazu, dass subjektive Elemente schrittweise eliminiert werden konnten, um so zu einer objektiveren, medialen Wahrnehmung innerhalb eines Bezugssystems zu gelangen. Anhand Kracauers These zu einer *Errettung der Wirklichkeit*⁷⁰, die eine objektbezogene Materialität im Film herausarbeitet, die in Verbindung mit vorsprachlichen Bedeutungssystemen vom Rezipienten wahrgenommen und in ihren Kausalitäten verstanden werden kann, wurde die Brücke zu einer Wahrnehmung im Medium Film geschlagen. Diese Form des Filmverstehens haftet an jenen filmsprachlichen Elementen, die weder abstrahiert, noch symbolisch zu begreifen, sondern stets objektiver materieller Natur sind. An diesem Punkt ist deutlich geworden, dass eine objektive Form einer vermittelbaren Filmwahrnehmung möglich ist, die in weiterer Folge auch in ihren inhaltlichen kausalen Bedeutungssystemen verstanden werden kann.

Ein weiterer notwendiger Schritt war das Herausarbeiten von Empfindungen und Gefühlen, die zusätzlich neben einem Verstehen des Filmstoffes im Menschen aktiv werden und so zu einer sinnlichen Wahrnehmung führen, in der sich auch das Phänomen der Spannung verankern lässt. Da sich insbesondere im breiten Feld der Empfindungen und Gefühlswelten ein starker subjektiver Faktor ausbreitet, galt es Momente innerhalb dieser Wahrnehmungen zu finden, die Objektivität in sich tragen oder die dementsprechend auch an Objekten festzumachen sind. Hier führte der Weg über die Begrifflichkeit der Ästhetik, also einer sinnlichen Wahrnehmung, die nach

67 vgl. Morsch, Thomas (2011), S. 39

68 vgl. McLuhan, Marshall (1997)

69 vgl. Luhman, Niklas (2004), S.58

70 vgl. Kracauer, Siegfried (1985), S. 389

Roland Barthes mithilfe von materiellen Objekten geortet werden kann, da sie sich in den intrinsischen Details einer Materialität, eines Objektes oder Dings verbirgt, um so im Gefühlshaushalt des Rezipienten wieder zum Vorschein zu kommen. Jene Details und Besonderheiten, die Roland Barthes unter dem Begriff des *punctums*⁷¹ zusammenführt, sind es, die eine physische, sinnliche Empfindung, wie es auch die Spannung ist, anhand von materiellen Objekten ermöglicht. Da nun aber für jeden Rezipienten ein anderes Element zu einem *punctum* heranwachsen kann, ist es von Bedeutung, dass bei den Untersuchungen jene Aspekte herangezogen werden, die ein eindeutiges *punctum* darstellen und bei denen die korrekte Vermittlung eine hohe Wahrscheinlichkeit besitzt. Lassen sich also die einzelnen Details, die sich innerhalb eines Filmes finden, voneinander trennen und bestimmen, ist der weitere Schritt, daraus ein deutliches basales *punctum* freizulegen.

Zuletzt musste das Phänomen der Spannung innerhalb des Gefühlshaushaltes beim Rezipienten geortet werden, sowie die unterschiedlichen Formen der Spannungserzeugung damit in Bezug gebracht werden. Insbesondere die Begriffe Suspense und Surprise wurden in Bezug auf eine *hitchcocksche* Auslegung herangezogen und in ihrer Funktionsweise mit einer formalen objektiven Filmsprache verbunden, wodurch neben diesen beiden Phänomenen eine dritte Spannungsgattung, die der ästhetisch-atmosphärischen Spannung, erstellt werden konnte. Diese Form klammert sich eng an die objektiv benennbaren *filmsprachlichen Parameter*, die ein *punctum* in sich tragen. Parallel dazu wirkt diese dritte Spannungsgattung innerhalb des physischen, vorsprachlichen Bedeutungssystems eines Rezipienten und steuert aus diesem Grund auch in eine objektiv beweisbare Richtung, da es sich von einem subjektiven, symbolhaften Denkprozess entfernt. Folglich zeichnet sich hier eine Entwicklung ab, die dazu führt, dass jene *filmsprachlichen Parameter* freigelegt und analysiert werden müssen, um die genauen Stellen zu finden, an denen eine objektive Form der Spannungserzeugung passiert.

71 vgl. Morsch, Thomas (2011), S.24

3. *Parameter* der Filmsemiotik zum Zeitpunkt der Spannungserzeugung

Im zweiten Drittel der vorliegenden Arbeit soll speziell auf die eigentlichen Spannungsmomente, die ein Film transportiert, eingegangen werden, um diese letztendlich gänzlich in den Bereich des Filmtones und dessen akustische Sensationen zu übersetzen. Im Rahmen eines analytischen Prozesses sollen jene Bereiche festgehalten werden, die eine Form der Filmsprache bilden, und die zusammengesetzt, ähnlich eines Bausteinsystems, den Film als etwas verstehen, das mehr als die Summe dieser Teile ist. Es handelt sich hierbei um die oben bereits erwähnten *filmsprachlichen Parameter*, die sich einerseits im inhaltlichen Bereich der Narration, sowie im formalen audiovisuellen Bereich manifestieren. Die einzelnen *Parameter* der jeweiligen Bereiche gilt es nun ausfindig zu machen, damit ein anschließender Übersetzungsprozess auf die Filmtonebene nachfolgen kann.

Im Bereich der Filmsprache finden sich diverse *Parameter*, die sowohl objektbezogener vorsprachliche Natur sind, als auch einen subjektiven, symbolischen Denkprozess benötigen. Jene *Parameter*, die bei einer Spannungserzeugung aktiv werden, aber näher im Bereich der subjektiven psychologischen Denkprozesse zu orten sind, müssen soweit abstrahiert werden, dass der eigentliche Gehalt darin auf die anderen objektiv physischen *Parameter* des Filmes übersetzt werden kann. Um sich innerhalb dieser Methodik bewegen zu können, müssen die eigentlichen Bausteine aus denen ein Film besteht, erklärt werden. Zur Veranschaulichung werden hier für jedes Kapitel exemplarische Beispiele gewählt, die jene Elemente transportieren, die für den vorliegenden *Parameter* in Bezug einer Spannungsempfindung markant sind. Im Rahmen der Voruntersuchungen für eine Thesenerstellung, haben sich geeignete Themengebiete, sowie diverse Filmbeispiele gefunden, die allesamt Momente der Spannung, eine emotionale und ästhetische Wahrnehmung, sowie unterschiedliche akustische Phänomene transportieren. Insbesondere jene Filmbeispiele, die einen hohen Anteil an autonomen akustischen Ereignissen innerhalb des Filmtones besaßen, zeichneten automatisch eine Form der Eingrenzung der Thematik, die letztendlich zum Genre des Thrillers hinführte. Genregrenzen innerhalb einer Filmwelt zu ziehen, birgt stets die Gefahr gewisse gestalterische Phänomene, sowie emotionale Wahrnehmungen

von Seiten des Publikums auszugrenzen, um dafür den Fokus auf andere Phänomene zu lenken. Als eine Form der Orientierungshilfe, die sowohl dem Rezipienten, aber in erster Linie auch einer Produktions-Maschinerie dient, werden automatisch filmsprachliche *Parameter* und weitere inhaltliche Thematiken empor gehoben, die allesamt in eine gemeinsame Richtung steuern. Das Genre des Thrillers besitzt eine Palette von Gestaltungsmitteln, die teilweise stereotypenartig und klischeehaft zuschlagen und auf eine Nivellierung abzielen, die, je länger ein Genre besteht, für ein Publikum realisierbar wird. Da es sich bei dem Genre des Thrillers um ein verhältnismäßig junges und freieres Genre handelt, dessen Grenzen nicht klar gezogen werden können, ist es für eine Untersuchung umso interessanter, da wesentlich mehr Aspekte neu freigelegt werden können, als bei einem Genre, dessen Nivellierung bereits soweit fortgeschritten ist, dass sein gesamtes Regelwerk offen da liegt.

Im Kern des Filmemachens liegt nicht, wie oft angenommen, die Kunst Geschichten zu erzählen, sondern in erster Linie muss dem Publikum emotionale Wahrnehmung vermittelt werden. Während sich die Komödie, oder die Romanze weitaus im Feld der positiv besetzten Emotionen bewegen, zeichnet das Genre des Thrillers den intrinsischen Aspekt des Erschauerns und der Vermittlung von Furcht.

„Der Begriff Thriller leitet sich von dem englischen Wort 'to thrill' ab, was mit 'erschauern' oder 'erregen' übersetzt werden kann.“⁷²

Erstes und prägendes Stilmittel des Genres ist demnach ein Spannungsgefühl im Rezipienten hervorzurufen, das mithilfe der filmsprachlichen Syntax erreicht werden kann. Untersuchungen zeigen, dass das Gestaltungsmittel der Narration in den Vordergrund gehoben wird und dem Thriller-Genre als primäres Vehikel dient. Die Spannung soll hier aufgrund einer Erzählform, die Hauptcharaktere vor eine deutlich erkennbare Bedrohung stellt, erzeugt werden. In weiterer Folge gilt es zusammen mit den Charakteren im Film hinter diese Bedrohung zu blicken und das Rätsel zu lösen. Dieses Miterleben, bei dem die Bedrohung wie das Schwert des Damokles, das jeder Zeit herabstürzen kann, sowohl für die Figuren als auch für den Zuschauer selbst im

⁷² Droese, Kerstin (1995), S. 5

Mittelpunkt steht, erzielt eine emotionale Wahrnehmung, die mit Spannung gleichzusetzen ist. Das Genre des Thrillers anhand der narrativen Ebene zu verankern, kann hier aber kaum ausreichend sein, da dieser Bereich in das subjektive Feld der Publikumswahrnehmung eindringt und parallel dazu nur ein oberflächliches Identifikationsmuster des Genres liefert. Insbesondere das Genre des Mystery-Thrillers⁷³ erscheint hier interessant und verhilft in Kombination mit Alfred Hitchcocks abstrahierter Form und den speziellen Phänomenen innerhalb des Filmtones zu einem Weiterkommen. Denn der Mystery-Thriller als Sonderform, zeichnet sich in erster Linie dadurch aus, dass fremdartige, unerklärliche und mystifizierende Elemente innerhalb der Narration und der Handlungskette verankert werden. Das Publikum wird automatisch in eine fremdartige Situation gestoßen, die einen irritierenden Faktor liefert. Jener Faktor der hinsichtlich einer physischen, objektiven, emotionalen Spannungserzeugung Suspense auszulösen vermag, ist es, der im Mystery-Thriller im Rahmen einer narrativen Ebene vorherrschend ist. In Bezug auf Alfred Hitchcocks Arbeit, die narrativen Ebenen zusätzlich innerhalb des filmsprachlichen Subtextes zu verankern, um so anhand einer Werkspannung physische, emotionale Spannung zu kreieren, liefert der Mystery-Thriller ein geeignetes Narrationsmuster. Denn wird das Fremdartige, Irritierende in der Narration abstrahiert und auf die *filmsprachlichen Parameter* im Subtext umgelegt, müsste stets ein vorherrschendes Gefühl von Spannung in Form von Unsicherheit vorzufinden sein. Diese Möglichkeit der Abstraktion erhebt das Sub-Genre in eine Position, die für eine objektive Untersuchung am dienlichsten erscheint, da fremdartige, irritierende Elemente basale Empfindungen vermitteln, die jedem Menschen anhaften und so zu einer möglichen universalen Gültigkeit führen könnten.

Sowohl für den Thriller, als auch für den Mystery-Thriller, kann aufgrund der Bauart, folgendes intrinsisches Element festgelegt werden: Ausschlaggebend im Thriller ist nicht was, sondern wie etwas erzählt wird. Die jeweiligen Gestaltungsmittel im filmsprachlichen Subtext sind es, die ein spannendes Narrationsmuster abstrahieren und für den Rezipienten physisch und emotional wahrnehmbar machen. Im Vergleich zu anderen Genres im Medium Film weist der Thriller Eigenschaften auf, die stark damit in

73 Ein Film-Genre, das Spannung in Form von Fremdartigkeit und Irritation nicht nur im Bereich der Narration sondern auch innerhalb der Film-Syntax und der Werkspannung transportiert.

Verbindung stehen, wie das Werk im Inneren aufgebaut ist. Diese innere Werkspannung wird für den Zuschauer nach außen befördert, damit er sie in Form einer emotionalen Spannung zu spüren bekommt.

Die bis jetzt hergeleiteten Ergebnisse betreffend der Wahrnehmung von Spannung, können nun auf einen zentralen Untersuchungspunkt der Arbeit ausgerichtet werden, an dem das Genre des Mystery-Thrillers prädestiniert erscheint, um als Untersuchungsobjekt näher herangezogen zu werden und zu prüfen, ob sich daraus ein definierbares Muster einer akustischen Sensation herausarbeiten lässt.

3.1 Narrative *Parameter*

Neben der Fähigkeit Objekte und *Naturhaftigkeiten*⁷⁴ abzubilden, liefert der Film die Möglichkeit spannende Begebenheiten, Kausalitäten und Handlungen zu vermitteln, wobei in erster Linie entscheidend ist, wie der Inhalt vermittelt und welche Form für die Narration gewählt wird. Da eine Geschichte immer auf unterschiedliche Art und Weise erzählt werden kann, ist es die Aufgabe der Dramaturgie und der Narration, jene Formen zu finden, die für eine korrekte Vermittlung am geeignetsten sind. Im Rahmen der Filmdramaturgie wird überwiegend die aristotelische Drei-Akt-Struktur herangezogen, mit dessen Hilfe der Drehbuchautor Syd Field⁷⁵ ein Rahmengerüst erstellt hat, in das jede Erzählung eingepasst werden kann. Diese Form hat sich im Laufe der Filmgeschichte aufgrund ihrer Funktionalität etabliert und durchgesetzt. Die Phänomene Suspense und Surprise funktionieren in diesem Narrationsmuster als Vehikel, das in Kombination mit einem psychischen Denkprozess eine Form der Spannung schafft. Diese Muster, die sich in jenen Narrationen finden, die Spannung transportieren, gilt es zu abstrahieren, um die eigentliche Essenz dieses Gerüsts zu erfassen. Aufgrund dieser Abstraktion sollten die jeweiligen narrativen *Parameter* deckungsgleich auf den formalen Bereich des Filmtones umgelegt werden können.

⁷⁴ siehe Kracauer, Siegfried (1985), S. 389 in *Kap. 2. Audiovisuelle Wahrnehmung: Der Tonfilm* (S. 10)

⁷⁵ vgl. Field, Syd (1993)

In den letzten Jahren haben sich diverse Steigerungsformen gefunden, die eine weitaus komplexere Narration zulassen, aber nach wie vor im Rahmen der Drei-Akt-Struktur funktionieren. Die Entfernung von chronologischen und linearen Narrationsmustern liefert hier den nötigen Einstieg.

„Das Prinzip 'Das Ende am Anfang'⁷⁶ bedeutet, dass dem Rezipienten zuerst gezeigt wird, dass etwas passiert, und danach, wie es dazu gekommen ist.“⁷⁷

Diese Form der Erzählung führt dem Rezipienten das Ende bereits zu Beginn des Filmes vor Augen und liefert im nächsten Schritt Hinweise auf den Startpunkt der Geschichte. Somit sind sowohl der Anfang als auch das Ende bekannt und die eigentliche Schaulust besteht darin, herauszufinden wie die Handlungswege dazwischen funktionieren und aussehen. Innerhalb diese Rahmens wird der Film zurückerzählt, während der Zuschauer laufend Suspense-Elemente erhält. Christopher Nolans Film *Memento*⁷⁸ bildet hier ein passendes Beispiel einer nicht-chronologischen Erzählweise. Es wird ein Handlungsstrang dargestellt, der den Rezipienten schrittweise vom Ende der Geschichte an den Anfang führt. Um eine weitere Steigerung dieses Effektes zu erreichen, liefert die Multiplot-Struktur, in der nicht nur ein, sondern mehrere vorerst voneinander getrennte Handlungsstränge zueinander führen, die notwendigen Spannungsphänomene. Innerhalb dieser Struktur werden alle bereits oben erwähnten Narrationsformen miteinander in Bezug gebracht und kombiniert. Neben einer nicht-chronologischen Erzählweise wird die Linearität zerbrochen, indem die einzelnen Akt-Teile und Subplots ähnlich einem Puzzle zerlegt und durchmischt werden. So kann innerhalb kürzester Zeit vom Phänomen der Surprise in den Effekt der Suspense gewechselt werden, ohne zu viel von der Geschichte zu verraten, da es neben den einzelnen bereits aufgelösten Subplots nach wie vor einen Hauptplot gibt, der die Möglichkeit bietet, zwischen Suspense oder Surprise zu springen.

*The Prestige*⁷⁹ ist auf dem Muster der Multiplot-Struktur aufgebaut und eignet sich hier

⁷⁶ vgl. Benke, Dagmar (2002), S. 159 - 164

⁷⁷ Brugger, Elke (2010), S. 69

⁷⁸ *Memento*, Regie: Christopher Nolan, USA 2000

⁷⁹ *The Prestige*, Regie: Christopher Nolan, USA, UK 2006

gut für den Abstraktions-Prozess. Anhand der Drehbuchanalyse lässt sich ein Muster herausarbeiten, das jene Aspekte deutlich macht, die sich für ein Spannungsempfinden innerhalb einer Multi-Plot Narration verantwortlich zeigen. Eine große Rahmenhandlung, die klammerartig am Anfang und am Ende des Filmes geschlossen wird, etabliert alle notwendigen Figuren, die für die Erzählung von Bedeutung sind. Innerhalb dieses Plots eröffnet sich eine Narration die mit dem Effekt *Das Ende am Anfang* arbeitet und sich in zwei Handlungsstränge teilt, die weder chronologisch noch linear erzählt werden. Der Rezipient erhält schrittweise im Rahmen von Suspense- und Surprise-Narrationsmustern kleine Informationsanteile über die Handlung, die sich im Fortlauf des Filmes immer weiter verdichten. Wechselnd wird zwischen den beiden Handlungssträngen und den einzelnen Zeitebenen hin und her gesprungen. Gegen Ende ist der Inhalt der beiden Handlungsstränge nahezu bekannt und führt den Zuschauer zu einer Verbindung, die am Ende in einen großen Moment der Surprise übergeht.

Neben diesen Formen gibt es im narrativen Bereich noch eine weitere Möglichkeit der Spannungserzeugung, die sich überwiegend im Bereich der Irritation festsetzt und die Behauptung von Aristoteles hinsichtlich einer Dramaturgie⁸⁰ zum Teil verletzt. Liefert eine Narration keinerlei Lösungswege und ist der Rezipient alleine auf sich angewiesen, die wahrgenommene Handlungskette zu vervollständigen, so wird der Moment der Spannung vielmehr durch den laufenden Unsicherheitsstatus erreicht. David Lynch's *Eraserhead*⁸¹, *Lost Highway*⁸² oder *Mulholland Drive*⁸³ arbeiten mit diesem Schema und erreichen durch Irritation ein schwebendes Gefühl von Unsicherheit und Unbehagen, das sich im Feld der Spannungsempfindung festmacht. Im Laufe der Arbeit wird häufig auf die Werke von David Lynch zurückgegriffen, da sie neben einer spannungsfördernden Narration auch andere *filmsprachliche Parameter* bedienen, die ein Gefühl von Spannung erzeugen.

80 vgl. Aristoteles (1994)

81 *Eraserhead*, Regie: David Lynch, USA 1977

82 *Lost Highway*, Regie: David Lynch, USA, Frankreich 1995

83 *Mulholland Drive*, Regie: David Lynch, USA, Frankreich 2001

Die narrativen *Parameter*, die sich im Bereich des Multiplots herausarbeiten lassen,

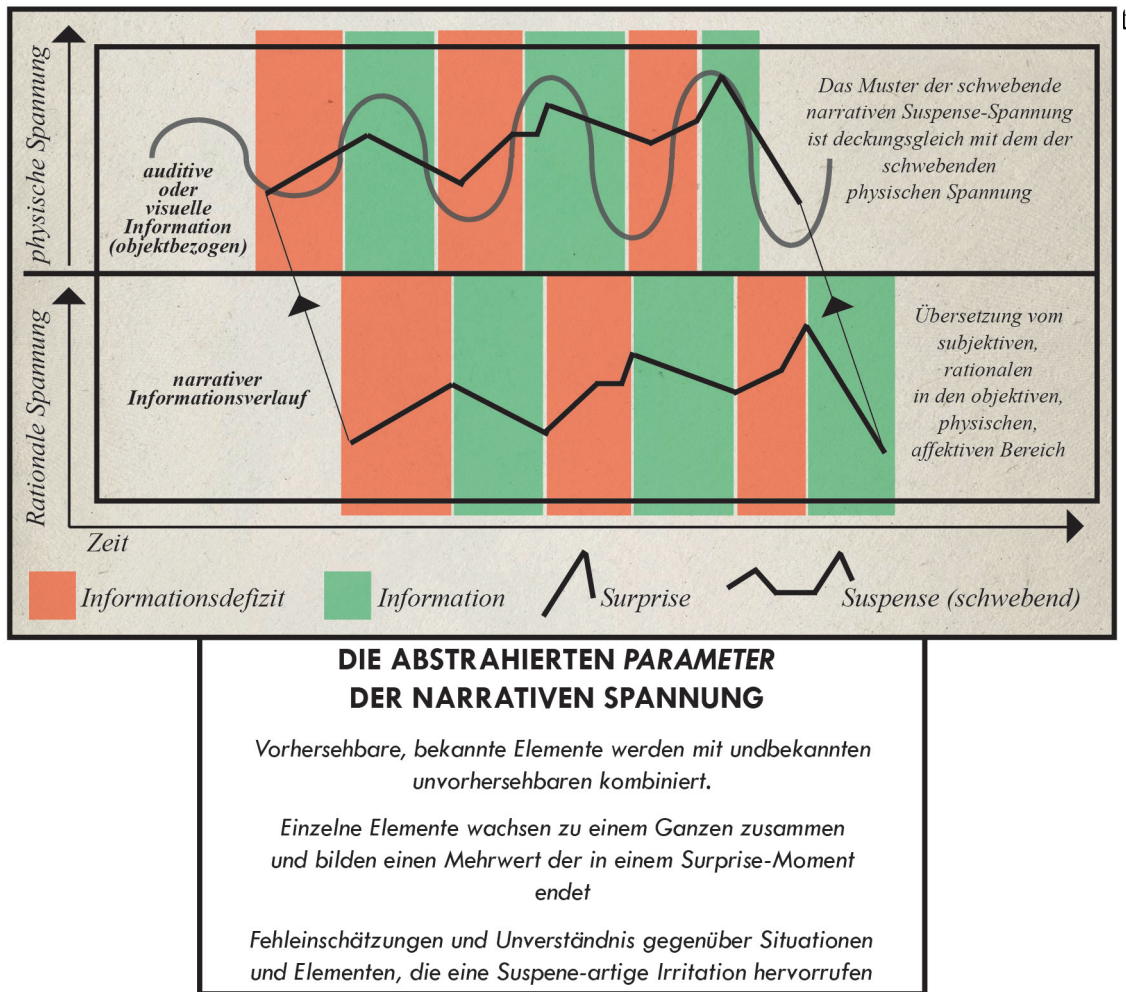


Abb. 2 Abstraktion der narrativen Spannung

Sind sämtliche spannungserzeugenden *Parameter* der Narration abstrahiert und in ihrer Wirkung beim Rezipienten deckungsgleich auf die akustischen Elemente übersetzt worden, sollte ein zuvor psychisches, denkprozess-abhängiges Spannungsempfinden in ein physisches materiell objektives und synästhetisches Spannungsgefühl übergehen.

3.2 Parameter im Production Design, Set-Dressing und Staging

Production Design, Set-Dressing und *Staging* bilden in Kombination miteinander ein Gerüst, das den notwendigen Raum und die eigentliche Umwelt des Filmes, sowie darin agierende Charaktere und Objekte bestimmt, und an die durch die Narration

entstandenen Gegebenheiten anpasst. Im Rahmen des *Production Designs* werden Aspekte wie das Aussehen von Raum, Umgebung, Kostüm, etc. fixiert um diese anschließend durch *Set-Dressing* und *Staging* zu positionieren und für Kamera und Tongeräte aufnehmbar zu machen. Sowohl im Bereich des *Production Designs*, als auch in der audiovisuellen Film-Syntax kann von einem materiellen, objektbezogenen Verständnis ausgegangen werden, das den Rezipienten überwiegend im physischen, sowie synästhetischen Feld betroffen macht. Aus diesem Grund können die in diesen Bereichen gefundenen *filmsprachlichen Parameter* deckungsgleich auf die Filmtonebene übertragen werden. Der oben angewandte Abstraktionsprozess der narrativen *Parameter* ist deshalb nicht mehr notwendig.

Details im *Production Design*, die durch eine Materialbeschaffenheit von Objekten, Dingen oder Kostümen zu einer Gesamtheit heranwachsen und dem Bild einer Atmosphäre entsprechen, werden bewusst eingesetzt um eine Form der Spannung zu erzeugen. Die Aufgabe der anderen *filmsprachlichen Parameter* (*Cinematographie*, Montage, Filmtone) liegt in weiterer Folge darin, diese *atmosphärisch-ästhetische* Spannung einzufangen, und das jeweils richtige *punctum* darin hervorzuheben, um die eigentliche Aussage des Filminhaltes zu transportieren. Anhand exemplarischer Beispiele, soll hier erneut versucht werden, die *Parameter* innerhalb einer materiellen Atmosphäre während einer Spannungserzeugung hervorzuheben, damit diese für die Filmtonebene verwendbar werden.

Anhand von Pierre Jeunets *La cité des enfants perdus*⁸⁴, Tarkovskys *Stalker*⁸⁵ und David Llynchs *Eraserhead* wird deutlich, inwiefern sich *Production Design*, *Set-Dressing* und *Staging* dafür verantwortlich zeichnen, Spannung zu transportieren, da alle drei Filme in Kombination mit einer starken Materialität arbeiten, die nicht nur passiv in den Inhalt des Filmes einfließt, sondern vielmehr den Hauptbestandteil der Meta-Botschaft der Filme herausarbeitet. Alle drei Filme liefern *Parameter*, die sich im Bereich der Spannungserzeugung mithilfe der materiellen Atmosphäre festmachen lassen und die offen zeigen, dass *Production Design* und *Set-Dressing* nicht nur eine passive

84 *La cité des enfants perdus*, Regie: Jean-Pierre Jeunet u. Marc Caro, Frankreich 1995

85 *Stalker*, Regie: Andrei Tarkovsky, Sowjetunion 1979

Umgebung schaffen, in der etwas erzählt werden soll, sondern vielmehr auch aktiv die Gesamtaussage des Filmes, oder eines Spannungsgefühles tragen können. Dementsprechend muss die Frage gestellt werden, woran sich die Materialität eines spannungsvermittelnden *Production Designs* orientieren kann. Es wird die Entscheidung getroffen, dieser Materialität Eigenschaften zur Seite zu stellen, die eine rasterartige und kategorische Untersuchung ermöglicht. Form, Farbe, Innere sowie äußere Struktur, Organik oder Künstlichkeit und Funktionalität sind jene Aspekte, die in Zusammenhang mit den anderen Objekten und Räumen, und in Verbindung mit äußeren Umständen wie Tag, Nacht, Regen, Schnee, Sonnenschein, etc., reagieren und wirken. Diese Aspekte müssen mit einem Gefühl der Verunsicherung, der Überraschung, der positiven sowie negativen Erwartung, oder aber auch der völligen Irritation korrelieren, um ein Spannungsempfinden beim Rezipienten hervorzurufen. Um das erreichen zu können, müssen sämtliche Bestandteile einer Spannungssituation so stark in den Vordergrund treten, um von einer visuellen, durch die Leinwand entstandenen Wahrnehmung auf eine physische Wahrnehmung überzugehen.

In *La cité des enfants perdus* wird die gesamte Handlung in eine fremdartige, eintönige, triste Welt eingebettet. Die einzelnen Figuren und Charaktere fügen sich anhand ihrer Kostüme und aufgrund ihres Habitus darin ein. Parallel dazu wurde die gesamte Film-Welt in ein Studio hineingebaut, wodurch einerseits das phantastische Element der Unwirklichkeit geschaffen wird und andererseits eine notwendige Beklemmung entsteht, die leise im Hintergrund auf den Zuschauer wirkt. Das unter Wasser gesetzte Studio mit unzähligen Gebäuden und Passagen gibt einerseits ein Gefühl von Weite, während die Hintergründe stets in ein dunkles Schwarz übergehen, das die Größe wiederum bricht. Diese beabsichtigte diffuse Grundatmosphäre wird dadurch unterstrichen, dass die vorherrschende grüne Farbe, mit der das Wasser und die Gebäude eingefärbt worden sind, Irritation hervorruft, da die reale Welt abseits des Filmes ein natürliches und kein grünes, fremdartiges Erscheinungsbild liefert.⁸⁶ Im Rahmen dieses Gesamtbildes entsteht ein Störfaktor, der neben der Narration und den anderen filmsprachlichen *Parametern* bereits für sich alleine ein Gefühl der inneren

⁸⁶ siehe . Abb. 3, S. 144

Spannung im Rezipienten weckt.

David Lynchs *Eraserhead* funktioniert hier auf einer ähnlichen Ebene. Der in Schwarz Weiß gehaltene großteils im Studio umgesetzte Film, liefert neben einer künstlich geschaffenen Umgebungswelt, eine Vielzahl an Objekten, die eine gerichtete Materialität unterstreichen. Strukturen, Kontraste, Formen oder Dinge in dieser Welt schlagen die Brücke zu einem starken organischen, haptischen Empfinden. Henrys Frisur, das in Bandagen eingewickelte Monster-Baby oder die in den Heizkörper eingebaute Bühne mit der entstellten Frau bedienen ein Gefühl von Ekel, das in Kombination mit Beklemmung auf den Rezipienten wirkt. Die Formen und Räume nehmen die Irritation der Narration in sich auf und transportieren diese im Rahmen ihrer Materialität und Dinglichkeit, was zu einer physisch wahrnehmbaren Spannung führt.⁸⁷

Wesentlich stärker und als zusätzlichen Charakter etabliert Tarkovskis *Stalker* die Umgebung und die Atmosphäre. Neben den drei Hauptcharakteren erwacht die zerstörte Umwelt innerhalb der Zone zu einem die Stimmung, sowie Handlung vorantreibenden vierten Charakter. Mit einer reduzierten und zurückhaltenden Art Objekte und Landschaften innerhalb dieser Zone abzubilden, wird die stille und tote Umgebung für den Zuschauer nicht nur sichtbar, sondern auch spürbar. Jene Materialität, die bei *Eraserhead* erschreckend und bei *La cité des enfants perdus* eher üppig wirkt, wird hier auf ein Nichtvorhandensein reduziert, wodurch aber gerade durch diese Abwesenheit eine gewisse frühere Präsenz der Dinge deutlich wird.⁸⁸

Was an Gemeinsamkeit herausgelesen werden kann ist, dass sich stets nicht nur eine Eigenschaft oder ein Objekt alleine findet, sondern, dass es sich immer um eine Ansammlung von Materialität mit verschiedenen Strukturen, Formen oder Räumen handelt, die für sich zwar unterschiedlich funktionieren und aussehen, aber stets zu dem Gesamtbild einer Atmosphäre zusammenwachsen, dessen gemeinsame Aussage und Intention nicht mehr missverstanden werden kann und so eine gewünschte Form von haptischer Spannung beim Rezipienten erzeugt. Zusammengefasst lässt sich sagen, dass

⁸⁷ siehe Abb. 4, S. 145

⁸⁸ siehe Abb. 5, S. 146

Objekte im Vergleich zu anderen in den Vordergrund treten, was eine formale Werk-Spannung erzeugt. Bestimmte Farben, Formen und Strukturen wirken irritierend, chaotisch oder beklemmend und Objekte werden mit einer Funktionalität verbunden, die einen klaren Bezug zu realen Spannungsgefühlen aufweist. Das Spannungsgefühl aus der Realität wird in Objekten, Räumen und Umwelten nahezu identisch übersetzt, wobei die Atmosphäre einen hohen Grad an haptisch wahrnehmbarem Material besitzen muss. Im Rahmen einer materiellen Atmosphäre abstrahiert das *Production Design* basale Empfindungen und versucht diese in Strukturen, Farben und Formen wieder zu entdecken, um sie anschließend haptisch in den Vordergrund zu setzen und für die Kamera oder das Tonaufnahmegerät die Möglichkeit einer Aufzeichnung zu schaffen. Der Vorteil gegenüber dem psychischen Spannungsempfinden der Narration besteht darin, dass sowohl Kamera als auch Tonaufnahmegerät eine starke materielle objektbezogene Übersetzung zulassen⁸⁹, und es anstatt eines Abstraktionsprozesses lediglich zu einem gerichteten Einfangen jener Materialität kommen muss, um sie für den Rezipienten auch wirklich spannend wirken zu lassen.

3.3 Parameter der *Mise-en-scène*, *Cinematographie* und *Montage*

Im Vergleich zu anderen *filmsprachlichen Parametern* handelt es sich bei den Bereichen, die für das visuelle Einfangen, Festhalten und Wiedergeben von Realitäten und *Naturhaftigkeiten* verantwortlich sind, um das eigentliche intrinsische Element, welches von Grund auf das Medium Film bestimmt und definiert. Dementsprechend vielseitig und bedeutungsgeladen eröffnen sich die einzelnen Faktoren und Aspekte, die mit den visuellen Aufzeichnungsformen, sprich der Kameraarbeit, in Verbindung stehen einer Filmpraxis. Wobei festgehalten werden muss, dass die Kamera für sich machtlos ist, sobald sich keine Objekte innerhalb einer Realitätswelt finden, die aufgezeichnet werden können. Denn wie oben bereits erwähnt, stellt das *Production Design* mit den unterschiedlichen Dingwelten und Räumlichkeiten eine Form von Grundgerüst zur Verfügung, das zum Großteil in Verbindung mit der *Mise-en-scène* oder der *Cinematographie* zu einem fertigen Bau heranwachsen kann. Unter diesen beiden

⁸⁹ Gemeint ist hier, dass es der Film schafft realitätsnahe Abbilder zu vermitteln.

Begriffen kann unter einer breit gefassten Definition verstanden werden, was, von wo, wie festgehalten, also gefilmt wird. Diese drei Fragestellungen bilden ein Orientierungssystem anhand dessen die Regie⁹⁰, das *Production Design* und der *Director of Photography*⁹¹ gemeinsam Entscheidungen im Vorfeld treffen. Schrittweise müssen die Fragen nach dem *Was*, dem *Von wo* und dem *Wie* nach einem Schema beantwortet werden, das die Erzeugung einer Spannungsempfindung beim Rezipienten zum Ziel hat.

„Das Publikum kann durch die Kamera vom Geschehen distanziert werden und einen größeren Überblick erhalten als die einzelnen Figuren (...), es kann aber auch in die Handlung einbezogen sein und mit einer Spielfigur für eine kurze Weile gleichsam verschmelzen - dann übernimmt die Kamera den Standpunkt dieser Figur (...)“⁹²

Anhand dieser Aussage ist bereits erkennbar, dass allein die Position der Kamera dem Rezipienten ermöglicht, eine Form von Informationsvorsprung gegenüber den Figuren im Film zu erhalten und so das Phänomen der Suspense kreiert. Ebenso kann aber auch ein näheres Herantreten an die Figuren ein Gefühl von Angst oder Furcht aufgrund von Identifizierung vermitteln.

Ist die Kameraposition fixiert, wird erneut aufgrund der Handlung und der Intention der Regie entschieden, in welcher Weise, also *Wie*, die Objekte und Figuren von der Kamera aus dieser Position eingefangen werden sollen. An diesem Punkt trifft sich der formale Aspekt einer Spannungserzeugung aufgrund einer materiellen objektiven Ästhetik mit der Kadrierung, dem Framing, also der Wahl des Bildausschnittes.

„(...) in eine Totale oder Supertotale ganz nahe vor der Kamera links oder rechts das Gesicht einer Figur ins Bildfeld hineintreten zu lassen, sodass die Totale sofort zu einer Großaufnahme >umkippt< oder genauer: zu einer Komposition beider Einstellungsgrößen innerhalb eines Bildkaders.“⁹³

90 Die Entscheidungsgewalt der Produktion soll hier außen vor gelassen werden, da hier eher von einer Form von Autorenregie und weniger von einem Studiosystem ausgegangen wird, da der Regisseur im Rahmen des Studiosystems gewissen Richtlinien unterliegt, die eine künstlerische Arbeit häufig behindern.

91 Der Begriff *Director of Photography* erscheint hier passender als der Begriff *Kameramann*, da ersterer die eigentliche Arbeit der *Cinematographie* besser auf den Punkt bringt.

92 Koebner, Thomas (2002-2007), S. 166

93 ebd., S. 169

Das vom *Production Design* gelieferte, in den Objekten und Figuren enthaltene *punctum* muss hier durch die Wahl des Bildausschnittes hervorgehoben, unterstrichen und für den Rezipienten endgültig erkennbar werden. Letztendlich wird so ein gewisses atmosphärisches, haptisches Spannungsgefühl vermittelt und es wird deutlich ob die Kombination zwischen Narration, Intention der Regie, *Production Design* und *Cinematographie* hinsichtlich einer visuellen Spannungserzeugung funktioniert und in eine objektiv Haptische übergeht. Ähnlich dem oberen Beispiel mit dem kippenden Bild im Film tritt hier ein formales Phänomen der Werk-Spannung neben die Komposition zwischen Großaufnahme und Totale.⁹⁴ Das Bild wirkt, als würde es zusammen mit dem Zuschauer in eine Richtung umkippen, was eine physische haptische Wahrnehmung von Spannung entstehen lässt. Sobald Objekte innerhalb des Kaders weder eindeutig zentriert, noch links oder rechts zu fixieren sind, sondern sich genau zwischen diesen drei Einordnungen befinden, wirkt das Phänomen des *goldenen Schnittes*⁹⁵, das eine gewisse Unruhe im Bild erzeugt, die auf irritierende Weise ebenfalls ein Gefühl von Spannung vermittelt, da die Anordnung der Objekte darin nicht mehr symmetrisch, sprich geordnet ist.

Zusätzliche Elemente, die diese formale ästhetische Werk-Spannung neben einer geeigneten Kadrierung bedienen können, sind die Wahl des Objektivs, der Brennweite und der Lichtstimmung, die ebenso wie das *Production Design* Stimmungen, Umgebungen, Räume oder Objekte nach einem gewissen Schema umformen und verändern kann.

„(...) der Wechsel feststehender Objektive von unterschiedlicher Brennweite bei gleich bleibender Kameraposition: Ein Arrangement von Figuren und Dingen, durch ein Weitwinkelobjektiv (...) betrachtet, kommt dem Eindruck einer Totalen nahe, dasselbe Arrangement durch ein Teleobjektiv (...) verengt merklich den Bildausschnitt und verändert ebenso deutlich die Proportionen der Dinge untereinander, (...)“⁹⁶

Etwas, das Räumlichkeiten und Objekte, die durch das *Production Design* bereits fixiert und feststehend sind verändern kann, ist die Brennweite. Umgebungen enger wirken zu

94 Vgl. Kap. 2.4 *Der Spannungsbegriff im Film* / Mikunda, Christian (2002), S. 26

95 vgl. *Anhang I, Glossar*

96 Koebner, Thomas (2002-2007) S. 169

lassen liefert dem Rezipienten das Gefühl tunnelartig in etwas hineingezogen zu werden. Eine formal aufgebaute Tiefe des zweidimensionalen Leinwandbildes wird aufgrund der Anordnung von Objekten im Vordergrund, Objekten im Mittelgrund und Objekten im Hintergrund erzeugt und baut ebenfalls eine Form von Spannung zwischen diesen drei Ebenen auf. Ein Phänomen, das die Schärfentiefe schafft und das eng mit dem Faktor der Irritation und dem in Unsicherheit schwebenden Gefühl von Spannung zusammenhängt, ist das Verzerren und Undeutlichmachen von Bereichen im Bildinhalt. Bei der Verwendung von kurzen Brennweiten und Objekten, die unmittelbar davor aufgebaut werden, kommt es zur Verzerrung des Bildes bis zur Unkenntlichkeit. Dieses Informationsdefizit entlässt den Rezipienten in ein Gefühl von Unsicherheit, in dem sich ebenfalls das Phänomen von Spannung abzeichnet. Wird dieser Effekt mit Objekten kombiniert, die sich weiter hinten im Bild befinden und somit deutlicher erkennbar sind, entsteht demnach ein Wechsel zwischen Information und Informationsdefizit, der dem Springen zwischen Suspense und Surprise gleicht. Ebenso kann bei einem Objektiv verändert werden, welche Bereiche deutlich und welche undeutlicher zu erkennen sind, indem man die Schärfe variiert, also regelt. Während einer Einstellung kann sich der Bildbereich der deutlich zu sehen ist, dadurch vom Vordergrund bis in den Hintergrund verlagern. So ist es zum Beispiel möglich, innerhalb einer Kadrierung dem Zuschauer zuerst Surprise und dann Suspense zu liefern. Sobald eine nach vorn blickende Figur frontal im Vordergrund deutlich zu erkennen ist, während der Hintergrund verschwommen und unkenntlich erscheint, erreicht die Verlagerung der Schärfe auf den Hintergrund, dass der Zuschauer dort plötzlich ein Objekt, das eine Gefahr darstellt, erkennen kann, was ein Gefühl von Surprise bei ihm auslöst. Der Rezipient weiß ab diesem Zeitpunkt nun mehr als die vordere Figur und sobald sich das Objekt der im Vordergrund befindenden Figur von hinten nähert, steigt wiederum das Gefühl von Suspense. Ein weiteres Element, das dieses Wechselspiel bewerkstelligt, ist das gezielte Einsetzen von Licht. Durch die Entscheidungsgewalt welcher Bereich im Bild hell, also Suspense, und welcher dunkel, sprich Surprise sein soll, entsteht eine gewisse Kontrolle über die atmosphärische Stimmung, die das *Production Design* ergänzend unterstützt.

Neben den oben genannten Faktoren einer *cinematographischen* Gestaltung kommt ein weiterer hinzu, der alle miteinander in Bezug bringt und in ihrer Wirkung potenziert. Bis jetzt wurde von einer fix stehenden Kameraposition, einem festen Bildinhalt und starren Objekten, sowie Figuren ausgegangen. Eine gerichtete Bewegung der Kamera selbst und der Objekte und Figuren innerhalb des *Production Designs*, bewirken, dass sich die oben hergeleiteten Faktoren stets verschieben und so auch in ihrer Wirkung zueinander und auf den Rezipienten verändern. Anhand von Bewegung entsteht Tempo, Dynamik und Rhythmus, was zusammen in Kombination auf die physische, haptische und weitaus objektive Wahrnehmung des Rezipienten, da diese Form großteils affektiv ist, wirkt. Dementsprechend kann durch eine Reduzierung und der darauffolgenden Steigerung dieser Faktoren ein ähnliches Wechselspiel, wie es auch das Schweben zwischen Suspense und Surprise ist, entstehen.

„Für jedes Lebewesen gelten andere Umweltreize als Signale für potentielle Gefahren. Beim Menschen sind das kurze, schnelle Bewegungen im visuellen Bereich (...).“⁹⁷

Durch die Bewegung der Kamera wird eine gewisse Körperlichkeit und Beweglichkeit an den Rezipienten adressiert, der, obwohl er still vor der Leinwand sitzt, diese auch physisch objektiv miterlebt und letztendlich auch ein Empfinden von Spannung vermittelt bekommt. Während sich die Kamera also auf ein Objekt zu- oder davon wegbewegt bleibt die Position des Rezipienten unverändert, obwohl ihm durch die Kamera das Gefühl des Vorwärts oder Rückwärtsgehens in den Empfindungshaushalt gelegt wird. Durch diese starke Verbindung zwischen der eigenen physischen Beweglichkeit und der der Kamera, wird demnach ein Kanal geöffnet, der dem Rezipienten in direkter Weise ein Spannungsgefühl liefert. Diverse Formen einer schwebenden, in Tempo und Rhythmik wechselnden Kamerabewegung werden durch den *filmsprachlichen Parameter* der Montage unterstrichen und verstärkt. Als verlängerter Arm erhält die Montage die wichtigen Faktoren des Tempos, der Dynamik und der Rhythmik am Leben auch wenn die Bewegung der Kamera selbst bereits beendet ist. Denn diese Faktoren ziehen sich demnach aufgrund der Montage durch den

⁹⁷ Mikunda, Christian (2002), S. 160f

ganzen Film, was dem Rezipienten ermöglicht, ein gewisses Spannungsgefühl, das durch die irritierenden, schwebenden formalen Strukturen oder aber auch durch die direkten Bewegungen innerhalb einer *Cinematographie* entstanden ist, länger aufrecht zu erhalten.

„(...) was das Allerwichtigste im Kino ist, was man, ohne es überhaupt zu wissen, was das ist, Montage nennt. (...) Es heißt, die Dinge zueinander in Beziehung setzen, damit man sie sieht - eine eindeutige Situation.“⁹⁸

Neben dem eigentlichen Phänomen, durch Montage Bezüge sichtbar zu machen, also im Rahmen einer Suspense-Narration Denkprozesse, aber auch Empfindungen physischer materieller Natur zu vermitteln, wird Bewegung und Geschwindigkeit erzeugt, was bis zu einem Moment des Schocks gesteigert werden kann, um das Phänomen der Surprise wirken zu lassen. Diese Formen der Spannung funktionieren aufgrund einer Montage, die schon von sich aus die Eigenschaften einer Bewegung in sich trägt, objektiv, da die menschliche Wahrnehmung bei Gefahrensituationen affektiv und reflexartig durch Geschwindigkeit, Bewegung und Tempo aktiviert wird.

Sämtliche Faktoren die der *Cinematographie*, *Mis-en Scene* und Montage als Beiwerk dienen, bilden eine Formel, anhand deren ein Spannungsgefühl vermittelt werden kann. Was festgehalten werden muss ist, dass diese Formel objektiv angewendet werden kann. Denn die eigentlichen Faktoren einer Spannungserzeugung entstehen hier nicht aufgrund der inhaltlichen Ebene, sondern alleine dadurch, wie die einzelnen Inhalte im Rahmen einer *Cinematographie* miteinander formell in Bezug gesetzt werden. Dementsprechend ist der eigentliche Inhalt austauschbar und die oben gezeigte Formel kann auf jedweden Stoff angewandt werden. Dieser Bezug zwischen den einzelnen Faktoren kann schließlich in erneut abstrahierter Form auf die akustischen Elemente umgelegt werden. Um die oben angeführten Faktoren zu verdeutlichen, werden exemplarische Beispiele angeführt, wodurch die betreffende Formel greifbarer und erklärbar werden soll.

⁹⁸ Godard, Jean Luc (1984), S. 15-16.

CLIP
1
DVD

Eine physisch-haptische Spannung liefert bereits Dziga Vertovs *Tscheloweck s kinoapparatom*⁹⁹ mithilfe der Montage-Technik. Eine Frau die Zigaretten in kleine Kartons verpackt, wird bei ihrer fließbandartigen Tätigkeit in unterschiedlichen Einstellungen gezeigt.¹⁰⁰ Dieser Wechsel der Einstellungen wird im Bereich der Montage gesteigert und so weit beschleunigt, dass der Schnitt für sich soweit in den materiell physisch greifbaren Vordergrund tritt, während der Bildinhalt unwichtiger wird. Dieses gesteigerte Tempo wirkt in Form von Geschwindigkeit direkt auf die Anspannung des Rezipienten.

CLIP
2
DVD

Martin Scorsese's *Shutter Island*¹⁰¹ und Pitof's *Vidocq*¹⁰² bedienen eine ähnliche Palette spannungsvermittelnder Faktoren, die aufgrund der historischen Filmpraxis jene oben angeführten Elemente verändert und adaptiert, aber in ihrer Wirkung identisch, umsetzt. Ähnlich wie bei Vertov zeigt der Beginn von *Vidocq* eine Montagereihe, die sich im Tempo schrittweise steigert. Während bei der Frau mit den Zigaretten die Einstellungen für sich starr bleiben, wird die physisch greifbare Montage bei *Vidocq* durch eine stark bewegte Kameraführung und einer Vielzahl von Detailaufnahmen verstärkt. Der Bildinhalt, der Großaufnahmen von Gesichtern zeigt, transportiert so nicht nur das Haptische und Körperliche der Figuren in den Gefühlshaushalt des Rezipienten, sondern vermittelt auch noch die atmosphärische Hitze und den Dampf, was in Kombination mit der Lichtstimmung ein *punctum* erzeugt. Sprünge zwischen Totalen und Nahaufnahmen, sogenannte *Cut In's* verstärken die Steigerung des Schnittes, da das schnelle Wechseln der Einstellungen so zu einem sprungartigen Schweben zwischen Nähe und Ferne wird, was wiederum ein physisches Spannungsgefühl im Rezipienten erweckt.¹⁰³

Shutter Island liefert ein geringeres Tempo was die Montage betrifft, während die Spannung mehr im unterbewussten Bereich der *Cinematographie* zu verankern ist. Die formale *Mis-en Scene* liefert im Rahmen der Kadrierung Momente, in denen das Bild enger wird. Hier rücken dunkle Wände und Kanten bis in den Bereich des goldenen

99 *Tscheloweck s kinoapparatom*, Regie: Dziga Vertov, UdSSR 1929

100 siehe *DVD-Clip 1*

101 *Shutter Island*, Regie: Martin Scorsese, USA 2010

102 *Vidocq*, Regie: Pitof, Frankreich 2001

103 siehe *DVD-Clip 2*

Schnittes hinein und verdecken bis zu einem Drittel des Bildinhaltes, was die Einstellung als Ganzes enger und klaustrophobischer wirken lässt, und so erneut den Effekt der Irritation in Verbindung mit Beklemmung auslöst. Dieses Phänomen wird in *Shutter Island* ebenso auch im Bereich der Lichtsetzung erreicht, was besonders in der Sequenz im *Zellenblock-C* beim Dialog zwischen *Edward Daniels* und *George Noyce* spürbar ist. In einer überwiegend dunkel ausgeleuchteten Zelle, wo Bereiche im Bild lediglich erahnt werden können, wird durch das Anzünden eines Streichholzes, das vorher teilweise unvollständig sichtbare Bild zur Gänze sichtbar gemacht und liefert dem Rezipienten neben einem Gefühl der Beklemmung ab dem Moment der Aufhellung einen Surprise-Effekt.¹⁰⁴



Im Rahmen einer Rückblende ist zu sehen, wie der junge *Edward Daniels* mit anderen amerikanischen Soldaten bei der Einnahme eines Konzentrationslagers, während des zweiten Weltkrieges, deutsche Soldaten vor einen Stacheldrahtzaun in einer Reihe aufstellen lässt und diese liquidiert. Die Position der Kamera in Verbindung mit der Bewegung und dem *Production Design* erzielt hier einen ästhetisch physischen und affektiven Schockeffekt. Die Kamera steht mit einer totalen Kadrierung auf die deutschen und amerikanischen Soldaten gerichtet, auf der anderen Seite des Stacheldrahtzaunes. Im Hintergrund sind die amerikanischen, im Mittelgrund die deutschen Soldaten und im Vordergrund rasterartig der Stacheldraht deutlich sichtbar. Während die deutschen Soldaten erschossen werden fährt die Kamera von links nach rechts und folgt der Reihe der Sterbenden. Der rasterartige Stacheldraht wischt durch die Geschwindigkeit der Fahrt durch das Bild, während der direkt an die Kamera und den Rezipienten adressierte Kugelhagel über das Leinwandbild hinaus zu gehen scheint. Dem Empfinden von Bewegung und dem schnellen Vorbeihuschen von undeutlich sichtbarem Stacheldraht kommt ein direkter schockartiger Angriff auf die Kamera hinzu, der die Anspannung, die bereits durch die inhaltliche Ebene gegeben ist, auf eine physisch materiell, affektive, also objektive Spannung hebt.¹⁰⁵ Neben der Kamerabewegung in Verbindung mit der Lichtsetzung sorgen Effekte, wie Schnee, Regen, Nebel, Rauch und Wind in den Vordergründen der Kadrierungen für eine diffuse



¹⁰⁴ siehe *DVD-Clip 3*

¹⁰⁵ siehe *DVD-Clip 4*

Grundstimmung, was einer schwebenden Irritation in die Hände arbeitet.

Zusammengefasst, lassen sich zwei Formen einer Spannungserzeugung festmachen, die nach den gleichen abstrakten Mustern funktionieren, wie es auch Suspense und Surprise tun. Surprise als starkes plötzliches physisches Schockerlebnis findet sich in visuellen Bewegungsformen, die durch *Cinematographie* oder Montage erzielt werden können. Suspense wirkt hingegen indirekt auf eine physische Empfindung, die im Rahmen einer formalen Werkspannung, sowie einer ästhetischen Atmosphäre in Kombination mit *Cinematographie* und *Production Design* ein *punctum* erkennen lässt, das wiederum synästhetisch als eine schwebende Form von Spannung wahrgenommen wird. Dies geschieht in erster Linie dadurch, dass verschiedene Objekte, Figuren und Dingwelten zueinander in Bezug gestellt werden und in einem Spannungsfeld zu einem Gesamtbild heranwachsen, durch das der Rezipient die schwebende Spannung vermittelt bekommt, ohne diese für sich selbst exakt identifizieren zu können. Die daraus resultierende Unsicherheit und Irritation lässt schließlich die eigentliche formale Werkspannung in Form einer Empfindung zum Vorschein kommen. Gleich ob diese Werkspannung mithilfe des *Production Designs*, der Kadrierung, der Tiefenschärfe oder der Beleuchtung erreicht wird. Wichtig ist bei der Abstrahierung lediglich, dass eine deutlich wahrnehmbare Werkspannung das Endergebnis ist. Diese abstrahierten Grundformeln der Surprise- und Suspense-Empfindung sollten sich demnach auf die akustischen Elemente übersetzen lassen.

3.4 Parameter der auditiven Ebene

Neben der ersten intrinsischen Eigenschaft des Medium Films, nämlich der visuellen, ist die auditive Ebene ebenfalls darin enthalten. So greift Michel Chion die Überlegungen auf, dass Bild und Ton im Rahmen eines Filmerlebnisses in ihrer Erzeugung und Entfaltung zwar für sich alleine stehen, aber vom Rezipienten selbst zu einer gemeinsamen Wirkungskraft zusammenwachsen, also zu einer *Entität*¹⁰⁶ werden. Diese Trennung der visuellen und auditiven Bereiche soll als Ansatz dienen. Dementsprechend

¹⁰⁶ vgl. Chion, Michel (1994)

soll nun ein Interessengebiet abgesteckt werden, das sich mit der Erzeugung von Spannung aufgrund der auditiven Ebene auseinandersetzt und diesen Bereich soweit analysiert, dass eine Schicht greifbar wird, die autark und losgelöst von der visuellen Ebene wirken und Emotionen im Zuschauer erzeugen kann. Mithilfe dieser Ergebnisse, wird es möglich sein, die bisher erarbeiteten Spannungs-Muster gänzlich auf die Tonebene umzulegen und diese neue Form der auditiven Ebene unter der Begrifflichkeit der *akustischen Sensationen* zusammenzufassen.

„Denkt man an aleatorische Musik wie John Cages 4'33" (1952), bei der der Musiker schweigt und sich die Musik aus den Umweltgeräuschen konstituiert, so muss man die Bestimmung der Musik etwas folgendermaßen ergänzen: >>Musik ist organisiertes Geräusch oder die Bereitstellung einer Situation, die die Aufmerksamkeit des Publikums auf die Wahrnehmung von Lauten lenkt.<< Musik und Geräusch definitorisch gewaltsam zu separieren, kann also kein sinnvolles Unterfangen sein.“¹⁰⁷

Ähnlich wie bei dem Musikstück schafft es der Film die Aufmerksamkeit des Publikums auf sich zu lenken. Gerade in diesem Medium fließen Geräusche und Musik zu einer gemeinsamen Masse zusammen, die kontrolliert und gezielt, jene visuellen, *cinematographischen* und atmosphärischen Aspekte, mithilfe auditiv wahrnehmbarer Signale unterstreicht. In weiterer Folge besitzt der Filmtone die Fähigkeit, in jenen Momenten, in denen die visuelle Ebene nicht genügend Information liefert, diesen Wahrnehmungseingpass zu kompensieren. Es sind nun jene Momente, die für ein weiteres Vorgehen geeignet sind und das Augenmerk auf die Tonebene lenken, um dabei die visuellen Elemente in den Hintergrund treten zu lassen.

Hannes Raffeseder greift im Rahmen seiner Untersuchungen im Sound-Design-Bereich Argumente auf, die in den folgenden Kapiteln nützlich werden. Insbesondere liefert hier ein erster drastischer Unterschied in der Wahrnehmung mithilfe des Auges und des Ohres einen Ausgangspunkt. Während der Blick der Kamera, also der visuelle Inhalt eines Filmes stets eine Blickachse zulässt, so schafft es die auditive Ebene eine Umgebung in ihrer Gänze zu erfassen. Geräusche die in der anderen Ecke eines Raumes ihre Quelle besitzen, sind für das Auge nicht sichtbar aber für das Ohr hörbar. Dieser

¹⁰⁷ Hentschel, Frank (2011), S. 61

Aspekt liefert der Tonebene ein breiteres gestalterisches Spektrum. Die Fähigkeit, im Rahmen der visuellen Ebene Phänomene wie Schärfe, das Verhältnis von Vorder-Mittel- und Hintergrund, sowie das gezielte Hervorheben von Objekten mithilfe der Beleuchtung zu nutzen, kann ebenso auf die Tonebene umgelegt werden. Die Wahl der Mikrofone, der Standpunkt von dem aus aufgezeichnet wird, sowie die Abmischung der einzelnen Töne zueinander bedienen ähnliche Elemente. So schafft es ein Richtmikrofon gezielt, vergleichbar mit dem Effekt eines Teleobjektivs, weit entfernte Geräusche punktiert einzufangen, während breit gestreute Mikrofone, ähnlich einer Weitwinkeloptik, flächendeckend in der Nähe befindende Geräusche aufzeichnen. Die Art der Abmischung, bei der entschieden wird, welche Tonelemente im Vordergrund und welche im Hintergrund zu hören sein sollen, wirkt hier wie der Effekt der Schärfe, die dem Rezipienten klar vor Augen führt, welcher Bereich momentan Relevanz besitzt. Der *Cocktailparty-Effekt*¹⁰⁸ schafft im Rahmen der auditiven Wahrnehmung die Möglichkeit, aus einer Summe von Tönen, jene relevanten Inhalte herauszufiltern. Es ist notwendig zu wissen, welche technischen Möglichkeiten ein funktionierendes Sound-Design bereitstellt, da so eine starke gestalterische, emotionale Kraft entsteht. Ob ein Ton hoch oder tief, laut oder leise, hell oder dumpf, nah oder fern, hohl oder voll klingt, kann in diesen Bereichen bestimmt werden und lässt es somit zu, eine eigene Umgebung zu schaffen, die lediglich mithilfe der auditiven Wahrnehmung empfunden wird und so eine emotionale Spannung transportieren kann.¹⁰⁹ Um die oben erwähnte Entität von Bild und Ton zu verdeutlichen, sollen die bereits erläuterten filmsprachlichen Fallbeispiele aus den Bereichen Narration, *Production Design* und *Mise-en-scène* nun in den Bereich des Filmtons übersetzt werden.

„(...) eine Straße im Abendlicht weist eine andere Atmosphäre auf als dieselbe Straße in der Nacht, wenn nur eine einsame Laterne einen schmalen Umkreis erleuchtet, die noch dazu vom Wind hin- und herbewegt wird - den man dann auf der Tonebene noch als kaltes Sausen hört.“¹¹⁰

Ein *kaltes Sausen* lässt die, durch *Production Design* und Beleuchtung kreierte Atmosphäre erst beängstigend aber auch lebendig werden. Die beiden oben

¹⁰⁸ vgl. Panek, Bernhard Walter (2002) S.24

¹⁰⁹ Zur Spezifizierung siehe Kap. 4. Parameter des Filmtons zum Zeitpunkt der Spannungserzeugung

¹¹⁰ Koebner, Thomas (2002-2007), S. 37

besprochenen Sequenzen aus dem Film *Shutter Island* verdeutlichen die Wirkung einer Tonebene auf die atmosphärische Spannung. In der Szene wo deutsche Soldaten reihenartig von den Amerikanern erschossen werden, findet sich ein detaillierter Geräuschteppich.¹¹¹ Den Einstieg liefert eine Atmosphäre aus Wind in Kombination mit einer Musik die immer wieder nur kurz in Form von tiefen laut klingenden Streichern in den Vordergrund tritt. Darunter mischt sich schrittartig, wie bei einer dramaturgischen Narrationskette, ein langsam steigendes unidentifizierbares Geräusch, während die dumpfen Streicher zu einer orchesterartigen Gesamtheit heranwachsen. Am Höhepunkt dieser mittlerweile lauten und pompösen Steigerung, reißt sowohl die Musik als auch das atmosphärische Geräusch komplett ab und es sind nur noch die Schreie der sterbenden Soldaten und die Gewehrschüsse zu hören. Ruckartig wird von Pathos in eine trockene Realität gewechselt, was die *Cinematographie* und die Narration drastischer werden lässt und den Surprise-Effekt verdeutlicht. Der vorherige Aufbau der Tonebene liefert im Vorfeld dazu eine schwebende herantastende Stimmung, die mit dem Phänomen der Suspense vergleichbar ist.¹¹² In der Sequenz im Zellenblock C, bei der *Detective* durch den dunklen Gang wandert, bekommt die Tonebene eine noch tragendere Rolle.¹¹³ Die Grundatmosphäre wird hier von tropfendem Wasser das auf den Boden trifft und einem erneut unidentifizierbarem schwebenden Geräusch geschaffen. In Kombination mit dem *Production Design* ist stellenweise der Moder und Schimmel deutlich spürbar, was in Kombination dieser beiden *filmsprachlichen Parameter* bereits ein gewisses *punctum* entstehen lässt, das allgemein in der Atmosphäre schwebt und mit der Beleuchtung die erste Grundbasis von Unbehagen erzeugt. Da der Gang dementsprechend dunkel gehalten wird und die Insassen in den Zellen nur schemenhaft erkennbar sind, verlagert sich das Suchen nach Informationen vom visuellen auf den auditiven Sinn. Diese Irritation fungiert als Nährboden, der durch das wiederkehrende Anzünden der Streichhölzer, das wesentlich lauter als der Rest zu hören ist, zu einer Ansammlung mehrerer *Schock-Effekte* wird. In dem Moment wo eines der Streichhölzer gezündet wird und mehr Licht auf eine Zellenwand aus Gitterstäben fällt, durchbricht ein nach vorne ins Licht schnellender Arm die Dunkelheit, der einen letzten großen



¹¹¹ siehe *DVD-Clip 5*

¹¹² Vgl. Abb.1

¹¹³ siehe *DVD-Clip 6*

Schock-Moment liefert. Unterstrichen wird alles zusätzlich von der Kamerabewegung und einem lauten Schrei, der vom Insassen, dem die Hand gehört, ausgestoßen wird. Hier findet sich eine Grundatmosphäre, die im Bereich der Tonebene ein suspense-artiges Schweben erzeugt, während die Geräusche im Vordergrund mit dem Anzünden der Streichhölzer eine steigernde Rythmik besitzen, die schockartig einzelne Surprise-Elemente liefert, die sich in die suspense-artige Atmosphäre einreihen. Der große Surprise-Effekt am Ende durchbricht schließlich die zuvor aufgebaute Suspense. Das Muster der auditiven Ebene ist also dem oben beschriebenen Multiplot-Muster im Bereich der Narration sehr ähnlich. Die Kombination aus dem Anzünden der Streichhölzer mit dem schrittweisen Hellerwerden der Zellen bringt hier ebenfalls die

CLIP
7

DVD



Entität von Ton und Bild zum Vorschein.

Die Anfangssequenz¹¹⁴ im Film *Vidocq* arbeitet auf eine differenzierte Art und Weise. Collagen-artig werden Nahaufnahmen diverser Objekte gezeigt, die, solange sie zu sehen sind, auch das dazugehörige Geräusch mithilfe der Abmischung in den Vordergrund der Tonebene befördern. Fast unnatürlich laut sind der Dampf, die heißen Stichflammen oder das Pumpen des Blasebalgs zu hören. Ebenso laut sind die Schritte von Vidocq hörbar, die im realen Leben im Zuge dieser lärmenden Geräuschkulisse untergehen würden. Durch den schnellen Schnitt sind auch die einzelnen Geräusche der gezeigten Objekte nur kurz zu hören und reißen gemeinsam mit dem Wechsel der Einstellungen ab und verstummen. Das Gemurmel der arbeitenden Leute und der Dampf hält die voneinander getrennten Geräusche klammerartig zusammen und kreiert die eigentliche Atmosphäre der Sequenz. Erneut kommt es zu einer Steigerung der Geräuschquellen und es mischen sich im Zuge dessen auch erneut dumpfe tiefe Streicher in die Tonebene. All das wird durch einen Reißschwenk, der den Blick in einen langen Gang eröffnet, beendet und bietet nach dem Surprise-Effekt einen Moment der Stille, bevor eine andere Musik einsetzt und die Sequenz beendet. Die Tonebene liefert hier die bereits im oberen Kapitel erwähnte, physisch-empfundene Hitze die sich in der Umgebung findet und auf den Rezipienten wirkt. Ohne den Dampf und die Geräusche der Stichflammen, das hämmernde Geräusch von aufeinanderprallendem

¹¹⁴ siehe DVD-Clip 7

Stahl, oder die Holzstäbe die hörbar laut auf der Ablage gedreht werden, würde die schwebende Spannung nur leicht spürbar sein.

Die bis jetzt erörterten Beispiele kreieren im Bereich der auditiven Ebene zwar emotionale Spannungsmomente, sind jedoch fest mit den anderen *filmsprachlichen Parametern* verbunden. Es müssen also Momente einer Spannungserzeugung gefunden werden, in denen die auditive Ebene gänzlich die Verantwortung für ein Funktionieren trägt, während die restlichen *filmsprachlichen Parameter* dabei beliebig austauschbar werden. Um diesen Ansatz weiter verfolgen zu können, muss zuerst eine klare Trennung des auditiven *Parameters* von den restlichen *filmsprachlichen Parametern* erreicht werden. Anhand der bereits oben beschriebenen Entität von Bild und Ton kann hier der Ausgangspunkt dieses Vorhabens gesetzt werden, der von der Behauptung getragen wird,

„(...) dass Bild und Ton hinsichtlich eines <<audiovisuellen Kontrakts>> zwar keine natürliche Beziehung zueinander unterhalten, der Rezipient jedoch eine symbolische Beziehung zwischen beiden sieht, die aus Bild und Ton eine Einheit, eine Entität werden lässt.“¹¹⁵

Michel Chion hebt hier das Argument hervor, dass die von ihm erwähnte Entität von Bild und Ton, nicht intrinsisch an das Medium Film gebunden ist, sondern vom Rezipienten selbst hineininterpretiert wird. Da die vorliegende Arbeit aber methodisch von der Filmpraxis ausgeht, die auf den Rezipienten wirkt, kann mit der Behauptung gearbeitet werden, dass Bild und Ton in erster Linie weder bei der Produktion, noch bei streng objektiver Rezeption miteinander verbunden sind. Dieser Ansatz untermauert die These, dass es zumindest möglich ist, *Parameter* im auditiven Bereich vorzufinden, die losgelöst von den anderen *filmsprachlichen Parametern* lediglich für sich selbst funktionieren können. In weiterer Folge müssen diese jedoch auch die Fähigkeit besitzen, durch ihr alleiniges Wirken eine emotionale Spannung im Gefühlshaushalt des Zuschauers auslösen zu können.

115 Martin, Silke (2010), S. 9

3.5. Ergebnisse II: Filmsprachliche Parameter der Spannungserzeugung

Hinsichtlich der Spannungserzeugung wurde eine analytische Aufteilung des Filmmaterials durchgeführt, die Dramaturgie und Narration, *Production Design* und *Mise-en-scène*, Kameraführung und Montage und zu guter Letzt die akustische Ebene untersucht. Jeder *Parameter*, der für sich justiert, adaptiert und im Rahmen eines filmsprachlichen Subtextes angepasst werden kann, wurde in Hinblick auf Spannungsmomente im Filmmaterial analysiert. In weiterer Folge wurde geprüft, welche Eigenschaften die jeweiligen *Parameter* während der Spannungssituation besitzen, um hervorzuheben, welche Methoden, Muster und Bauformen für die Erzeugung von emotionaler Spannung verwendet werden.

Im Bereich der Narration zeigte sich, dass in erster Linie mit falschen Erwartungshaltungen, Informationsdefiziten und überraschenden Wendungen im Bereich der inhaltlichen Ebene gearbeitet wird. Das Publikum wird in Verbindung mit einem rationalen Denkprozess in den Zustand der Unsicherheit, der Irritation und der Ungewissheit befördert, der wiederum Nährboden für eine emotionale Spannung ist. Da es sich hierbei allerdings um einen rationalen und somit subjektiven Auslöser handelt, galt es die Aspekte der Unsicherheit, Irritation und Unsicherheit soweit zu abstrahieren, damit diese in den übrigen *filmsprachlichen Parametern*, die auf formale und nicht auf inhaltliche Art und Weise funktionieren, wieder gefunden werden können.

Während die Narration auf inhaltlicher Ebene wirkt, schaffen es *filmsprachliche Parameter* wie *Production Design*, *Mise-en-scène*, *Cinematographie* und Montage auf formaler Ebene zu agieren. Auch wenn sich die eigentliche Sprache dahinter formal aufbaut, schaffen es diese *Parameter* direkt und nicht erst über einen rationalen Prozess, dem Rezipienten Objekte, Dingwelten und *Naturhaftigkeiten* zu vermitteln. Das Gezeigte ist objektiv und auch frei von codierten Bedeutungssystemen zu begreifen. Innerhalb dieser *filmsprachlichen Parameter* fanden sich Gestaltungsmittel wie Form, Farbe, innere sowie äußere Struktur, Organik oder Künstlichkeit und Funktionalität, die den einzelnen Objekten und Dingen verschiedene Eigenschaften verleihen. In Verbindung mit Filmbeispielen in denen Spannung geortet werden konnte, wurde

freigelegt, dass innerhalb der Gestaltungsmittel ebenfalls die Elemente der Irritation, Fremdartigkeit und Unsicherheit wirken. Diese manifestieren sich direkt in einer Materialität von Objekten, die das *Production Design* zur Verfügung stellt und die gemeinsam mit weiteren Dingwelten zu einer geschlossenen Atmosphäre heranwachsen. Innerhalb einer Werkspannung, stellte sich heraus, dass das darin verankerte *punctum* während einer Spannungssituation stets von Elementen der Irritation, Fremdartigkeit und Unsicherheit regiert wird.

In Verbindung mit den *filmsprachlichen Parametern*, der *Cinematographie*, der Montage und des Filmtones fanden sich die intrinsischen Elemente des Mediums Film. Diese sind in erster Linie dafür verantwortlich, die Formen der Spannung, die von narrativer Seite kommen oder aber auch vom *Production Design* bereit gestellt werden, einzufangen, zu unterstreichen und hervorzuheben. Finden sich also darin bereits Spannungserzeuger, müssen diese von der *Cinematographie*, Montage oder dem Filmtone auch ausreichend eingefangen und verstärkt werden, was die Wahrscheinlichkeit einer wahrnehmbaren emotionalen Spannung erhöht und objektiviert.

Parallel dazu sind die *filmsprachlichen Parameter* der *Cinematographie*, der Montage und des Filmtones aber auch in der Lage, selbstständig Spannung zu erzeugen, ohne, dass Narration oder *Production Design* dabei eine tragende Rolle spielen würde. Tief verankert mit einer für den Rezipienten spürbaren physischen Haptik und Bewegung lösen eine tempogeladene Kamerabewegung oder ein rasanter Schnitt ein direktes Gefühl des Fallens, Stürzens oder zur Seitekippen, aus. Diese Form der emotionalen Spannung ist direkt im physischen und affektiven, objektiven Wahrnehmungsfeld verankert und legt neben den Elementen der Fremdartigkeit, der Irritation und der Unsicherheit weitere Spannungserzeuger wie Tempo und Rhythmik frei.

Ebenso wie die visuelle Ebene *Naturhaftigkeiten* und Dingwelten direkt abbildet, so schafft es auch der Filmtone Klänge, Töne und Geräusche, deren Quellen uncodierte Objekte sind, zu vermitteln. Dadurch können ebenso Objekte, die irritierende und fremdartige Eigenschaften besitzen, oder die zumindest ein *punctum* in sich tragen,

welches diese Eigenschaften transportiert, im Bereich des Filmtones eingesetzt werden.

Ein erster wichtiger Ansatz der Untersuchung des Filmtones hinsichtlich der Spannungserzeuger, war zu beweisen, dass der visuelle und der akustische Bereich eines Filmes zwar zusammenspielt, aber jeder dieser beiden Bereiche auch autark funktionieren kann. Durch diese Kraft ist es letztendlich möglich gewesen zu zeigen, dass es im Bereich der Wahrnehmung zu einer Verschiebung kommen kann, die entweder stärker in den visuellen oder in den akustischen Bereich wandert. Eine Wahrnehmungskonzentration auf den akustischen Bereich kommt in erster Linie dann zum Tragen, sobald im visuellen Bereich ein Informationsdefizit entsteht, das dadurch kompensiert wird, dass der Rezipient die fehlende Information im Bereich des Filmtones sucht. Ab diesem Moment ist der Rezipient anfällig für sämtliche Spannungserzeuger, die im Bereich des Filmtones zuschlagen. Der Unsicherheitsfaktor und die Irritation, die bereits aufgrund der fehlenden visuellen Information vorherrschend sind, kann durch eine Filmtonebene, die ebenfalls Formen von Unsicherheit, Fremdartigkeit oder Irritation in sich trägt potenziert werden. Parallel dazu können Eigenschaften wie Lautstärke, Rhythmik, und Tempo in Verbindung mit Steigerungen und Senkungen ein ähnliches physisches, haptisches Gefühl des Fallens und Stürzens auslösen, wie es die Montage oder die Kamerabewegung ermöglichen.

Der Grund warum nun gerade die Filmtonebene und nicht die visuelle Ebene als Objekt der näheren Untersuchung herangezogen wird, findet sich in den grundlegenden Eigenschaften des Hörsinnes. Da der visuelle Sinn weitaus mehr Informationsgehalt zur Sicherstellung von *wahrhaftigen*¹¹⁶ Erkenntnissen erlaubt als der auditive Sinn, kommt es im Bereich des Gehörs vermehrt zu Unsicherheitsfaktoren und Fehlbewertungen von Situationen. Folgendes Beispiel verdeutlicht diese Überlegungen. Eine weiße, große alte Schranktüre aus Holz, die zufällt, wird mithilfe des Sehsinnes klar identifiziert und lässt keinen Raum für Unsicherheit mehr zu, da das Ereignis ausreichend rezipiert und verstanden worden ist. Wird der Sehsinn allerdings durch den Gehörsinn ersetzt, so ist lediglich ein Geräusch hörbar. Der Hörende wird eventuell vermuten können, dass es

116 vgl. Kant, Immanuel (1980), S. 433

sich um etwas Altes, Großes und Hohles handelt, weil das Geräusch dumpf, schwer und quietschend ist. Aber er kann unmöglich sagen, wie der Schrank aussieht, dass dieser weiß ist und ob es sich dabei überhaupt um einen Schrank und nicht um eine Türe handelt. Dieses Beispiel soll lediglich vor Augen führen, dass hinsichtlich einer unzureichenden Situationsbewertung und einer lückenhaften Informationsansammlung, die akustische Ebene förderlicher als die visuelle Ebene ist, sobald von einer erfolgreichen Erzeugung emotionaler Spannung gesprochen wird. Aus diesem Grund muss das Augenmerk der weiteren Untersuchung den einzelnen *filmsprachlichen Parametern*, die sich im Filmtönen manifestieren und die es schaffen für sich alleine eine emotionale, objektive, physische Spannung im Publikum zu erzeugen, gelten.

4. Parameter der akustischen Sensationen zum Zeitpunkt der Spannungserzeugung

„In Folge Deleuze geht auch Michael Palm von einer Heterogenität des Audiovisuellen aus und weist darauf hin, dass die Simultanität von Bild und Ton im Film nicht als Synthese, sondern als Kopräsenz zu begreifen ist.¹¹⁷ Die Differenz von Akustischem und Visuellem ist dem Film immer schon inhärent, sie ist dem filmischen Dispositiv technisch eingeschrieben (...).“¹¹⁸

Anhand Gilles Deleuze und Michael Palms Auseinandersetzung mit der Heterogenität von Bild und Ton, ist es hier möglich, einen Hebel anzusetzen, der ausgehend von den technischen Voraussetzungen eines Filmes, eine Trennung von Bild und Ton bewirkt. Diese Zäsur gilt es auf die inhaltlichen, sowie ästhetischen Ebenen auszudehnen, die sich mithilfe der *filmsprachlichen Parameter* im visuellen, sowie auditiven Feld manifestieren. Erst wenn der Ton vom Bild getrennt werden kann und in weiterer Folge nicht nur beim Produktionsvorgang, sondern auch während der Rezeption eines Filmes dementsprechend heterogen behandelt wird, kann von einer gestalterischen und emotions-vermittelnden Kraft innerhalb der auditiven Ebene gesprochen werden. Ist so ein Moment im Film gefunden, muss gegengeprüft werden, ob sämtliche *filmsprachlichen Parameter*, die innerhalb der visuellen Ebene vorgefunden werden können, keinen notwendigen Gehalt mehr besitzen.

¹¹⁷ vgl. Palm, Michael, (1994)

¹¹⁸ Martin, Silke (2010), S. 9

Soll von einer Eigenständigkeit der Tonebene gesprochen werden, ist die Untersuchung eines eigenen fachspezifischen Verständnisses dafür notwendig. In Reclams Sachlexikon des Films finden sich Spuren einer Herangehensweise, die sich mit der zentralen Bedeutung des Tones im Film beschäftigt. Begriffe wie *Ton-Großaufnahme*¹¹⁹ und *Ton-Totale*¹²⁰ verdeutlichen hier nicht nur, dass verschiedenen Gestaltungsmitteln im auditiven Bereich eine spezifische Benennung zukommt, sondern zeigen ebenso eine vom Visuellen ausgehende Sprach-Transferierung in den Tonbereich auf. Denn um gestalterisch arbeiten zu können, müssen jene Mittel die zur Verfügung stehen, auch hinreichend benannt werden. Darüber hinaus ist hier der formale Inhalt einer visuellen Großaufnahme oder Totalen soweit abstrahiert worden, dass dieser deckungsgleich auf die Tonebene umgelegt werden kann. Der Regisseur Rene Clair arbeitete bereits 1930 sowohl mit *Ton-Großaufnahmen, die einen einzelnen Ton besonders hervorheben (...), als auch mit Ton-Totalen, in denen sich mehrere Töne und Geräusche überlagern.*¹²¹ Der oben beschriebene Prozess, Spannungsformen der einzelnen *filmsprachlichen Parameter* zu abstrahieren, trifft sich hier mit der Methodik, von Rene Clair und untermauert das weitere Vorgehen. Auf welche Weise eine heterogene und für sich allein stehende auditive Ebene dazu in der Lage ist, eine emotionale Spannung im Rezipienten zu erzeugen, wird anhand der Untersuchungen von Werner von Appeldorn deutlich.

„Für jedes Lebewesen gelten andere Umweltreize als Signale für potentielle Gefahren. (...) Rascheln oder Knacken waren ursprünglich wohl Hinweise auf schleichende Feinde und Tiere, etwa wenn unter ihnen die Zweige des Unterholzes knackten.“¹²²

In Bezug auf die Rezeption von Filminhalten sind folgende Schlüsse, die aus dem Zitat gezogen werden können, von Bedeutung: Die durch die akustische Wahrnehmung ausgelöste Reaktion, ist aufgrund der Evolution affektiv, reflexartig und dementsprechend auch vorsprachlicher, sowie objektiver Natur. Dieser Aspekt sichert ein klares Verständnis solcher auditiven Filminhalte. Nicht nur laute, sondern

119 Koebner, Thomas (2002-2007), S. 714

120 ebd.

121 ebd.

122 Mikunda, Christian (2002), S. 160f

überwiegend leise Töne fungieren als Auslöser dieses Verhaltens, was den bereits oben erwähnten Momenten der Stille in Kombination mit vereinzelt wahrgenommenen Tönen einen hohen Stellenwert zuschreibt. Aufgrund der erzeugten Gefahrensituation entsteht beim Rezipienten eine konzentrierte Aufmerksamkeit, was einer Anfälligkeit für Reaktionen und Emotionen gleichkommt. Die vereinzelt Knack-Laute, die in unregelmäßigen Abständen zwischen den Momenten der Stille wahrgenommen werden, bewirken einen schwebenden Zustand der Aufmerksamkeit beim Rezipienten, der einem klaren Suspense-Effekt gleichkommt. Niels Birbaumer hebt jene akustischen Reize in den Vordergrund, die beim Menschen im *mittleren Intensitätsbereich*¹²³ der Wahrnehmung vorgefunden werden und weder zu leise noch zu laut sind. Ein Knacken und Rascheln liegt innerhalb dieses mittleren Intensitätsbereiches. Wird ein akustischer Reiz allerdings zu laut, tritt das Phänomen der *defense reaction*¹²⁴ in Kraft, worauf es laut Birbaumer zu einer *sofortigen emotionalen Aktivierung des Rezipienten*¹²⁵ kommt. Bei plötzlichem Auftreten dieses lautstarken akustischen Reizes, entsteht eine schockartige Reaktion, die dem Surprise-Effekt gleichkommt. Es finden sich demnach sowohl Formen von Suspense, als auch von Surprise, die lediglich im Bereich der auditiven Ebene zu verankern sind und keiner visuellen Inhalte bedürfen. Wie ein suspense-artiges auditives Schweben wirken kann, zeigt David Lynchs *Eraserhead*. Die Tonebene liefert hier eine klammerartige, sich wie ein roter Faden durch den Film ziehende Ansammlung zusammenhängender Laute, die sich über die Dauer der jeweiligen Einzelbilder hinausbewegt und von Beginn bis zum Ende des Filmes hin nicht abreißt. undefinierbare Motoren- und Maschinengeräusche, sowie windartige Tonformen lassen einen Geräuschteppich entstehen, der die emotionale Aufmerksamkeit des Rezipienten einnimmt und im Bereich des Unangenehmen wirkt.¹²⁶ Während des gesamten Filmes befindet sich der Wahrnehmungshaushalt des Zuschauers in einer Art Alarmbereitschaft, was ihn empfindlicher und zugänglicher für die emotionale Spannung in Suspense-Form werden lässt. Die Tatsache, dass diese Tonebene - und so auch der Spannungsmoment, den ganzen Film hindurch anhält, bezeugt, dass keine notwendige Verbindung zu den einzelnen visuell gelieferten sich ändernden Bildern

123 vgl. Mikunda, Christian (2002), S. 193

124 vgl. ebd

125 vgl. ebd

126 siehe DVD-Clip 8



besteht. Die visuelle Ebene wird demnach austauschbar und rückt in den Hintergrund, selbst wenn gewisse Emotionen auch in diesem Bereich vorgefunden werden können. Die physische, vorsprachliche und objektiv empfundene Emotion ist hier in erster Linie im auditiven Bereich zu verankern und funktioniert ebenso auch ohne jene spannenden Momente, die durch das visuelle Bild geliefert werden. Jene auditiven Elemente, die eine aktive, gestalterische Kraft besitzen, sollen aus dem breiten Feld des Filmtones hervorgehoben werden und deshalb auch eine eigene Bezeichnung erhalten. Ich schlage vor diese Muster als *akustische Sensationen* zu bezeichnen, da der Begriff *Sensation*¹²⁷ stets mit etwas verbunden werden kann, das für sich alleine die Kraft besitzt, zu begeistern und emotional auf den Rezipienten zu wirken. *Akustische Sensationen* können auch nur als solche bezeichnet werden, sobald sie für sich alleine eine ästhetisch-emotionale Empfindung entstehen lassen. Es gilt also, die Konzentration der Untersuchung auf die *akustischen Sensationen* zu lenken, um innerhalb dieses selbst gesteckten Rahmens zu einer Einteilung und Klassifizierung der verschiedenen Muster, Wirkungsweisen und Elemente zu gelangen. Anhand dieses nun folgenden Prozesses sollte es möglich sein, eine allgemein gültige Definition der *akustischen Sensationen* zu erstellen, wobei auf dem Weg dorthin charakteristische *Attribute* freigelegt werden sollen, die letztendlich das zu erstellende Regelwerk einer Spannungserzeugung im Film bestimmen.

4.1 Der Filmtton: O-Ton und Audio-Design

Um die Wirkung, die der Filmtton auf den Rezipienten ausübt deutlich zu machen, muss zuerst dessen eigentliche Entstehung, sprich die Herstellung aller akustischen Ereignisse innerhalb eines Filmes, untersucht werden. Denn erst dadurch kann ein Verständnis über die Funktionalität des Filmtones hinsichtlich einer eigenen emotionalen Spannungserzeugung entstehen. Das Ohr funktioniert im Gegensatz zum Auge auf einer anderen Wahrnehmungs-Ebene, was zur Folge hat, dass auch sämtliche akustischen

127 Der Begriff *Sensation* fungiert hier in Form einer Doppelbedeutung. In erster Linie ist damit die eigentliche Tätigkeit des *Empfindens* oder *Fühlens* in Verbindung mit einem Sinneseindruck gemeint. Zusätzlich wird *Sensation* auch in Bezug auf eine besondere Attraktion, oder ein für sich wirkendes Spektakels verwendet. Beide Bedeutungsformen sind in der *akustischen Sensation* enthalten.

Sinneseindrücke, die ein Film bereit stellt, anderen Einfluss auf das Nervensystem haben als die visuellen. Hannes Raffeseder tastet sich in seinem Buch *Audiodesign*¹²⁸ an eine mögliche Unterscheidung der beiden Sinnesorgane, die hinführend zu dem Thema Audiodesign im Medienbereich auch für diese Arbeit geeignet erscheint heran. Ein entscheidender Aspekt ist zum Einen, dass das Auge gezielt Bereiche wahrnimmt, während das Ohr eine flächendeckende Position einnimmt, indem es auch jene Signale einfängt, die sich nicht innerhalb des direkten, frontalen Wahrnehmungsfeldes befinden. Alles was sich außerhalb des Sichtbereiches eines Rezipienten befindet, wird nicht mit dem Auge, aber sehr wohl mit dem Ohr wahrnehmbar. Dadurch kann akustischen Ereignissen auch ein *unbewusster*¹²⁹ und passiver Aspekt zugewiesen werden. Weiters gestalten sich akustische Signale bei gleicher Positionierung für alle Rezipienten gleich, während sich das Sehen weitaus *differenzierter*¹³⁰ gestaltet. Beide Argumente liefern der Untersuchung Gründe, warum akustische Ereignisse leichter objektiviert und somit auch beweisbar werden, und warum eine emotionale Spannung, die im passiven Unterbewusstsein wirken kann, näher am Filmtton als am visuellen Bild zu verankern ist. Als drittes Element kommt hier noch hinzu, dass *mehrere akustische Ereignisse*¹³¹ gleichzeitig wahrnehmbar sind, was einer reicheren Palette an Gestaltungsmöglichkeiten bei Spannungssituation hin zuarbeitet, als es beim visuellen Bereich der Fall ist. Um die diversen Gestaltungsmöglichkeiten nun näher zu untersuchen, soll der Filmtton wie oben bereits angekündigt *zerlegt* und analysiert werden. Als erste übergeordnete Einteilung muss allerdings zwischen den Bereichen *O-Ton* und *Audio-Design*, aus denen sich der Filmtton als Ganzes zusammensetzt, eine Differenzierung getroffen werden. Sämtliche akustischen Ereignisse, die während der Dreharbeiten passieren, also Dialoge, Geräusche der Requisiten bei Interaktionen oder Hintergrundgeräusche werden mithilfe von Mikrofonen¹³² aufgezeichnet und wandern unter dem Begriff des *O-Tons*, oder auch *Original-Tons*, auf den Schnittplatz. Während es sich beim *Original-Ton*, der alles beinhaltet was während der Dreharbeiten vor Ort

128 Raffeseder, Hannes (2010)

129 Raffeseder, Hannes (2010), S. 19

130 vgl. ebd., S.20

131 vgl. ebd.

132 Der Faktor einer technischen Entwicklung im Filmtton kann im Rahmen der Untersuchungen vernachlässigt werden, da sämtliche technischen Geräte seit den 50er Jahren die notwendigen Klangphänomene ermöglichen und die praktische Arbeit im Filmttonbereich nahezu unverändert bleibt.

aufgezeichnet worden ist, um etwas nahezu Gegebenes handelt¹³³, unterliegen sämtliche anderen Elemente des Filmtones einer veränderbaren und kontrollierten Gestaltung und werden unter dem Begriff *Audio-Design* oder *Sound-Design* zusammengefasst. Miteinander in Kombination gebracht ergibt sich daraus der eigentliche Filmtone, der für den Rezipienten während des Filmes wahrnehmbar ist.

Ein während der Dreharbeiten aufgezeichneter Ton, sei es Sprache, ein Geräusch oder Musik aus dem Radio ist für den Zuhörer nicht zwangsläufig auch authentisch, nur weil er als *O-Ton* im Filmtone zu hören ist. Oft trifft sogar das Gegenteil zu und ein Ton der erst während dem *Audio-Design* hinzugefügt worden ist, wirkt für den Rezipienten passender, verständlicher und aus diesem Grund auch authentischer, obwohl es sich gar nicht um den ursprünglich dazugehörigen Ton, sondern um ein *akustisches Trugbild*¹³⁴ handelt. Ein schwerer Stein, der mit großer Wucht in der Wiese aufprallt, würde, wenn das Ereignis in Form des *O-Tons* im Film zu hören ist, nicht verstanden werden. Wird der vorliegende *O-Ton* allerdings durch das Ton-Ereignis, das entsteht, wenn ein riesiger Felsbrocken auf einen harten Erdboden prallt, ersetzt, erscheint das visuelle Bild in Kombination mit dem Gehörten stärker, kräftiger und schlüssiger. Der Zuschauer würde die zweite Variante als weitaus näher an der Realität empfinden als die Erste. Dieses Verständnis stellt eine zentrale Grundlage dar, wenn es darum geht Empfindungen, Intentionen und im weitesten Sinne auch Kommunikation korrekt zu vermitteln. Dementsprechend ist es auch von großer Bedeutung, zu unterscheiden, ob etwas aus dem Bereich des *O-Tons* oder in Form einer Nachvertonung beziehungsweise Nachbearbeitung für den endgültigen Filmtone geeigneter ist. Die Trennung dieser beiden Bereiche ist als übergeordnete Entscheidungsmöglichkeit neben einer Klassifizierung des Filmtones zu verstehen. Doch wieso ist es wichtig, den Unterschied zu kennen? Da im Bereich der Nachbearbeitung sämtliche *akustischen Parameter* kontrolliert und gesteuert werden können, entsteht von Haus aus die Frage nach dem Wie und dem Was. Sobald die Möglichkeit der Kontrolle gegeben wird, ist eine

133 Natürlich ist es möglich den *O-Ton* mithilfe von technischer Nachbearbeitung anzupassen. Allerdings ist die Grundcharakteristik unveränderbar und steht somit fest.

134 Der Zuschauer sieht einen kleinen Stein fallen und hört dazu ein akustisches Ereignis, das von einem größeren fallenden Felsen stammt. Für den Zuschauer erscheint es allerdings so, als wäre der fallende, kleinere Stein die ursprüngliche Quelle des Gehörten.

Auseinandersetzung mit dem zu Grunde liegenden Thema und seinen Phänomenen notwendig. Erst nach einem Verstehen der Materie werden die Fragen, was und wie etwas zu kontrollieren ist, beantwortet sein. Ebenso verhält es sich bei der Kontrolle der akustischen Tonebenen, die im Bereich des Audio-Designs erzeugt und dem bereits gegebenen *O-Ton* hinzugefügt werden. Aus diesem Grund ist in der Nachbearbeitung ein wesentlich höheres Verständnis von emotionaler Spannungserzeugung vorzufinden, als bei der Untersuchung des *Original-Tons*, da dieses Wissen automatisch durch das Moment der Kontrolle vorhanden sein muss. Folglich konzentriert sich die Untersuchung auch auf die Herstellung des Filmttons und der Unterscheidung zwischen *O-Ton* und Audio-Design, und weniger auf die Ergebnisse, die nach dem fertigen *Mastering* den gesamten Filmtton ausmachen. Denn dieses Endergebnis muss erst der zweite Schritt der Untersuchung sein, sobald der Rezipient als Wahrnehmender hinzu kommt, bei dem keine Unterscheidung zwischen *O-Ton* und *Audiodesign* mehr hörbar sein darf. Damit ist gemeint, dass aus der Sicht des Rezipienten keine Unterscheidung zwischen diesen beiden Ebenen mehr getroffen werden kann, während der Regisseur und der Audio-Designer ganz bewusst zwischen ihnen unterscheiden, da durch sie jeweils komplett unterschiedliche Möglichkeiten der Gestaltung bereit gestellt werden. Eine weitere Einteilung des Filmtones, ist die Aufspaltung in die Bereiche *Sprache*, *Geräusch* und *Musik*¹³⁵, die Hannes Raffeseder in seinem Buch anführt. Neben dem Bereich der Sprache soll hier aber noch die Stimme als vierter Aspekt hinzugefügt werden, die getrennt von einem sprachlichen Bereich verstanden werden muss.

Bei einem Großteil der akustischen Wahrnehmungen innerhalb eines Filmtones spielen persönliche Erfahrungen, die sozial, geographisch und subjektiv ausfallen eine starke Rolle. Im Bereich der Spannungserzeugung findet sich allerdings ein Aspekt, der es schafft, dieses Problem der Subjektivität erneut zu umgehen. Hannes Raffeseder untersucht in seinem Buch eine Form von Überwachung der Umwelt, die ausschließlich mithilfe des Gehörorgans passiert.

135 Raffeseder, Hannes (2010), S.243

„Die erste Ebene der akustischen Wahrnehmung hat eine im Allgemeinen völlig unbewusst erfolgende, permanente Überwachung der Umwelt zum Ziel. Gleichförmige, ruhige, vertraute akustische Umgebungen haben beruhigende Wirkung. Ungewöhnliche, auffällige Sounds alarmieren hingegen und erregen auch gegen den persönlichen Willen sofort Aufmerksamkeit.“¹³⁶

Sämtliche Formen der Spannung liegen im Bereich des passiven, unterbewussten Empfindens, die dem Rezipienten unaufhaltsam und meist gegen seinen Willen aufgedrängt werden. Erst dadurch kommt es zu einem Mischverhältnis zwischen Unwohlsein, Unsicherheit und Anspannung. Die Übereinkunft Spannung erleben zu wollen, die der Zuschauer mit dem Filmmaterial trifft ist hier lediglich flächendeckend auf den gesamten Film umzulegen. Jedes kleine Spannungserlebnis für sich, muss allerdings unkontrolliert und unerwartet passieren, da sonst sämtliche instinktiven Reflexe des menschlichen Körpers ein Gefühl der Spannung verhindern würden. Das Hauptargument des oberen Zitates liefert eine Entschärfung des subjektiven Empfindens, da wie in den oberen Kapiteln bereits erarbeitet, Spannung aus dem Gefühl der Unsicherheit hervorgeht. *Ungewöhnliche, auffällige Sounds* tragen so direkt zur Spannungserzeugung bei. Im Sinne eines objektiven Charakters ist es wesentlich einfacher ein Publikum mit akustischen Ereignissen zu konfrontieren, die es nicht kennt und die nicht verstanden werden, als zu hoffen, etwas transportieren zu können, das für jeden Einzelnen objektiv wahrnehmbar und bekannt ist. Es kommt also hier zu einer Verneinung der funktionierenden Kommunikation. Denn im Bereich der Spannung passiert eine erfolgreiche Vermittlung am ehesten, wenn der Empfänger den Inhalt der Botschaft nicht kennt und versteht. Bei jeder anderen Form der Kommunikation würde dieser Weg nicht funktionieren, da dem Empfänger die inhaltlichen Teile der Botschaft bekannt sein müssen. Da nun aber Spannung im Bereich der Unsicherheit wirkt, muss der Kern der Nachricht Bereiche enthalten die vom Rezipienten nicht verstanden werden dürfen.

Audio-Design leistet eine Form der Führung des hörenden Rezipienten. Bei der Ansammlung der Tonspuren, die im Bereich des Filmtones zu verankern sind, darf die Selektion der einzelnen Töne, also die Anwendung des *Cocktailparty-Effekts*, nicht vom

136 ebd., S. 30

Zuschauer selbst passieren, sondern muss bereits vorher vom Regisseur oder Audio-Designer klar vorgegeben werden. Diese gezielte Kontrolle, die durch das Kombinieren der Töne mit Effekten, das Abmischen oder das abschließende Mastering funktioniert, ist die eigentliche Arbeit im Bereich der akustischen Emotionsvermittlung und muss neben den einzelnen Klassifizierungen ebenfalls in die Untersuchung einfließen.

4.2 Stimme und Sprache

Innerhalb eines Filmes finden sich häufig Elemente der Sprache, sei es in Form eines Dialoges zwischen zwei Charakteren oder der Stimme eines Erzählers aus dem Abseits. Neben den *Aktions-* und *Affektbildern*¹³⁷ wird dem Rezipienten in Form von Dialogen und anderen Momenten, in denen die Sprache einen primären Hierarchieplatz erhält, ein weiterer Anteil des Filminhaltes geliefert. Im Bereich der physischen und emotionalen Stimmungsvermittlung ist allerdings weniger das Element der Sprache, sondern vielmehr die Stimme selbst, die hinter dem symbolischen und gehaltvollen Sprachmuster steckt, ausschlaggebend. Da es für den Klang der Stimme relevant ist, ob diese in einem engen niedrigen Keller, in einer weiten hohen Halle, oder auf einer windigen Felsklippe in der Nähe eines Wasserfalles erklingt, fällt hier dem O-Ton die wichtigste Funktion zu. Im Bereich des Audio-Designs können solche Szenarien zwar nachgebaut werden, allerdings gestalten sich solche komplexen akustischen Bauformen als sehr zeitaufwendig. Parallel dazu spielt die mentale Einfühlung des Schauspielers in Kombination mit der Umgebung in der er sich befindet, eine erhebliche Rolle. Ein außer Atem wirkender und keuchender Darsteller, der mit seiner Stimme einen Dialog führen muss, nachdem er gerannt ist, klingt auf dem O-Ton dementsprechend authentischer als im kleinen Ton-Studio, in dem der Darsteller stehend, stressfrei und in konzentrierter Ruhe den Satz erneut spricht. In diesen Momenten muss der Regisseur bereits am Drehort die Entscheidung fällen, ob eine Stimme die notwendige Atmosphäre transportieren kann oder nicht. Parallel darf aber nicht darauf vergessen werden, dass im Bereich der Spannungserzeugung auch ungewöhnliche und dem Publikum unbekannte Elemente unterstützend wirken können. Dementsprechend kann es sich in gewissen Situationen idealer gestalten, wenn eine Stimme des Dialoges aus dem Bereich des O-

137 vgl. Deleuze, Gilles (1993), S. 70

Tones verwendet wird, während die zweite Stimme im Studio in Form von Audio-Design Effekten verändert und aus dem Umfeld des O-Tons herausgerissen wird. Dadurch entsteht eine klare Differenz, der beiden Stimmen, die lediglich durch den Klang und nicht durch den Inhalt eine Irritation im Wahrnehmungshaushalt des Rezipienten hervorruft und den Nährboden einer spannungsgeladenen Empfindung bilden kann. Der Grundgedanke ist also stets die Frage danach, welchen Klang eine Stimme besitzt, wie und ob er verändert werden soll, um eine emotionale Spannungssituation zu kreieren. Inhaltliche Bereiche werden im Rahmen solcher Überlegungen beliebig und austauschbar.

Neben dem eigentlichen Klang, gleich ob dieser durch die Sprechkunst des Darstellers selbst, oder mithilfe digitaler Audio-Effekte kontrolliert wird, spielen die *Parameter* Tempo, Rhythmik und Lautstärke ebenfalls eine entscheidende Rolle. Wird eine einzelne Stimme für sich alleine betrachtet, ist es zwar möglich eine Form von emotionaler Spannung zu erzeugen, jedoch ist ein weit aus erheblicherer Faktor der Spannungserzeugung mithilfe der Stimme, in Bezügen verankert, die sich erst durch die Kombination mit anderen Tonebenen ergeben. Dabei kann es sich um weitere Stimmen, Geräusche, Audio-Effekte oder Musik handeln, die den Platz eines Elementes einnehmen können, das in Bezug zur eigentlichen Stimme steht. Es muss also das Gesamtbild betrachtet werden, wodurch die emotionale Spannung überhaupt erst rezipierbar wird, beziehungsweise kann es im Idealfall auch zu einer Doppelung der Spannungs-Intensität führen. Wird ein Dialog zwischen zwei Darstellern geführt, bei dem einer der beiden sehr hektisch oder energisch, mit vielen Hebungen und Senkungen im Sprachmuster hinsichtlich des Duktus arbeitet, während der zweite kalt, eintönig und mit übertriebener Ruhe in der Stimme in einem langsameren Tempo spricht, entsteht eine Irritation. Diese Irritation darf allerdings nicht daher rühren, dass bestimmte Inhalte dafür verantwortlich sind, sondern soll vielmehr durch das Tempogefälle und die starke Unterscheidung der beiden Stimmen ausgelöst werden. Es entsteht sozusagen eine rhythmische Brücke zwischen diesen beiden Polen, die einem schwebenden Gefühl von Suspense gleich kommen kann. Der Film *Secret Window*¹³⁸ von David Koepp liefert

138 *Secret Window*, Regie: David Koepp, USA 2004

eine Figur, die während des ganzen Filmes mit dieser Art der Irritation arbeitet. Während die Hauptfigur, ein Schriftsteller mit dem Namen *Mort Rainey*, von einem Unbekannten mit dem Namen *John Shooter* damit konfrontiert wird, eine seiner Geschichten gestohlen zu haben, reagiert der Charakter des *Mort* bei jeder Begegnung hektischer und unruhiger, während der Duktus und das Klangbild des *John Shooter* bei jeder Begegnung unnatürlich ruhig bleiben.¹³⁹ Die einzelnen Wörter innerhalb der Dialog-Parts variieren zwar, allerdings bleibt das Klangbild, also die Charakteristik der Stimme, identisch, eintönig und glatt. Diese Situationen lassen im Rezipienten das Gefühl von Unsicherheit entstehen, da diese Form der Kommunikation einen Punkt freilegt, der in die Richtung eines Missverständnisses wandert und eine unangenehme Situation entstehen lässt. Dieses emotional aufgeladene Gefühl baut ein langsames aber dafür wachsendes Suspense-Muster auf, welches in Kombination mit einer ebenfalls größer werdenden Erwartungshaltung wirkt, bei der sich der Rezipient mit Anspannung auf den Moment vorbereitet, in dem das ruhige Sprachmuster mitsamt des ganzen Charakters explodiert und von einem Suspense-Gefühl schlagartig in einen Surprise-Moment umschlägt.



In David Lynchs *Lost Highway* findet sich ein weiteres Beispiel einer Spannungserzeugung, die sich ausschließlich im Bereich des O-Tones während der Dialoge zwischen Bill Pullman und Patricia Arquette im ersten Teil des Filmes, manifestiert.¹⁴⁰ Die Sprechweise dieser beiden Charaktere ist durch eine starke Zurückhaltung, Distanz und Emotionslosigkeit geprägt, die mithilfe der extrem ungewöhnlich lang anhaltenden Pausen mitten innerhalb eines Dialoges verstärkt wird.¹⁴¹ Ohne den Klangraum einer der Stimmen im Bereich des Audio-Designs verändern zu müssen und ausschließlich durch die Regulierung des Tempos und der Rhythmik wird hier eine irritierende suspenseartige Spannung vermittelt, die ebenfalls nicht durch den Inhalt der Dialoge sondern durch die Art wie der Dialog geführt wird entsteht. Die Spannungsmomente sind genau an den Stellen am intensivsten, an denen die langen Pausen zwischen den Sätzen passieren, wodurch eine Form der Lücke entsteht, die mit dem Gefühl der Anspannung

¹³⁹ siehe *DVD-Clip 9*

¹⁴⁰ siehe *DVD-Clip 10*

¹⁴¹ Vgl. Martin, Silke (2010), S. 250-260

beim Rezipienten gefüllt werden kann.

Sämtlichen bis jetzt erörterten Spannungsaktivierungen die sich durch den Gebrauch der Stimme manifestieren, haftet die Charakteristik einer codierten und erlernten Sprache an. Der eigentliche Grund, warum die Stimme getrennt von der Sprachebene behandelt werden muss, ist allerdings die Fähigkeit, dass sie zusätzlich eine weitaus direktere und vorsprachliche Emotionsvermittlung leisten kann. Schreien, Lachen oder Weinen, sind akustische Signalformen innerhalb einer Grauzone, die sich zwischen dem Feld der Sprache und dem der Geräusche aufbaut. Abseits eines Sprachmusters erlaubt es die Stimme nicht nur direkte Emotionen zu vermitteln, indem die oben angeführten Signalformen in die Tonebene einfließen, sondern sie ermöglicht auch einen nachahmenden Kopiervorgang der Geräuschwelt. Wenn in Pierre Jeunets *La cité des enfants perdus* die erste Traumsequenz durch das laute wiehernde und plötzlich auftretende Schreien von *Krank* beendet wird, wirkt neben dem eigentlichen Surprise-Effekt, der den Rezipienten aus dem Umfeld der vorher erklingenden Töne herausreißt, auch die direkte Emotionsvermittlung von Angst, Panik und Beklemmung, die durch das wahrgenommene Signal des Schreis passiert.¹⁴² Die Gestaltung des Schreis wirkt schwebend, da es sich dabei nicht um einen kurzen einzelnen Schrei, sondern um eine Ansammlung rhythmisch miteinander verbundener Hebungen und Senkungen handelt, die den Schrei in eine ungewohnte Länge ziehen, während der schwebende Zustand in der Stimme fast schon einen Suspense-Mikrokosmos zum Vorschein bringt. Ebenso, wie eine repetitive Nutzung der Stimme in Kombination mit einem Sprachbild irritierend wirken kann, so funktioniert das Nachahmen von Geräuschen ebenso auf einer repetitiven Grundlage. An dieser Grenze fließt das Sprachmuster in den Bereich der Signalformen und der Geräuschwelt, an der letztendlich nicht mehr festzustellen ist, ob es sich bei den Stimmlauten um eine Sprache oder um eine der beiden anderen Formen handelt. Anhand dieser Brücke ist es möglich, die Stimme als Geräusch aber ebenso das Geräusch als eigene Form der Sprache zu etablieren, so fern es dem Rezipienten dementsprechend aufbereitet vermittelt wird.

CLIP
11
DVD



In erster Linie besitzen Spannungsmuster, die anhand der Stimme eine Emotion im

¹⁴² siehe *DVD-Clip 11*

Rezipienten auslösen, bewusst gesetzte Hebungen und Senkungen, die durch die Regelung des Klangbildes, des Tempos, der Lautstärke und der Rhythmik erzeugt werden. Weiterführend kann jedes einzelne Ton-Element, das diesen Regelungen unterzogen worden ist, mit einem anderen in Bezug gebracht werden, wodurch eine höhere Tonebenen-Instanz geschaffen wird. Je nachdem ob es sich dabei um ein Suspense- oder Surprise-Muster handelt, das jeweils für sich alleine wirkt, oder ob eine Mischform aus beiden angestrebt wird, ist das Verhältnis der Hebungen und Senkungen gleich bleibend, kontinuierlich ansteigend, plötzlich nach oben schnellend oder aber auch eine Kombination aus diesen drei Amplitudenwerten.

4.3 Geräusche

Geräusche, gleich ob sie mithilfe des O-Tones oder unter Verwendung von Audio-Design Elementen in den Filmtone einfließen, stehen in direkter Verbindung mit Prozessen, Aktionen und Ereignissen. Quellen dieser Elemente, die immer einer dafür aufzubringenden notwendigen Zeitspanne unterworfen sind, können Objekte oder Personen selbst sein. Ein Geräusch ist letztendlich das Abfallprodukt¹⁴³ dieser Prozesse und Aktionen, wobei es demjenigen, der es wahrnimmt, Informationen über die äußere und teilweise auch innere Materialität und Beschaffenheit der Objekte liefern kann, die an diesen Ereignissen beteiligt sind. Diese Objekte werden somit für den Rezipienten spürbarer und realer, was für die emotionale Wahrnehmung des Filmtones von enormer Wichtigkeit sein kann.

Das Drehbuch selbst, in Verbindung mit dem *Production Design*, liefert dem Film eine erste vorgegebene Richtung, welche Geräusche in den Filmtone einfließen. So bietet jedes Objekt, jede Person oder jeder Raum, abhängig von deren Gestaltung, eine dementsprechend große Bandbreite zur Erzeugung von Geräuschen. Je vielseitiger und abwechslungsreicher die oben genannten Faktoren gestaltet sind, umso größer ist die

¹⁴³ Natürlich finden sich ebenso Situationen, in denen das Geräusch selbst das Ziel ist und so innerhalb einer Hierarchieordnung über der zuvor durchgeführten Aktion steht. Ein geeignetes Beispiel wäre das Klatschen. Wenn ein Publikum klatscht, dann ist das eigentliche Ziel, die Erzeugung des Geräusches selbst und weniger die Art und Weise wie die Aktion des Klatschens durchgeführt wird.

Wahrscheinlichkeit, dass Prozesse und Aktionen in Gang gesetzt werden, die ein Geräusch erzeugen. Wird dieser Faktor bedacht und bewusst eingesetzt, ist es möglich die emotionale Wahrnehmung des Rezipienten von Geräusch zu Geräusch weiter zu transportieren und aktiv zu halten.

„Geräusche von Schritten lassen Rückschlüsse auf die Beschaffenheit der Schuhe (z.b. Stöckelschuhe, Sandalen, Holzpantoffel), auf den Boden (z.b. Holz, Asphalt oder Schotter), das Schrittempo usw. zu. Mitunter kann sogar die persönliche Befindlichkeit der gehenden Person herausgehört werden. In der Regel kann am Schritgeräusch erkannt werden, ob jemand in Eile ist, schnell läuft, gemütlich spaziert, stolpert, torkelt,...“¹⁴⁴

Die Quelle dieser Geräusche muss dabei nicht in unmittelbarer Umgebung der Handlung positioniert sein und wirkt in Verbindung mit dem eigentlichen visuellen Bild mit all seinen sichtbaren Objekten, Räumen und Personen vollkommen autark. Aus diesem Grund sind jene Geräusche, die so im Filmtone verankert werden auch nicht der visuellen Ebene untergeordnet, sondern stehen sogar darüber, da sämtliche *Parameter* dieser Geräusche verändert, neu gestaltet, entfernt oder vervielfältigt werden können, ohne das eigentliche visuelle Bild direkt zu verändern. Lediglich die Wirkung des visuellen Bildes auf den Rezipienten wird dabei angegriffen und variiert.

Um im Bereich des Filmtones mit Geräuschen arbeiten und sämtliche einzelnen Elemente vorerst für sich und anschließend in einem Gesamtbild betrachten zu können, ist es notwendig, eine Einteilung vorzunehmen. Hannes Raffeseder trennt die Filmtone Ebene der Geräusche in den Bereich der *Atmo*¹⁴⁵ und den der *Sound-Effects*¹⁴⁶. Diese Trennung erscheint nicht nur hinsichtlich einer historisch etablierten Filmpraxis schlüssig, sondern korreliert auch mit den akustischen Wahrnehmungs-Gewohnheiten eines Publikums.

„Passives Hören analysiert - bewusst oder unbewusst - einen vergleichsweise kurzen Zeitausschnitt der akustischen Umwelt, versucht darin bekannte Muster zu erkennen, bereits vertraute Ereignisse zu identifizieren (...) und daraus eventuell erforderliche Handlungen abzuleiten. Aktives Zuhören setzt das wahrgenommene

¹⁴⁴ Raffeseder, Hannes (2010), S. 47

¹⁴⁵ ebd., S. 243

¹⁴⁶ ebd.

akustische Ereignis hingegen in einen größeren zeitlichen und räumlichen Zusammenhang, (...) versucht es kritisch zu reflektieren (...)“¹⁴⁷

Auf den vorliegenden Untersuchungsrahmen bezogen, fallen sämtliche Geräusche, die sich im Vordergrund befinden und meist auch direkt mit einem visuell wahrnehmbaren Prozess in Verbindung stehen oder sogar direkt an die konkrete Handlung eines Filmes gekoppelt sind, in den Bereich des *aktiven Hörens*. Der Rezipient wird unmittelbar mit diesen Geräuschen konfrontiert und im Rahmen eines Denkprozesses aufgefordert, einen Bezug herzustellen. Diese Elemente fallen mit jenen zusammen, die im Feld der *Sound-Effects* wirken. Währenddessen konzentriert sich ein *passives Hören* wesentlich breiter im affektiven Unterbewusstsein und führt zu einer objektiveren Wahrnehmung. Sämtliche Elemente, die sich im Feld der *Atmo-Ebene* entfalten werden anhand dieses Musters wahrgenommen, da sie in der Regel von dem der *Sound-Effects* überlagert werden. Allerdings besitzt die Ebene der *Atmo* die Möglichkeit über eine längere Zeitspanne und nahezu losgelöst von Handlung und visuellem Bild wirken zu können. Dementsprechend in welcher Umgebung oder historischen Zeit sich die Handlung des Filmes abspielt, wird die Tonebene der *Atmo*, die aus dem O-Ton und den im Audio-Design zusätzlich hinzugefügten Geräuschen besteht, über eine längere Zeitspanne, die sich über mehrere Szenen, Sequenzen oder aber auch durch den gesamten Film ziehen kann, angepasst. Dieser Vorgang des Anpassens kann einerseits darauf abzielen, die inhaltliche Ebene des Filmes verständlicher, realer und greifbarer zu machen, andererseits können zusätzlich Stimmungen kreiert werden, die den emotionalen Wahrnehmungs-Haushalt des Publikums aktivieren. Sekundärer Ansatz ist für die Erzeugung von Suspense wesentlich entscheidender, da sämtliche Elemente dabei nicht der Prämisse unterliegen, die Handlung voranzutreiben oder zu erklären, sondern ausschließlich aus dem Grund erstellt werden, um atmosphärische, ästhetische, emotionale Stimmungen im Rezipienten zu wecken.

147 ebd., S. 29

4.3.1 *Atmo*

Sämtlichen *Atmo*-Geräuschen haftet die Eigenschaft an, dass sie im Unterbewusstsein und im Bereich des *passiven Hörens* wirken. Was einer Objektivität und somit auch einer wissenschaftlichen Beweisführung zu Gute kommt, allerdings aber auch dazu führt, dass lang anhaltende, gleichbleibende, im Unterbewusstsein¹⁴⁸ greifende Geräusche automatisch in den Hintergrund treten, bis diese schließlich anhand der menschlichen Anpassung auf Gegebenheiten, nicht nur akzeptiert und für selbstverständlich erklärt, sondern einfach nicht mehr wahrgenommen werden. Sämtliche Elemente die nicht mehr wahrgenommen werden können, sind demnach für den Rezipienten selbst auch nicht vorhanden und können demnach auch nicht auf seinen emotionalen Spannungshaushalt wirken. Um eine wirkungsvolle und kräftige *Atmo* zu erstellen, die allerdings nach wie vor im Hintergrund und im Unterbewusstsein objektiv funktioniert, muss eine Anpassung der Wahrnehmung verhindert werden. Indem laufend neue, zusätzliche Geräusche hinzugefügt, bestehende verändert oder entfernt werden und das Ergebnis daraus durch Kontrolle des Tempos, der Rhythmik und der Klangfarbe geregelt wird, kommt es zu einer variierenden *Atmo*, die dem Rezipienten laufend neue akustische Wahrnehmungsmuster im Unterbewusstsein präsentiert, ohne dabei zu weit in den Vordergrund der *Sound Effects* zu gelangen. Dadurch entsteht eine Form der Aufmerksamkeit, die bei einer Variation des Musters kurz aus dem *passiven Hören* heraus in den Vordergrund tritt, um gleich darauf wieder in den Hintergrund zu wandern, sobald die wichtiger erscheinenden, an die Handlung geknüpften *Sound Effects* wieder den Platz des aktiven Hörens einnehmen. Durch dieses laufende Wechselspiel entsteht Anspannung beim Rezipienten und es wird erneut ein suspenseartiges Muster deutlich, welches ausschließlich durch die Ebene des Filmtones aufgrund eines Zusammenspiels von *Atmo* und *Sound Effects*, hervorgerufen worden ist.

Pierre Jeunets *La cité des enfants perdus* lebt von einer reichen Filmtonebene, die abwechselnd Suspense und Surprise-Elemente bereitstellt. In einer Szene, in der die

¹⁴⁸ Sowohl im physischen als auch im psychischen Bereich reagiert der menschliche Körper auf eine Ansammlung länger gleichbleibender akustisch rezipierter Signale, indem er diese in den Hintergrund der Wahrnehmung verlagert, da die Aufmerksamkeitsspanne auf diesen gleichbleibenden Sinneseindruck abnimmt.

Waisenkinder und der Harpunier *One* einen Save im Wasser versenken, ist eine dementsprechend starke *Atmo* hörbar.¹⁴⁹ Ein Nebelhorn, sowie einzelne Maschinen-geräusche von Hafen-Ladekränen erklingen teilweise in wiederkehrendem Rhythmus, dann wiederum arhythmisch, oder fallen plötzlich weg um kurze Zeit darauf die verhältnismäßig ruhige *Atmo* erneut zu durchbrechen. Sämtliche Geräusche manifestieren sich dabei in einem Bereich der *Atmo*, der weniger für die eigentliche Handlung notwendig ist, sondern vielmehr auf die emotionale, physische Wahrnehmung des Rezipienten wirkt. Die visuelle Ebene zeigt in diesen Szenen weder das Nebelhorn, noch die Ladekräne und ist dementsprechend klar davon getrennt. Den Bildern kann dementsprechend ein Status der Beliebigkeit zugesprochen werden, während die auditive Ebene dadurch den Charakter einer *akustischen Sensation* erhält.



James Mangold's *Identity*¹⁵⁰ liefert eine weitaus flächendeckendere *Atmo*, die sich in leicht variierender Form durch den gesamten Film zieht. Der andauernde Regen schafft die Möglichkeit, Wassertropfen, die auf diverse Materialien (Erdboden, Blechdächer, Fensterglas, etc...) treffen oder den regelmäßig wiederkehrenden Donner, hörbar zu machen. Der Regen bildet dabei eine breite und voll klingende Basis, die gleichbleibend ist, während die übrigen sich ändernden Geräuschelemente, die sich ebenfalls in der *Atmo* befinden, für die notwendige Abwechslung sorgen, die ein Suspense-Muster kreiert.¹⁵¹ Der plötzlich auftretende und lauter gestaltete Donner liefert hingegen kleine Momente der Surprise. Bei diesen Mustern handelt es sich zwar nicht um intensive oder emotional starke Spannungserfahrungen, allerdings sorgen sie dafür, dass sich eine gewisse Grundaufmerksamkeit und Anspannung im Rezipienten ausbreitet, durch die akustische Spannungsmomente im Bereich der im Vordergrund liegenden *Sound-Effekte* wesentlich kräftiger, heftiger und auch affektiver, sprich objektiver, wirken können. David Lynch's *Eraserhead* arbeitet mit einem identischen Muster, welches mithilfe von Wind-, Maschinen- und Motorengeräuschen im *Atmo*-Bereich eine Grundfläche etabliert, während lautere Maschinengeräusche oder die Schreie des *Monsters* im *Sound Effects*-Bereich verstörende Surprise-Situationen bereit stellen.¹⁵² Sowohl bei *Identity*



¹⁴⁹ siehe *DVD-Clip 12*

¹⁵⁰ *Identity*, Regie: James Mangold, USA 2003

¹⁵¹ siehe *DVD-Clip 13*

¹⁵² siehe *DVD-Clip 8*

als auch bei *Eraserhead* lassen sich diese Muster in den Bereich der *akustischen Sensationen* einordnen, da sie sich als geschlossene Einheit über mehrere Sequenzen erstrecken, während das davon losgelöste Bild laufend wechselt und sich verändert. Es zeigt, dass eine bedeutungsgeladene Koppelung zwischen Bildebene und *Atmo*-Ebene nicht vorhanden ist, da sich sonst die *Atmo*-Ebene wesentlich stärker an den Wechsel der Bilder anpassen würde, anstatt nahtlos und darüber hinaus weiterzuklingen.

4.3.2 Sound-Effects

Neben der im Hintergrund und im Unterbewusstsein ablaufenden *Atmo*-Ebene stellt die Ebene der *Sound-Effects* Geräusche bereit, die sich im Vordergrund befinden, bewusst wahrgenommen werden und somit in den Bereich des *aktiven Hörens* fallen. Hannes Raffeseder plädiert für eine weitere Unterteilung der Tonebene, in Verbindung mit dem Bild, da *Sound-Effects* häufig in Kombination mit der gezeigten Handlung oder mit visuell wahrnehmbaren Aktionen und Prozessen funktionieren. Dementsprechend schwierig gestaltet sich hier auch die Suche nach *akustischen Sensationen*, also jenen Geräuschen, die zwar in den Bereich der *Sound-Effects* fallen, aber nicht an die visuelle Ebene gekoppelt sind. Aus diesem Grund erscheint Hannes Raffeseder's Vorschlag zur Aufteilung der *Sound-Effects* in *Hard-Effects* und *Soft-Effects* förderlich.

„Dabei werden unter Hard-Effects Geräusche verstanden, die ganz synchron zu einem im Bild sichtbaren Ereignis gesetzt werden müssen. Beispiele hierfür sind Schüsse und Explosionen, zerbrechendes Glas, Hammerschläge, Schritte, usw., deren Geräuschquellen im Bild sichtbar sind. Soft-Effects müssen hingegen nicht exakt synchronisiert werden. Dies trifft vor allem auf Geräusche zu, deren Quellen nicht oder nur schemenhaft erkennbar sind...“¹⁵³

In erster Linie erscheint hier der Bereich der *Soft-Effects* für ein Weiterkommen ersichtlicher, da diese dementsprechend unabhängig gegenüber einer visuellen Präsenz agieren können. Schon alleine der Charakter, nicht direkt mit einem sichtbaren, visuell dargestellten Objekt oder einer Handlung in Verbindung gebracht werden zu können, erzeugt einen Unsicherheitsfaktor, der aus dem vergeblichen Versuch heraus entsteht, die Quelle des Geräusches nicht oder nur teilweise identifizieren zu können. Aufgrund

¹⁵³ Raffeseder, Hannes (2010), S. 243

dieser Eigenschaft besitzen *Soft-Effects* einen gewissen Vorsprung gegenüber *Hard-Effects*, sobald es darum geht eine *akustische Sensation* innerhalb dieser beiden Ebenen ausfindig zu machen.

Was in dieser Hinsicht allerdings für die Untersuchung beider Ebenen zielführend sein kann, ist, dass nach Situationen gesucht werden muss, in denen der eigentliche Spannungserzeuger nicht nur durch die exakte Wahl bestimmter *Hard-Effects*, sondern vielmehr durch deren gezieltes Verändern und Bearbeiten im Audio-Design funktioniert. Diesen bearbeiteten Geräuschen fällt eine substanzgeladene Intensität und Haptik gegenüber anderen *Hard-Effects* zu, da sie für sich alleine bereits eine Besonderheit darstellen. So entfernt sich die Aufmerksamkeit des Zuschauers schrittweise von der visuellen zu der auditiven Ebene hin. Handelt es sich bei jenen *Hard-Effects* zusätzlich um fremdartige, irritierende Geräusche, ist von Haus aus bereits ein erster Grundstock für eine suspense-artige Spannungssituation gelegt. Wichtig hierbei ist, dass das an die visuelle Bildebene gekoppelte Geräusch für sich alleine und nur im Bereich der Filmtonebene irritierend wirkt. Sobald die dazu passende gezeigte Handlung, der Prozess oder das Objekt, sprich die visuelle Quelle des Geräusches von Haus aus seltsam, fremd, unpassend oder irritierend erscheint, fällt die akustische Spannungserzeugung nicht in den Bereich der *akustischen Sensationen*, da es sich erst in Verbindung mit dem Bild vollkommen entfalten kann. Die Suche darf also lediglich jene irritierenden *Hard-Effects* berücksichtigen, die kräftig genug sind, um für sich alleine eine Substanz entwickeln zu können, während das dazu passende Bild weder eine gewisse Besonderheit, noch einen irritierenden Spannungsreiz oder *Kontrapunkt*¹⁵⁴ aufweist. Sind Elemente dieser Art gefunden, erhalten sämtliche identische Geräuschsituationen, die sich im Bereich der *Soft-Effects* abspielen, automatisch ebenfalls den Status einer *akustischen Situation*, da ihnen durch das entkoppelte Bild-Ton Verhältnis der oben beschriebene Vorsprung zugute kommt.

Besitzen *Hard-Effects* eine bestimmte Intensität und Substanz, die verwunderlich oder irritierend erscheint, so können diese einmalig in Form eines plötzlich auftretenden

154 vgl. *Anhang I, Glossar*

Surprise-Effekts wirken, oder erhalten einen rhythmischen, wiederkehrenden Charakter, der den Weg für einen Suspense-Spannungsaufbau ebnet. Lautstärke, Klangfarbe, Frequenz und weitere Veränderungen in diese Richtung können ein dementsprechend alltägliches Geräusch aus dem Bereich der Beliebigkeit herausheben und ihm einen besonderen Charakterzug hinzufügen. Diese spezielle Charakteristik lässt das Geräusch plötzlich zu etwas Irritierendem für den Zuschauer werden. Bei diesen *Sound-Effekts* Mustern, gleich ob es sich dabei um einen *Hard-* oder *Soft-Effect* handelt, ist letztendlich nicht entscheidend worum es sich bei dem Geräusch an sich handelt, sondern wie dieses Geräusch aufgenommen, bearbeitet, abgemischt und dem Zuhörer präsentiert wird.

Das alltägliche Geräusch einer Türglocke oder das Klingeln des Telefons kann durch richtige Anwendung eine starke Form der Spannung, sowohl im Surprise- als auch im Suspense-Bereich liefern. Weder eine Türglocke, noch das Klingeln des Telefons - die Rede ist hier von Klingel- und Glockentönen, die im intrinsischen Bereich weder etwas Fremdartiges noch Irritierendes besitzen - stellen etwas Besonderes dar und bringen den Rezipienten in eine Situation, die stark mit dem Alltag verbunden werden kann. Dem Geräusch an sich haftet also weder etwas Furchterregendes noch etwas Irritierendes an. Bei David Lynch's *Lost Highway* findet sich ein geeignetes Beispiel für den Einsatz eines Telefonklingelns. An der Stelle in der Bill Pullman im Nachtclub versucht, seine Frau zu Hause anzurufen, baut sich eine Form der Spannung auf, die stark durch die Verwendung des klingelnden Telefons, das als *Hard Effect* zu hören ist, wirkt.¹⁵⁵ Hier finden sich verschiedene Gestaltungsmuster, die allesamt kontrolliert und gezielt von Seite des Regisseurs und des Sound-Designers eingesetzt werden. Die Wahl des Klingeltones, auch wenn, oder gerade weil, es sich dabei um einen von einem analogen Telefon stammenden Ton handelt, bildet hier den ersten wichtigen Faktor, von dem sämtliche anderen abzuleiten sind. Denn das Geräusch an sich liefert immer bereits intrinsische Eigenschaften, die entweder einen großen oder kleinen Rahmen erlauben, in dem eine Nachbearbeitung, Anpassung und Veränderung der einzelnen *Parameter* möglich wird. Das schrille Klingeln des Telefons beinhaltet bereits von Haus aus ein



¹⁵⁵ siehe *DVD-Clip 14*

wellenförmiges, rhythmisches Klangbild. Diese Eigenschaften erleichtern es dem Geräusch, die restliche *Atmo*-Ebene, sowie andere *Soft*- oder *Hard*-Effects zu durchbrechen und in den Vordergrund des Wahrnehmungsfeldes eines Rezipienten zu gelangen. In Kombination mit einer dementsprechenden Abmischung der Lautstärke, wird dieser Moment des nach vorne Tretens auf einen bestimmten Zeitpunkt gelenkt. Im Verhältnis zum Klingelgeräusch gestaltet sich die Filmtonebene kurz davor trotz *Nachtclub-Atmo* dementsprechend ruhig. Obwohl der Zuschauer damit rechnet, dass in den kommenden Momenten ein Klingeln zu hören sein wird, da Bill Pullman beim Abheben des Hörers und beim Wählen der Nummer deutlich zu sehen ist, funktioniert das unerwartet laute und schrille Klingeln als irritierender Surprise-Moment. Die Wahl des Klingeltones, die Kontrolle der Lautstärke, die Wahl der Frequenz, sowie der am Ende hinzugefügte leichte Nachhall spielen hier zusammen und lassen einen Moment entstehen, in dem das Geräusch für sich selbst so präsent und intensiv ist, dass es nicht psychisch, sondern physisch auf den Rezipienten wirkt und die gesamte Aufmerksamkeit auf dieses eine Geräusch konzentriert. Die leicht im Hintergrund schwebende gleichbleibende *Atmo*-Ebene unterstützt dieses Geräusch und liefert eine Stütze, die genau in diesem Moment aktiv wird, sobald das Klingeln wieder verstummt. Dieser kleine Surprise-Moment wird in weiterer Folge gesteigert, indem nach kurzer Pause ein erneutes Klingeln hörbar wird und so ein Muster entsteht, das zwischen den Klingelgeräuschen in Form der sich ausbreitenden *Atmo* eine Zäsur liefert, die im Rezipienten den Wunsch nach dem Abheben des Telefonhörers, erzeugt¹⁵⁶. Diese Erwartungshaltung, die mit dem ersten Erklingen des Telefons startet, zieht sich in Form eines Suspense-Musters bis zum letzten Klingelgeräusch. Die Erzeugung von Spannung wird hier sogar durch einen *Hard*-Effect erzielt, bei dem das Telefon deutlich sichtbar im Bild verankert ist. Die Frage ob es sich dabei auch um eine *akustische Sensation* handelt, erweist sich hier allerdings als schwer. Natürlich liefert die gesamte *Cinematographie* und die Gestaltung des klaustrophobischen Raumes in dieser Szene einen erheblichen Beitrag für die Spannungserzeugung. Der Surprise-Effekt liegt allerdings klar auf der Seite der akustischen Ebene, während die visuelle Ebene ein Bild

¹⁵⁶ Natürlich ist der Wunsch nach dem Abheben des Telefonhörers mit einem rationalen empirischen Prozess verbunden, der eher im subjektiven Feld zu verankern ist, da das Verstehen eines Telefons erst rational begriffen werden muss. Die zusätzliche Intensität und Substanz des Klingeln sichert hier aber das objektive Verständnis, das aufgrund einer physischen Wahrnehmung funktioniert.

von der Wohnung liefert, das den Zuschauer nur gering irritiert, da die Wohnung bereits in einigen Sequenzen davor deutlich zu sehen war. Das Klaustrophobische und die rötlich-düstere Grundstimmung in Zusammenspiel mit den Kamerafahrten ist in dieser Sequenz allerdings kaum trennbar von der akustischen Ebene zu behandeln und zerstört dadurch das Charakterbild einer *akustischen Sensation*. Was aber festgehalten werden kann, ist die Art und Weise wie die *Sound-Effects* in Verbindung mit einer *Atmo*-Ebene eine eigenständige Form der Spannung kreieren. Dementsprechend kann nach ähnlichen Ton-Mustern gesucht werden, die bei jenen Filmsequenzen zu orten sind, in denen die visuelle Ebene weniger Kraft besitzt als in David Lynch's *Lost Highway*.

Die Filmtonebene liefert häufig auditive Elemente, die nicht mehr mit dem visuell gezeigten Objekt als ursprüngliche Geräuschquelle in Verbindung stehen. Dabei handelt es sich meist um *Hard-Effects*, die im Bereich des Audio-Designs hinzugefügt werden. Das bereits oben angeführte Beispiel mit dem auf den Boden fallenden Steinbrocken kann hier weiter verfolgt werden. Die Ebene des O-Tones liefert einen *Hard-Effect*, der aus einem geschlossenen Geräusch besteht, welches als Ganzes nur begrenzt bearbeitet werden kann. Wird dieses Geräusch im Audio-Design aus einer Palette von *Foleys*, das sind neutral aufgenommene Geräusche, die in einer Datenbank gesammelt und archiviert werden, erstellt, besteht dieses eine Ereignis des fallenden Steinbrockens nicht mehr aus einem einzelnen Geräusch sondern aus mehreren. So wird zum Beispiel der Flug des Steines, der Aufprall auf den Boden und das weitere Splittern und Rollen des Steines nach dem Aufprall getrennt voneinander hinzugefügt und jedes Element für sich einzeln bearbeitet. Aus dieser Arbeitsweise entsteht ein Geräuschereignis, das wesentlich intensiver, detaillierter und physisch greifbarer ist, als die Situation eines fallenden Steines im O-Ton Bereich, da dem Rezipient jede kleinste Veränderung des Objektes auditiv vermittelt wird. Ein weiteres Beispiel findet sich erneut im Film *La cité des enfants perdus*. Der Schausteller auf dem Marktplatz zu Beginn des Filmes wird von einem Mann niedergestochen.¹⁵⁷ Innerhalb dieser Szene wird das Ereignis des Messerstichs überwiegend über die Ebene der *Sound-Effects* erzählt, während die visuelle Ebene lediglich die beiden Personen in einer Handgemenge vor Augen führt.

CLIP
15

DVD



¹⁵⁷ siehe DVD-Clip 15

Das Audio-Design liefert dem Rezipienten deutlich hörbar ein Einstechen des Messers, ein zusätzliches Geräusch, das sich nach einem Eindringen ins Fleisch anhört und ein darauffolgendes wieder Herausziehen des Messers aus der Wunde. Diese drei *Foleys* können komplett unabhängig voneinander angepasst werden und vermitteln eine starke physische Wahrnehmung, bei der das Eindringen des Messers förmlich für den Rezipient selbst spürbar wird. Das darauffolgende visuelle Bild mit dem auf den Boden fallenden Messer ist bei genauerer Betrachtung kaum notwendig und könnte ausgespart werden, da die *Sound-Effects* in der Einstellung zuvor bereits deutlich vermitteln was gerade geschehen ist.

„Larger-than-Life-Sounds werden Sound-Effekte genannt, die bewusst überzeichnet dargestellt werden, damit sie größer oder mächtiger erscheinen, dringlicher, bedrohlicher, gefährlicher etc. wirken.“¹⁵⁸

Bei den oben genannten Beispielen handelt es sich um die sogenannten *Larger-than-Life-Sounds*, die im Sinne von McLuhan in Verbindung mit einer Verlängerung der Sinnesorgane, in diesem Fall des Hörorgans, stehen. Im realen Leben würde der Mensch diese kleinen Details innerhalb der Geräusche-Welt nicht wahrnehmen. Durch das mithilfe von Mikrofonen eingefangene, verstärkte Geräusch wird die Arbeit des Audio-Designs hörbar und aufgrund der starken Intensität für das Publikum auch spürbar. Der Rezipient ist in erster Linie nicht darauf gefasst, dass ein visuell sichtbares Objekt während einer Aktion ein dementsprechend vielschichtiges und deutlich wahrnehmbares Geräusch von sich gibt. Die gesamte Erfahrung des Ereignisses gewinnt so durch die neu hinzugefügte Tonebene an Substanz, während sich die Konzentration der Aufmerksamkeit weg von der visuellen, hin zu einer auditiven Ebene bewegt. Kommt es zu dieser Verschiebung steigt die anziehende Macht der Filmton-Ebene und das Visuelle wird dementsprechend beliebig und austauschbar, da es vom Rezipienten nur mehr begrenzt oder nicht mehr wahrgenommen wird. Ab dem Zeitpunkt an dem etwas nicht mehr wahrgenommen wird, liefert dieser Bereich auch keinerlei Informationen, die für eine emotionale Reaktion, wie es die Spannung darstellt, verantwortlich sein können. Ist der *Sound-Effekt*, gleich ob es sich dabei um einen

158 Raffeseder, Hannes (2010), S. 245

Hard- oder *Soft*-Effekt handelt, dementsprechend intensiv, stark und physisch spürbar, konzentriert der Rezipient die Aufmerksamkeit darauf, während das Visuelle in den Hintergrund tritt und austauschbar wird. In diesen Momenten kann von einer *akustischen Sensation* gesprochen werden.

CLIP 16
DVD *La cité des enfants perdus* beinhaltet einen hohen Anteil von Situationen, in denen *Larger-than-Life-Sounds* in Form von *Hard*-Effects wahrgenommen werden können.¹⁵⁹

Das Charakterbild der *Zyklopen* im Film transportiert dieses Phänomen sogar direkt, indem diese Figuren mithilfe von pistolenartigen Richtmikrophonen durch die Filmwelt gehen, um damit Geräusche einzufangen, die ein *richtiges Sehen*¹⁶⁰ erst möglich machen. Dieser Denkansatz, der den Kernpunkt der *Zyklopen-Sekte* im Film darstellt, wird dem Rezipienten auch dementsprechend stark durch die Verwendung von *Larger-than-Life-Sounds* vermittelt. Das reiche *Production Design* und die starke atmosphärische *Cinematographie* stellt allerdings erneut zu viele visuelle Offerte bereit, um den Faktor der Spannungserzeugung ausschließlich innerhalb der Filmtonebene zu verankern. *The Machinist*¹⁶¹ von Brad Anderson wirkt für die Untersuchung geeigneter, da der Film regelmäßig mit *Larger-than-Life-Sounds* arbeitet, die weder fremdartige oder irritierende, sondern direkt und unmittelbar aus dem Alltag stammende Geräusche in die *Sound-Effekt* Ebene einfließen lassen. Lediglich das ungewohnte und detaillierte Hörbarmachen dieser Geräusche aus dem Alltag besitzt eine so starke Präsenz, dass diese für den Zuschauer unangenehm spürbar wird. Die unter Anspannung stehende Wahrnehmung des Hauptdarstellers Christian Bale wird mithilfe der Tonebene für den Rezipienten direkt wahrnehmbar, was weiterführend auch einem Identifikationsprozess zugute kommt. Eine unter Schlaflosigkeit leidende Person, die bereits seit längerer Zeit nicht mehr geschlafen hat, ist von Haus aus unentspannt, reizbarer und nimmt Geräusche in der Umgebung wesentlich lauter und intensiver wahr.¹⁶² Diesen Aspekt macht sich der Film zunutze, in dem die Ebene der Spannung für den Zuschauer im

¹⁵⁹ siehe DVD-Clip 16

¹⁶⁰ Das *richtige Sehen*, ist ein spezieller Zustand der von der *Zyklopen-Sekte* verbreitet wird. Dabei verschiebt sich der Sehsinn auf den Hörsinn, der dadurch mehrere akustische Ereignisse einfängt als normal.

¹⁶¹ *The Machinist*, Regie: Brad Anderson, Spanien 2004

¹⁶² siehe DVD-Clip 17

Bereich der Filmtonebene spürbar wird. Die visuelle besitzt im Vergleich zu der starken *Larger-than-Life-Sound* Ebene eine geringere Wirkung und wird austauschbar. Zusammengefasst lässt sich anhand einer von Hannes Raffeseder angeführten Tabelle eine Tendenz zu *körperlichen Schallereignissen*¹⁶³ feststellen. *Codierte Schallereignisse* hingegen, wie es Sprachen oder Geräusche mit einem komplexeren Bezugssystem aufweisen, sind für eine objektive Wahrnehmung von Spannung ungeeignet. *Neutrale Geräusche*¹⁶⁴ müssen immer in das Charakterbild der körperlichen Geräusche, die in erster Linie physisch wahrnehmbar sind, abgeleitet werden, damit sie für die vorliegende Untersuchung verwendbar sind. Denn hier kann klar zwischen einer *rationalen Wahrnehmung der codierten Geräusche*¹⁶⁵ und einer *emotionalen Wahrnehmung der körperlichen Geräusche*¹⁶⁶ unterschieden werden.

4.4 Musik und Filmmusik

Was die Essenz der Musik darstellt und ebenso auf den Film umgelegt werden kann, nämlich, dass beide Formen in Verbindung mit einem emotionalen Wahrnehmungsmuster stehen, liefert einen klaren Grund die Bereiche der Filmmusik hinsichtlich eines Vorhandenseins *akustischer Sensationen* zu prüfen. Die einzelnen Kategorien der Filmmusik müssen nun zuerst für sich erörtert werden, um die darin relevanten Muster einer *akustischen Sensation* identifizieren zu können¹⁶⁷. In weiterer Folge darf Filmmusik allerdings nicht losgelöst vom Rest des Filmtones verstanden werden, sondern hat sich zusammen mit den Ebenen des *O-Tones* und des *Sound Designs* in den Filmtonebene als Wahrnehmung eines Gesamten einzufügen.

Um den eigentlichen Aufbau einer Filmmusik klarer hervorzuheben, können die oberen Kapitel über Geräusche im Film einen konkreten Einstieg liefern. Frank Hentschel legt

¹⁶³ Raffeseder, Hannes (2010), S. 256

¹⁶⁴ ebd.

¹⁶⁵ vgl. ebd.

¹⁶⁶ vgl. ebd.

¹⁶⁷ Innerhalb dieses Kapitels wird lediglich die Wirkungsweise der Musik auf den Film und das Publikum untersucht und sämtliche Analysen konzentrieren sich auf die Auswirkungen auf die Emotionen der Rezipienten, nicht aber auf den detaillierten Aufbau der Kompositionen, wie es im Rahmen der Musikwissenschaft dienlich wäre.

eine klare Verbindung dieser beiden Ebenen frei, indem er der Argumentation von Edgard Varèse über die Definition von Musik, das Moment eines Publikums hinzufügt.

„>>Musik ist organisiertes Geräusch oder die Bereitstellung einer Situation, die die Aufmerksamkeit des Publikums auf die Wahrnehmung von Lauten lenkt.<< Musik und Geräusch definitivisch gewaltsam zu separieren, kann also kein sinnvolles Unterfangen sein.“¹⁶⁸

Anhand dieses Verständnisses über den Aufbau der Musik, wird deutlich, dass es keine klare Trennung zwischen Geräusch und Musik geben kann. Denn gleich ob das Geräusch durch ein Anschlagen einer Gitarren- oder Klaviersaite oder durch das Schlagen auf einen Holztisch erzeugt wird, so können diese drei Formen, von denen die ersten Beiden zwar näher an einem musikalischen Verständnis liegen als Letzteres, entweder als einzelnes Geräusch oder aber auch als Musik verstanden werden. Ein *organisiertes* kontrolliertes, regelmäßiges Schlagen auf den Holztisch, welches ein Muster entstehen lässt, kann aus einem Faustschlag auf den Tisch schnell eine geordnete Reihung entstehen lassen, die der Rezipient klar als rhythmische Musik definieren würde. Ebenso kann aber auch das Anschlagen mehrerer Klaviertasten, welches durch die Pfoten einer auf die Tasten springenden Katze passiert, als Geräusch und kaum als Musik gewertet werden, da es nicht mehr organisiert sondern willkürlich, zufällig und unkontrolliert chaotisch als Ereignis auftritt. Dementsprechend ist nicht nur das organisierte Geräusch selbst, sondern auch die Rezeption des Publikums ausschlaggebend, ob etwas als Geräusch, Musik oder beides verstanden werden kann. Dieser zentrale Aspekt arbeitet einer Erzeugung des Filmtones in die Hände, da die Grenzen zwischen Filmmusik und Geräuschen innerhalb des Filmtones durchbrochen werden können. Gleich ob es sich bei der eigentlichen Musik nun um Geräusche handelt, die von Instrumenten kommen, die von der Musikpraxis als dafür vorgesehenen verstanden werden, oder ob es andere akustische Ereignisse sind, die zur Musik zusammenwachsen. Sobald es vom Rezipienten als Musik identifiziert werden kann, entstehen Muster, die für eine Untersuchung der *akustischen Sensationen* innerhalb einer Filmmusik benennbar und greifbar werden.

¹⁶⁸ Hentschel, Frank (2011), S. 61

Sämtliche Musikelemente, deren Quellen auch direkt auf der visuellen Ebene im Film sichtbar werden, sei es in Form eines Orchesters in der Oper, einer alten kratzigen Platte auf dem Grammophon oder einer singenden Person im Film, können unter dem Begriff *Source-Music* oder *On-Musik*¹⁶⁹ zusammengefasst werden und tragen somit den Charakter des Diegetischen - sprich: sie sind in der Welt des Filmes verankert. Alle anderen Elemente der Musik im Filmtone, fallen unter den Begriff *Filmmusik*¹⁷⁰, die von Haus aus nicht zwingend mit einer visuellen Ebene verbunden sein muss und dementsprechend eigenständig funktionieren kann. Da nun die eigentliche Filmmusik nicht an die visuelle Ebene gekoppelt ist und sich innerhalb eines Filmes zu jedem Zeitpunkt und an jeder Stelle entfalten kann, ist die Unterwerfung gegenüber einem Filmbild wesentlich geringer als bei der *Source-Music*. Aufgrund der stärkeren Unabhängigkeit einer Filmmusik muss die Konzentration der Untersuchung darum in diesen Bereich fließen, da die Wahrscheinlichkeit *akustische Sensationen* zu finden, in diesen Momenten weitaus höher ist, als bei einer *Source-Music*, wo visuelle Ebenen stets einen zu hohen Anteil der Wahrnehmung für sich beanspruchen und die Aufmerksamkeit des Rezipienten demnach schwerer in den Bereich der Filmtonebene abrutscht. Die Konzentration muss also überwiegend auf jene Spannungsmomente gelenkt werden, in denen extra diegetische Filmmusik emotionale Kraft besitzt.

Innerhalb der diegetischen und extra-diegetischen Filmmusik finden sich noch die *Parameter* der Funktion und der Technik, die im Bereich einer Filmpraxis angewandt und schließlich innerhalb einer Filmrezeption in Form emotionaler Wahrnehmung hörbar werden. Denn sobald *akustische Sensationen* innerhalb einer Filmmusik gefunden sind, kann anhand der Funktion und der Technik eine Bauanleitung dieser Momente erstellt werden, von der sich Richtlinien für die Spannungserzeugung ableiten lassen. Hannes Raffeseder beschreibt in seiner Arbeit vier verschiedene Funktionen: die *dramaturgische*, die *epische*, die *strukturelle* und die *persuasive*¹⁷¹. Die *epische* Funktion, bei der die Narration und ihre jeweilige Atmosphäre unterstrichen wird oder ebenso die *dramaturgische* Funktion, die einen narrativen Spannungsverlauf verstärkt,

169 Raffeseder, Hannes (2010), S.246

170 vgl. ebd.

171 vgl. Raffeseder, Hannes (2010), S. 247

arbeiten beide stark mit einer visuellen Ebene zusammen. Die *strukturelle* Funktion korreliert wiederum mit der Montage und der *Cinematographie*, indem Schnitte oder Kamerabewegungen der Filmmusik ein Muster diktieren. Somit spielen alle drei Funktionen mit anderen *filmsprachlichen Parametern* zusammen, was dazu führt, dass die Filmmusik in diesen Momenten dementsprechend an Substanz und Intensität zu gewinnen hat, um für sich selbst eine emotionale Wirkung entfalten zu können. Die *persuasive* Funktion, die den eigentlichen Emotions-Haushalt des Rezipient direkt adressiert und zu lenken versucht, erscheint in Verbindung mit *akustischen Sensationen* geeigneter, da diese Funktionsform die Wahrnehmung des Publikums direkt auf die akustische Filmtonebene lenkt.

„Die Musik kann aber auch aktivieren und stimulieren, um die Aufmerksamkeit zu erhöhen, oder beruhigend oder gar einschläfernd wirken, um vielleicht mit einer der nächsten Szenen umso mehr überraschen zu können.“¹⁷²

Die starke Eigenständigkeit der *persuasiven* Funktion, die den Zuschauer förmlich in eine emotionale Richtung zu *überzeugen* versucht, funktioniert im Vergleich zu den ersten drei Funktionen eigenständiger und unabhängig, da sie sich über mehrere Sequenzen eines Filmes erstrecken und das Wahrnehmungsfeld des Rezipienten länger für sich beanspruchen kann. Diese Form der Vereinnahmung und der *Stimulierung* des Publikums im Rahmen eines emotionalen Momentes verhilft der Filmtonebene zu einem Vorsprung hinsichtlich der auditiven Wahrnehmung gegenüber der visuellen.

Grundsätzlich tritt die jeweilige Funktion einer Filmmusik gegenüber einer technischen Umsetzung immer in den Hintergrund, da der grundlegende Aufbau und die Essenz, also die Komposition und das Zusammenspiel mit der Nachbearbeitung durch das Sound Design, die eigentliche Kraft besitzt, den Rezipienten zu emotionalisieren.¹⁷³ Allerdings entsteht die Spannungserzeugung innerhalb einer Filmtonebene erst durch Momente in denen Technik und Funktion auf direkter Weise zusammenarbeiten. Eine

¹⁷² Raffeseder, Hannes (2010), S. 248

¹⁷³ Lediglich durch die Wahl der Instrumente, die in Verbindung mit markanten Kompositionsmustern wirken, entsteht jene Form der Emotionalisierung, die auch bei Ennio Morricone im Film *Once Upon a Time in the West* (Sergio Leone, 1968) spürbar ist.

grobe Einteilung in *Deskriptive Technik (Underscoring)*, *Mood-Technik*, *Leitmotiv-Technik* und *Montage-Technik*¹⁷⁴ soll die unterschiedlichen Wirkungen einer Filmmusik auf das Publikum verdeutlichen. Sobald Aktionen oder Bewegungen der Charaktere und Objekte im visuellen Bereich mithilfe der Musik betont werden, kommt die *Deskriptive Technik* zu tragen. Das so genannte *Mickey-Mousing* treibt diese Technik auf die Spitze, indem Stürze oder Schläge überzeichnet mit Elementen wie Paukenschlägen untermalt werden. Die *Mood-Technik* hingegen, bei der Emotionen und Stimmungen, also atmosphärische und ästhetische Elemente anhand von Musik unterstrichen werden, nutzt diese Technik des Beschreibens im Subtext und benötigt keine visuelle Ebene um aktiv zu werden. Die *Leitmotiv-Technik* wiederum, setzt gewissen Figuren oder Stimmungen im Film einen musikalischen Stempel auf, der vom Rezipienten zu einem späteren Zeitpunkt im Film aufgrund seines Wiedererkennungswertes mit den selben Grundempfindungen erneut deckungsgleich wahrgenommen werden sollte. Diese Form des Leitmotivs kann dementsprechend in Kombination mit der *Mood-Technik* gesetzt werden, sobald gewisse ästhetische Stimmungen innerhalb eines Filmes mit der gleichen musikalischen Untermalung versehen sind, und so als suspense-artige Basis für eine Surprise-Situation funktionieren können. Die *Montage-Technik* arbeitet mit Mustern und Formen, die sich im visuellen Bildschnitt vorfinden. Ähnlich wie bei der Kombination einzelner Einstellungen, werden bei der musikalischen Montage für sich allein funktionierende Teile, so genannte *Patterns*¹⁷⁵, miteinander in Bezug gebracht, aneinandergereiht oder übereinandergelegt, was einen dementsprechenden Mehrwert liefert. Im Rahmen der vorliegenden Untersuchung erscheint die *Mood-Technik* am ergiebigsten. Zusätzlich stellen *Leitmotiv-* und *Montage-Techniken* bestimmte Muster zur Verfügung, die in Zusammenhang mit der *Mood-Technik*, dazu in der Lage sind, Suspense- oder Surprise- Momente zu erzeugen, die gänzlich auf emotionaler Ebene funktionieren, ohne dabei mit der visuellen in direkter Verbindung stehen zu müssen.

Anhand der nun folgenden Beispiele soll deutlich gemacht werden, inwiefern die oben beschriebenen Funktionen und Techniken die Kraft besitzen, *akustische Sensationen* zu schaffen. Die bereits in den vorhergehenden Kapiteln erwähnte Traumsequenz zu

174 vgl. Raffeseder, Hannes (2010)

175 vgl. ebd., S. 249

CLIP
18
DVD

Beginn des Filmes *La cité des enfants perdus* liefert auch im Bereich der Filmmusik einen substanziellen Beitrag zur Spannungserzeugung.¹⁷⁶ Die Filmmusik erfüllt an dieser Stelle eine *persuasive Funktion*, bei der die miteinander in Kombination gebrachte *Mood-* und *Montage-Technik*, im Laufe der Szene ein Muster aus verschiedenen Patterns bereitstellt, die allesamt aus Streichinstrumenten aufgebaut sind. Die Patterns sind jeweils für sich alleine simpel gehalten, wobei sie sich in ihrer Grundstimmung und ihrer Notation voneinander unterscheiden. Die erste Streicher-Ebene arbeitet hier neutral und liefert eine erste Grundbasis, die kurze Zeit später um ein weiteres Streicher-Pattern ergänzt wird, das neben der gleichbleibenden Basis die eigentliche Melodie liefert. An dieser Stelle wandert die Komposition aufgrund der hoch angesetzten moll-lastigen Notation bereits in eine leichte dissonante Richtung, was somit auch ein irritierendes Element entstehen lässt. Diese Tonfolge wird etwas variiert und wandert in eine düstere Richtung, die an Substanz und Fülle gewinnt, während die erste Grundbasis nach wie vor im Unterboden zu hören ist. Gegen Ende kommt schließlich noch ein drittes *Pattern* hinzu, welches kurze aber sich wiederholende Muster im Vordergrund bereit stellt, die gezielt auf einen Höhepunkt zusteuern. Diese Bauform erinnert hier an das im Bereich der Spannung erörterte Suspense-Muster, das auf einen großen Surprise-Moment hinzielt. Die Musik ist hier weder aufrüttelnd noch aggressiv. Lediglich durch den Aufbau der Patterns und der Wahl hoher Streichinstrumente wird der Rezipient mithilfe der Montage-Technik im Rahmen einer *persuasive Funktion* in eine emotional angespannte Stimmung versetzt. Die Musik für sich alleine lässt diese Formen der Stimmung zwar vermuten, die Bildebene ist innerhalb dieser Sequenzen allerdings ebenso kräftig, was eine vom Visuellen losgelöste *akustische Sensation* unmöglich macht. Allerdings kann die Bauart der Patterns und die Art und Weise, wie sie miteinander kombiniert werden, als geeignetes Beispiel einer Spannungserzeugung im Bereich der Filmmusik angesehen werden.

Eine andere Form der Spannungserzeugung anhand der Filmmusik wird in David Lynch's *Lost Highway* deutlich. Bill Pullman's Saxophonspiel während des Auftritts im Nachtclub und auch später im zweiten Handlungsabschnitt im Radio, erzeugt eine

¹⁷⁶ siehe DVD-Clip 18

Stimmung, bei der lediglich mit einem einzelnen Instrument nur aufgrund der Art es zu spielen und der Wahl der Töne eine physisch stark wahrnehmbare Unruhe entsteht.¹⁷⁷ Die Musik erhält dadurch einen verfremdeten und irritierenden Charakter, der im Bereich der Spannung für einen geeigneten Unterboden sorgt. Da es sich hierbei um eine diegetische Filmmusik handelt und die visuelle Ebene in diesem Fall stark Bezug darauf nimmt, ist es zwar schwer diese Spannungserzeugung als akustische Sensation fest zu machen, allerdings liegt der Schwerpunkt und der Sinn dieser Sequenz klar auf der musikalischen Seite und soll den Rezipienten vollkommen bewusst irritieren, da es der eigentliche Grund und das Thema der Szene selbst ist, während die Handlung in den Hintergrund tritt. Dadurch gewinnt die Erzeugung der Spannung einen dementsprechend tragenden Charakter. Die eigentliche Essenz ist hier die starke Intensität der Musik, die eine Form von *Chaos* illustriert, das in eine irritierende Stimmung umschlägt. Vergleichbar mit Alfred Hitchcocks *Psycho*¹⁷⁸, wo die kreischenden Geigen als eine Form von Leitmotiv eingesetzt werden und ebenso eine starke Substanz besitzen, die nicht nur hörbar, sondern auch spürbar ist.¹⁷⁹ Der Aspekt des Spürbarmachens, räumt der Filmtonebene gegenüber dem Visuellen einen starken Vorsprung ein, da diese Emotionen auch transportiert werden können, wenn kein visueller Reiz vorhanden ist und die Aufmerksamkeit und Konzentration der Wahrnehmung primär auf Seiten der akustischen Ebene vorzufinden sind. Eine weitere Form der filmmusikalischen Intensität, die mit exakt dem selben Muster, wie dem der Streicher in *Psycho* arbeitet, findet sich in Alexandre Aja's Remake zu *The Hills Have Eyes*¹⁸⁰. Die Bauform der schnellen kreischenden hohen Töne und die Pausen zwischen den einzelnen Streichern bei *Psycho*, werden in *The Hills Have Eyes* mithilfe von elektronischer, dumpfer Musik zu Beginn des Filmes ebenso zur haptischen Erzeugung von Unbehagen verwendet.¹⁸¹ Hier findet sich bereits eine deutliche Vermischung zwischen Filmmusik und Sound-Design. Ähnlich dem oberen Beispiel mit dem *Klingeln des Telefons* in *Lost Highway*, wird hier mit einem Muster aus Hebungen und Senkungen, beziehungsweise einer Kombination aus einzelnen kräftigen Tongeräuschen

CLIP
19
DVDCLIP
20
DVDCLIP
21
DVD

¹⁷⁷ siehe DVD-Clip 19

¹⁷⁸ *Psycho*, Regie: Alfred Hitchcock, USA 1960

¹⁷⁹ siehe DVD-Clip 20

¹⁸⁰ *The Hills Have Eyes*, Regie: Alexandre Aja, USA 2006

¹⁸¹ siehe DVD-Clip 21

und Pausen gearbeitet. Die dumpf klingenden, sirenenartigen und rhythmusvorgebenden Töne funktionieren als Grundelement, das im Vordergrund verankert ist, während elektronische Synthesizertöne eine Form von Melodie im Unterboden herausarbeiten. Dadurch entsteht wiederum ein ähnliches suspense-artiges Gefühl wie bei der Sequenz des *Klingelnden Telefons* in *Lost Highway*.

Eine spezielle und komplexere Form des Filmtones, die allerdings nur in Zusammenhang mit anderen *filmsprachlichen Parametern* funktioniert, ist das Erzeugen eines Kontrapunktes. Im Bereich der Bild- und Tonebene werden Gegensätze miteinander kombiniert, wodurch eine Irritation im Gefühlshaushalt des Rezipienten entsteht, da es sich plötzlich um eine Situation handelt, in der mindestens zwei Elemente emotional nicht zusammenpassen und jeweils konträr besetzt sind. Ein positiv geprägtes Bild mit einer düsteren und negativ besetzten Musik erzeugt ebenso einen irritierenden Kontrapunkt wie eine fröhlich gestaltete Musik zu einer düsteren *Cinematographie* oder Handlungsaktion. Das ästhetische und physisch Wahrnehmbare findet sich letztendlich zwischen den beiden konträren Elementen, die innerhalb dieser Werkspannung ein *punctum* freilegen, welches in Form von Suspense deutlich wird. Eine Sonderform des Kontrapunktes, der im Bereich der Spannung häufig auftritt, ist das Charakterbild der karnevalesken Filmmusik.

„Der wesentlich verfremdende Effekt entsteht durch Unterdrückung, nämlich durch Unterdrückung des ursprünglichen Stimmungsscharakters der Musik. Im Original handelt es sich um aufgeräumte, schwungvolle, geradezu sprudelnde und sehr witzige Musik (...)“¹⁸²

Emotional positive Elemente werden in eine entgegengesetzte, emotional negativ belastete Umgebung gebettet, wodurch die offerierte Fröhlichkeit zwar deutlich erkennbar ist, aber letztendlich daran gehindert wird, auch ausgelebt zu werden. Innerhalb dieser unangenehmen, schwer zu deutenden Situation in der sich der Rezipient befindet, ist dieser anfällig für plötzlich auftretende Surprise-Momente, was dem Element des Karnevalesken eine starke Suspense-Wirkung zuschreiben lässt. Geeignete Beispiele hierfür finden sich sowohl in *La cité des enfants perdus* als auch in *The Hills Have*

¹⁸² Hentschel, Frank (2011), S. 178

Eyes. Die Sequenzen bei *La cité des enfants perdus*, in der ein singender als Weihnachtsmann verkleideter Crank im Zimmer der Kinder zu einem Plattenspieler singt, aber auch der ehemalige Schausteller mit seiner Drehleier¹⁸³ erschaffen Momente des Karnevalesken. Die *Opening-Credits* zu *The Hills Have Eyes* liefern diesen Charakter am offensichtlichsten. Während eine Frau in *Donna Reed*-Manier dargestellt und eine Zeit der 50er Jahre markiert wird, erklingen die ersten Töne von Webb Pierces *More and More*¹⁸⁴, ein Musiktitel der ruhige positiv besetzte Strandmusik transportiert. Das gesamte Lied wird mit bedrohlichen, visuellen Bildern von Atomtests begleitet, bis schließlich in weiterer Folge auch Bilder von entstellten Menschen gezeigt werden. Dieser zentrale Kontrapunkt verwandelt die Musik in etwas Bedrohliches und Angsteinflößendes.¹⁸⁵ Ein identisches Muster, das mit dem momentanen Trend einhergeht, in Horrorfilmen bewusst Lieder der 20er und 30er Jahre als Ankerpunkt des Karnevalesken zu verwenden, liefert der Film *Insidious*¹⁸⁶ von James Wan. Ein sich marionettenartig bewegendes Kind, das in einem Sonntagsanzug aus den 20er Jahren zum Klassiker *Tip Toe Through The Tulips With Me*¹⁸⁷ tanzt, erzeugt einen Kontrapunkt, da es aus einer vergangenen Zeit in die Gegenwart hineinkatapultiert wird und die Bewegungen des Kindes parallel dazu ein dementsprechend groteskes Bewegungsmuster liefern. Die Musik selbst besitzt dabei eine intensive Substanz, die in ihrer Bauform auch dem Lied *More and More* entspricht. Die Beispiele aus den drei Filmen besitzen im Rahmen des Kontrapunktes zwar einen klaren Bezug zum Bild, jedoch finden sich im Bereich des Sound-Designs und des O-Tones gewisse Elemente neben der Filmmusik, die dem Filmtönen einen klaren Vorsprung hinsichtlich einer emotionalen Wahrnehmung einräumen und die Aufmerksamkeit so fokussieren, dass eine akustische Sensation freigelegt werden kann. Am drastischsten ist es bei den *Opening-Credits* in *The Hills Have Eyes* zu hören. Die fröhlich besetzte Filmmusik liefert ohne der visuellen Ebene ausschließlich positive Elemente und erzeugt für sich alleine weder einen Kontrapunkt noch Spannung. Werden allerdings die Filmtönebenen der *Atmo* und

CLIP
22
DVDCLIP
23
DVD

183 siehe *DVD-Clip 22*

184 *More and More*, Interpret: Web Pierce (geschrieben von: Merle Kilgore), USA 1954

185 siehe *DVD-Clip 23*

186 *Insidious*, Regie: James Wan, USA (2010)

187 *Tip Toe Through The Tulips With Me*, Interpret: Tiny Tim, USA 1968 (geschrieben von: Al Dublin/ Joe Burke, 1929)

der *Sound-Effecs*, die ebenfalls an dieser Stelle zu hören sind, berücksichtigt so wird deutlich, dass sie gemeinsam ausreichend eigenständige Kraft besitzen, um einen eigenen Kontrapunkt zu kreieren, der sich lediglich innerhalb der Filmtonebene manifestiert. Die plötzlich Auftretenden, lauten und physisch stark spürbaren *Sound-Effects*, die eine von der Musik erzeugte positive Stimmung mit einem Schlag zerstören und dem ganzen einen Kontrapunkt verleihen, werden in Form einzelner Surprise-Effekte wahrnehmbar. Zusätzlich erzeugt die *Atmo*-Ebene durch die im Hintergrund hörbaren Explosionen und Windstöße von Haus aus bereits eine suspense-lastige Vorahnung des Unbehaglichen. Ebenso gestaltet sich die Sequenz in *La cité des enfants perdus*. Die diegetische Filmmusik des Plattenspielers und das übertriebene Singen von *Crank* offeriert eine erste Basisebene, die positiv erscheint. Diese wird aber vom Weinen mehrerer Kinder durchbrochen, was sich in Kombination zu *Cranks* immer aggressiver werdenden Singen zu einem Höhepunkt steigert.

Zusammengefasst lässt sich sagen, dass Filmmusik einerseits aufgrund von Variationen einzelner Patterns, oder aber auch aufgrund ihrer substanzgeladenen Intensität, die wesentlich kräftiger und auf objektiver Ebene wirkt, physische Emotionen auslöst. Sobald eine Musik nicht nur hörbar sondern spürbar wird, wandert die Aufmerksamkeit automatisch in die Richtung der akustischen Wahrnehmung, da jene Elemente zu diesem Zeitpunkt neben dem Gehörsinn auch haptische Qualitäten besitzen. Ist diese Vereinnahmung der Sinne beim Rezipienten gewährleistet, wird die visuelle Ebene austauschbar und es entsteht eine *akustische Sensation*, die sich anhand der Filmmusik über mehrere montierte Einstellungen ziehen kann und mit Erwartungshaltungen im musikalischen Aufbau Suspense oder Surprise erzeugt. Sobald neben dem physisch wahrnehmbaren Element auch die eigentliche Komposition der Musik oder die Wahl der Instrumente irritierend wirkt, wird die Anspannung um ein weiteres gesteigert, was zum Beispiel durch ein bewusstes Falschspielen dieser Instrumente oder einen disharmonischen Aufbau entsteht. Miteinander kombiniert, sorgt der Anteil der irritierenden, fremdartigen Patterns für eine erste Anspannung in Form eines Suspense-Musters, während jene Patterns die eine physisch-haptische Kraft besitzen plötzlich auftretende Surprise-Momente offerieren.

4.5 Sound Teppich, Audio-Stream und Abmischung

Jede Ebene innerhalb eines Filmtones, gleich ob sie im Bereich des *O-Tons*, innerhalb des Audio-Designs oder in Form einer Filmmusik verankert werden kann, bestimmt das Wahrnehmungsmuster des Rezipienten. Da sämtliche Ton-Ebenen innerhalb des Filmes nicht nacheinander sondern gleichzeitig, übereinander gelegt hörbar sind, muss jede Ebene, die für sich alleine bereits in der Lage ist Spannung zu erzeugen, mit den anderen zum selben Zeitpunkt hörbaren Filmtonebenen auf eine Weise zusammenspielen, die diese Spannung steigert, anstatt sie zu neutralisieren. Ähnlich einer hohen Ziegelwand, bei der an einer einzelnen Stelle viele Ziegel übereinanderliegen, so gestaltet sich auch der Aufbau des Filmtones. Jede einzelne Ziegelreihe besitzt dabei ihre festgelegte Zugehörigkeit zu einer Ton-Ebene und die Arbeit in der Praxis ist ähnlich wie die der digitalen Bild-Montage. Alle Elemente die sich im O-Ton manifestieren werden in einer eigenen Zeile geordnet. Darauf folgt eine weitere, die Platz für sämtliche *Atmo*-Töne bietet und darüber hinaus eine dritte, die *Sound-Effects* bereits stellt. Abschließend wird die Filmmusik als vierte Ebene darüber gelegt. Da nun aber jede Ebene für sich wiederum aus einzelnen Mikro-Ebenen besteht, sprich jeder einzelne Ziegel aus einzelnen Mosaiksteinen zusammengesetzt ist, fächert sich die Filmtonebene auf und es finden sich in Wirklichkeit unzählige Tonebenen, wenn man nicht die Ziegel für sich sondern die einzelnen Mosaiksteine zählen würde. Insbesondere bei einer Zerlegung der Audio-Design Ebenen werden die Mosaiksteine deutlich erkennbar und hörbar.

„Beispielsweise sehen wir drei in einem bestimmten Verhältnis zueinander angeordnete Striche als Dreieck. In der auditiven Wahrnehmung wird ein derartiges aus mehreren Einzelereignissen zusammengesetztes, übergeordnetes Muster als akustischer Stream bezeichnet. Zum Beispiel hören wir den Klang des Orchesters und nicht die einzelnen Instrumente, Vogelzwitschern und nicht die einzelnen Vögel oder das Gemurmel im Restaurant und nicht die einzelnen Stimmen.“¹⁸⁸

Ein akustisches Ereignis setzt sich in der Regel aus verschiedenen kleineren Elementen zusammen, die gemeinsam erst eine gewisse Bedeutung oder eine spürbar physische Wahrnehmung möglich machen. Um eine bestmögliche, gestalterische Kontrolle über

¹⁸⁸ Raffeseder, Hannes (2010), S. 24

diese Momente im Filmtone zu bekommen, dürfen diese Elemente nicht in Form eines einspurigen *O-Tones* eingefangen werden, sondern werden im Bereich des Audio-Designs einzeln für sich zusammen gebaut.

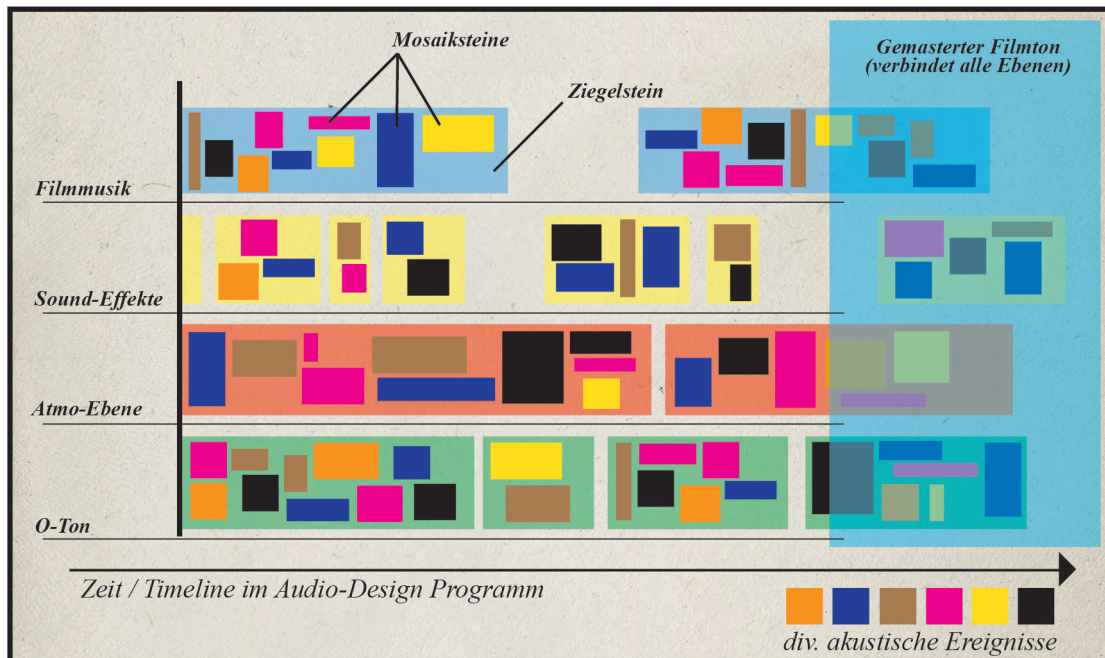


Abb. 6 Die Ebenen des Filmtons

Eine vorbeifahrende Straßenbahn im Hintergrund, die in Form des *O-Tones* als *akustischer Stream* aufgezeichnet worden ist, kann nur als Ganzes in den Filmtone einfließen. Wird das gleiche Ereignis aber erst in der Nachbearbeitung erstellt, sind sämtliche Einzelteile dieses *Streams* für sich alleine steuerbar. Ähnlich dem oben bereits erwähnten Stein, der auf den Boden prallt, so können bei der vorbeifahrenden Straßenbahn ebenfalls eine Vielzahl von mikroartigen Details zum Vorteil einer Spannungserzeugung angepasst werden. Die Räder der Straßenbahn, die innerhalb der Schienen laufen, also ein Geräusch von Metall auf Metall, ein kurzes Quietschen, welches durch das Verkanten dieser Teile während einer gefahrenen Kurve entsteht, das Ächzen der schweren Karosserie und das Schleifen des Unterbodens auf Beton sobald Teile davon abseits der Schienen den Boden berühren. All diese Elemente würden bei einer *Atmo*-Aufnahme innerhalb des *O-Tones* ein geschlossenes Ereignis bilden. Im Audio-Design wird jedes Geräusch aus diesem Ereignis für sich alleine aufgenommen und mosaikartig zu einem einzelnen Ziegelstein (siehe Abb. 6) als Bestandteil des

Filmtöne zusammengesetzt. Bei der Zusammensetzung des Ziegelsteines können die einzelnen Mosaiksteine jeweils eine andere Materialität, Form oder Farbe aufweisen. Ähnlich verhält es sich auch mit den akustischen Streams. Sämtliche *Parameter*, die im Bereich der Tonbearbeitung möglich sind, können auf jeden einzelnen Ton-Mosaikstein für sich alleine als Gestaltungsmittel angewandt werden.

Ein Filmtone setzt sich in der Regel aus verschiedenen akustischen Ereignissen zusammen, die wiederum aus einzelnen *Streams*¹⁸⁹ bestehen. Die *Atmo*-Ebene einer kurzen Sequenz kann zum Beispiel eine vorbeifahrende Straßenbahn, Regen- und Gewitter-Geräusche, Hundegebell, etc. beinhalten, wobei jedes Ereignis für sich alleine einen akustischen *Stream* darstellt.

„Neben einem derartigen selektiven Hören ist es aber auch möglich, mehrere verschiedene akustische Streams gleichzeitig aufzunehmen und die enthaltenen Informationen auszuwerten. Es werden also in der Regel mehrere akustische Streams zu einer oft auch als *Soundscape* bezeichneten akustischen Szene zusammengesetzt und deren Besonderheiten und Veränderungen wahr-genommen.“¹⁹⁰

Setzt sich also eine *Soundscape-Sequenz*¹⁹¹, aus mehreren *Streams* zusammen, so liegt die gestalterische Kraft in der genauen Kontrolle des Verhältnisses, das entsteht, wenn diese aneinander treffen und zusammen einen geschlossenen *Soundteppich* bilden, der für den Rezipienten als Ganzes wahrnehmbar wird. Die eigentliche Wirkung solcher *Soundteppiche* entsteht also nicht nur durch die Kraft eines einzelnen akustischen Ereignisses, sondern durch die Verbindung mehrerer Ereignisse, die wiederum in einem gewissen Verhältnis zueinander stehen. Denn ein eckiger roter und ein rundlicher grüner Mosaikstein, die innerhalb eines Ziegels aneinander gelegt werden, erzeugen eine andere Form von Werkspannung als zwei rote gleichförmige Ziegelsteine. Die markanten Unterschiede und somit das Verhältnis, in dem die beiden zueinander stehen, erzeugt die Besonderheit. Ebenso verhält es sich mit akustischen Ereignissen, die innerhalb eines akustischen *Streams* oder innerhalb eines *Soundteppichs* vorgefunden werden können. Neben den bestimmten intrinsischen Eigenschaften, die jedes Geräusch

189 vgl. *Anhang I, Glossar*

190 Raffeseder, Hannes (2010), S. 24

191 vgl. *Anhang I, Glossar*

bereit stellt, kommen im Bereich des Audio-Designs weitere Gestaltungsparameter hinzu. Das ausschlaggebendste Element ist die selektive Auswahl selbst. Die Entscheidung des Regisseurs oder des Audio-Designers welche akustischen Ereignisse einen *Stream* oder einen *Soundteppich* ergeben sollen, bildet die Basis eines Filmtones. Denn anhand dieses Musters wird deutlich, welche Elemente vorhanden und im weiteren Sinne dann auch zu hören sein müssen.

„Der Versuch, alle im Bild sichtbaren oder zum Kontext der Handlung gehörenden, aber sich im Moment außerhalb des sichtbaren Bildausschnitts befindlichen Schallquellen auch hörbar zu machen, führt meist zu einem Gewirr von Schallereignissen, das kaum mehr Aussagekraft hat als weißes Rauschen (...).“¹⁹²

Neben einer selektiven Auswahl von Geräuschen, die innerhalb des Filmtones vorhanden sein muss, sollte auch festgelegt werden, zu welchem Zeitpunkt bestimmte Geräusche in den Vordergrund gebracht werden, während andere Elemente dafür in den Hintergrund treten, die aber zu einem späteren Zeitpunkt wieder an die hörbare Oberfläche befördert werden könnten. In erster Linie wird diese Gestaltung durch eine Regelung der Lautstärke möglich, die im Rahmen der sogenannten Abmischung auf jeden einzelnen Mosaikstein innerhalb des Filmtones wirkt. Wird jedes Element für sich gleich laut abgemischt, dann kommt es zum oben beschriebenen Rauschen und der Rezipient würde einzelne Elemente nicht identifizieren können, was eine emotionale Wahrnehmung des Filmtones unmöglich macht. Anhand eines emotionalen Spannungsmusters muss also entschieden werden, welche Elemente im Filmton zum Zeitpunkt der Emotion im akustischen Wahrnehmungsfeld in den Vordergrund treten und dementsprechend lauter abgemischt sind, während alle anderen Elemente einer Absenkung der Lautstärke unterzogen werden. Erst durch den Prozess der Abmischung und des *Masterings* entsteht ein geschlossener Filmton, der sämtliche Ebenen zu einer zusammenfügt. Ähnlich dem Verputzen einer Ziegelwand, die dadurch zu einem großen Ganzen wird und die einzelnen Ziegel mit den Mosaiksteinen darauf bedeckt.

Bei der selektiven Auswahl der einzelnen akustischen Ereignisse während einer objektiven Spannungserzeugung muss in erster Linie auf die vermittelnde Wirkung

¹⁹² Raffeseder, Hannes (2010), S. 254

geachtet werden. Sämtliche Elemente die ein *ikonisches, metaphorisches oder abstraktes*¹⁹³ Verständnis voraussetzen sind nur begrenzt einsetzbar, während die *direkte Wirkung*¹⁹⁴ eines akustischen Ereignisses einen höheren Grad von Unmissverständlichkeit in sich trägt. Dementsprechend ist darauf zu achten, dass bei *akustischen Sensationen* Elemente mit *direkter Wirkung* auf den physischen, emotionalen Wahrnehmungsraum des Rezipienten aktiv sind. *Ikonische, metaphorische und abstrakte* Ereignisse scheiden hier allerdings nicht völlig aus, da jedes dieser Ereignisse zu einem direkten werden kann, sobald es an Intensität und Substanz gewinnt und dadurch eine Transformation vom psychischen in den physischen Wahrnehmungsraum ermöglicht. Diese Verschiebung kann ebenfalls durch den Lautstärkenpegel erreicht werden, indem akustische Ereignisse dementsprechend laut abgemischt werden und der Rezipient diese nicht nur hören sondern plötzlich auch spüren kann. Dadurch kommt es erneut zu einer Verschiebung codierter Geräusche, die im Bereich der rationalen Wahrnehmung liegen und dadurch in die Richtung einer haptischen Wahrnehmung wandern. Wird die bereits oben herangezogene Szene der schreienden Klone in *La cité des enfants perdus* hinsichtlich *Soundscape*s durchsucht, finden sich im Bereich der Abmischung bis zu sieben Tonebenen, die miteinander ein gemeinsames, intensives Konglomerat bilden.¹⁹⁵ Das surrende Geräusch des Laborsessels, das Schreien von Crank, die vier darauffolgenden Schreilaute der Klone, das rhythmusartige Klatschen der Hand der Frau auf deren Wangen und schließlich der letzte schreiende Klon, der mit seiner Stimme das Glas der Druck-Anzeige zum Zerschlagen bringt. All diese Ebenen steigern sich bis zum Höhepunkt und sind zum selben Zeitpunkt im Film hörbar. Dennoch schafft es der Rezipient jedes akustische Ereignis für sich alleine identifizieren zu können. Mithilfe der Abmischung und der Unterschiedlichkeit der Stimmhöhe, in der jeder einzelne Klon zu schreien beginnt, entsteht eine große Bandbreite, die in Kombination mit dem finalen Zerschlagen des Glases in Form eines *Larger-than-Life-Sounds* auf einen Höhepunkt zuwandert. Die Tonebene erhält durch dieses breite Spektrum stark wahrnehmbare Elemente, die den Rezipienten einnehmen und für sich selbst eine emotionale Reaktion hervorrufen. Ein ähnliches *Soundscape*-Muster bedient



193 vgl. Raffeseder, Hannes (2010), S. 44

194 ebd.

195 siehe *DVD-Clip 24*

CLIP
25
DVD

der Film *Shutter Island*, der Sequenzen offeriert, deren *akustische Sensationen* nicht innerhalb der einzelnen Tonebenen zu verankern sind, sondern diese erst durch ein Zusammenspiel der Ebenen entstehen lassen.¹⁹⁶ Während sich die beiden FBI-Agenten in der Kapelle aufhalten und vor dem Sturm Schutz suchen, liefert der Dialog in Form des *O-Tones* die primär wahrnehmbare Quelle. Der Regen und der Sturm treten bis zu dem Zeitpunkt in den Hintergrund ab dem der Dialog schneller und lauter wird, was das Tempo, die Kraft in der Stimme und den Duktus betrifft. Das Sprachbild, das den Rezipienten langsam auf einen Höhepunkt führt, wird durch das plötzliche Aufreißen der Türen durch den Wind durchbrochen. Regen und Wind werden unnatürlich laut, der Dialog der beiden geht darin unter und die lautere Stimme eines Polizisten durch ein Megaphon ist zu hören. Während die visuelle Ebene in Form einzelner Einstellungen wechselt, halten die Regen- und Sturmgeräusche innerhalb der *Atmo*-Ebene den *Soundteppich* klammerartig zusammen. Nach der Megaphon-Stimme sind ein vorbeifahrendes Auto und ein laut zufallendes, schweres Eisentor zu hören. Sämtliche Geräusche sind mithilfe der Lautstärke derart miteinander kombiniert, dass jedes für sich, unnatürlich laut zu hören ist, anstatt im Lärm des Sturmes unterzugehen. Die Sturmgeräusche bilden den eigentlichen Grundfarbton des *Sound-Teppichs*, der bereits für sich starke emotionale Unruhe erzeugt, während weitere Tonebenen die spezifischen Muster innerhalb des Teppichs markieren und dadurch die einzelne Besonderheiten liefern. Die *Atmo*-Ebene bildet das Suspense-Muster in dem zusätzlich einzelne Surprise-Muster in Form von *Larger-than-Life-Sounds* rezipierbar werden. *Shutter Island* greift häufig auf dieses Muster zurück und einige Sequenzen im Film sind abgesehen von der Wahl der einzelnen akustischen Ereignisse, was die Bauart, die Kombination und die eigentliche Abmischung betrifft, identisch und liefern ein erkennbares Muster einer *akustischen Sensation* innerhalb einer *Soundscape* beziehungsweise eines *Soundteppichs*. Um dies deutlicher zu machen stellen die Sequenzen als der FBI-Agent im Zellenblock C in einen Kampf mit einem Unbekannten verwickelt wird und über die Treppe gezogen wird, oder als dieser über die Klippen klettert, ein passendes, identisches Muster bereit, obwohl mit anderen akustischen Ereignissen gearbeitet wird.¹⁹⁷

¹⁹⁶ siehe *DVD-Clip 25*

¹⁹⁷ siehe *DVD-Clip 26*

Mithilfe einer gezielten Abmischung der einzelnen Tonebenen wird zeitlich genau geregelt, in welchem Moment gewisse Geräusche stark bis zu stark hörbar sein sollen, während andere dafür in den Hintergrund treten. Neben der eigentlichen Lautstärke ist allerdings die Intensität, also ob ein akustisches Ereignis voll oder leer klingt, von Bedeutung. Je voller und kräftiger sich dieses entfalten kann, umso stärker tritt es auch in den wahrnehmbaren Vordergrund, um andere Bereiche der Wahrnehmung, wie zum Beispiel die visuelle zu verdrängen. Das typische Muster aus Hebungen und Senkungen, mit dessen Hilfe Suspense- oder Surprise-Momente entstehen können, wird großteils im Bereich der Abmischung erzeugt. Umso mehr akustische Ereignisse zur Verfügung stehen, desto abwechslungsreicher kann ein *Soundteppich* gestaltet werden und umso intensiver dieser auf den Zuschauer wirkt, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit eine *akustische Sensation* zu erzeugen. Je irritierender und physisch wahrnehmbarer sich der Filmtone innerhalb solcher Momente gestaltet, umso größer ist auch die Wahrscheinlichkeit, dass sich die Fokussierung der emotionalen Wahrnehmung eines Rezipienten gänzlich in den Bereich der Akustik verschiebt.

4.6 ON-Screen und OFF-Screen

„Irgendwo Hinsehen bedeutet gleichzeitig immer auch woanders Wegsehen. Das Ohr ist hingegen in der Lage, alle Klänge und Geräusche in einem Raum wahrzunehmen (...)”¹⁹⁸[beziehungsweise ebenso akustische Ereignisse außerhalb einer solchen Raumes, sofern diese laut genug sind, zu hören.]“¹⁹⁹

Diese Eigenschaft des Hörsinnes gestaltet sich als zentraler Bestandteil einer Filmtonebene, da in der Regel weitaus mehr akustische Ereignisse darin verankert sind, als nur jene, die in Form von *Hard-Effects* auch eine direkte Verbindung zu den Objekten im visuell wahrnehmbaren Bild besitzen. Hannes Raffeseder bezeichnet jene akustischen Elemente, deren Quellobjekte sich nicht oder nur indirekt im visuell sichtbaren Bereich befinden und deren Quellposition auch nicht eindeutig geortet werden kann als *immersiv*²⁰⁰. Da nun der Rezipient in der Lage ist ebenso akustische

198 Raffeseder, Hannes (2010), S. 19

199 Anm. d. Verf.

200 Raffeseder, Hannes (2010), S 258

Ereignisse wahrzunehmen, die nicht mit jenen verbunden sind, die sich innerhalb des Bildes befinden, erhalten diese *immersiven Ereignisse* einen autonomen Charakter, da sie im ursprünglichen Sinn keinerlei Bezug zur visuellen Ebene besitzen. Falls dennoch eine Verbindung zwischen diesen akustischen Ereignissen abseits des Filmbildes und der visuellen Ebene besteht, so ist diese erst im Rahmen der Nachbearbeitung und durch codierte Bezüge entstanden. Im ursprünglichen Sinn arbeiten diese akustischen Elemente allerdings vollkommen autark.

Eine weitere Klassifizierung, ob akustische Ereignisse direkt innerhalb der visuellen Ebene ausgemacht werden können oder abseits des Bildes stattfinden, ist die Einteilung in *ON-* und *OFF-Screen* Tonelemente. Doch die dual formulierte Gliederung, dass Tonelemente, die sich nicht innerhalb des Filmbildes befinden, allesamt automatisch in den Bereich der *OFF-Screen* Elemente fallen, ist hier kaum ausreichend. Michel Chion greift in seinen Untersuchungen eine detailliertere Differenzierung auf, indem er zwischen aktivem und passiven OFF-Ton unterscheidet.

„Unter aktivem Off-Ton versteht man jene Formen, die Fragen aufwerfen (...), die eine Reaktion im Bild hervorrufen und zum Suchen auffordern. (...) Im Gegensatz dazu nennt man jene Formen passiven Off-Ton, die das Bild in eine Atmosphäre hüllen und es stabilisieren; sie wecken weder das Bedürfnis nachzuschauen noch evozieren sie das Bild seiner Quelle.“²⁰¹

Hinsichtlich *akustischer Sensationen*, die eigenständig arbeiten und funktionieren, finden sich also innerhalb des passiven OFF-Tones geeignetere Formen. Denn während der aktive OFF-Ton unmittelbar den rationalen, codierten, subjektiven Denkprozess adressiert und nach wie vor eng mit der visuellen Ebene zusammenarbeitet, auch wenn, oder gerade weil die Quelle nicht sichtbar ist, so wendet sich der passive OFF-Ton hingegen direkt an den instinktiven, emotionalen und physischen Wahrnehmungsbereich. Zusätzlich nimmt er auch eine weitaus autonomere Stellung ein und funktioniert komplett eigenständig ohne jeglichem Bezug zur visuellen Ebene. Es besteht zwar die Möglichkeit, dass in Kombination mit visuellen Elementen ein Mehrwert oder ein Kontrapunkt entsteht, allerdings ist diese Zusammenarbeit für beide

201 Chion, Michel (1990) zitiert nach Flückiger, Barbara (2005), S. 142

Ebenen nicht zwingend erforderlich, um auf eine emotionale und physische Wahrnehmung wirken zu können.

Eine eindeutige Form der *immersiven OFF-Screen* Ereignisse stellt zum Beispiel die *extra-diegetische Filmmusik* dar, da deren Quelle weder im visuellen Bereich noch innerhalb der Filmwelt zu verankern ist und so in den Bereich der passiven *OFF-Screen* Akustik fällt. Bei einigen Bereichen der *Atmo*-Ebene ist es ebenso unmöglich die genauen Quellen der einzelnen akustischen Ereignisse, aus denen sie sich zusammensetzt, auszumachen. Gesprächsfetzen in einem Park, das Spielen der Kinder, das Vorbeifahren der Autos, das Plätschern von Wasser aus dem Brunnen werden ab dem Moment *immersiv wahrgenommen*, sobald keine der Quellen im *ON-Screen* Bereich, also innerhalb des Bildes geortet werden kann. Zu diesem Zeitpunkt wird die empirische Wahrnehmung aktiviert und sämtliche dem Rezipienten bekannten akustischen Ereignisse werden innerhalb eines Denkprozesses gespeicherten Quellobjekten zugeordnet. Der Moment einer ganzheitlichen Wahrnehmung bleibt jedoch aus, da jederzeit ein Unsicherheitsfaktor vorherrschend ist und jene Ereignisse zwar im Bereich der Akustik, aber nicht im visuellen Bereich wahrgenommen werden können, wodurch der Grat der scheinbaren Kontrolle über diese Elemente in der Umgebung reduziert wird. Dieser Faktor erzeugt von Haus aus bereits eine emotionale Unsicherheit, die letztendlich auch den Grundstein einer Spannungserzeugung schafft. An dieser Stelle ist es nun möglich ein Publikum hinsichtlich einer wahrnehmbaren Spannung zu objektivieren, indem vorrangig jene akustischen Ereignisse in eine *immersive OFF-Screen* Ebene eingebettet werden, die noch nicht im empirischen, kognitiven Gedächtnis des Rezipienten gespeichert sind. Fremdartige, irritierende oder veränderte akustische Ereignisse sind es, die den Rezipienten vor ein Rätsel stellen, da dieser im Bereich des Denkprozesses dem momentan wahrgenommenen Element kein passendes Quellobjekt zuordnen kann. In weiterer Folge entsteht hier automatisch jener Kontrollverlust über die Umgebung, der als Nährboden einer Spannungserzeugung fungiert und der im *OFF-Screen* Bereich weitaus stärker wirkt.

„Es macht Sinn, dass Fremdheit mit gesteigerter Sensitivität der Wahrnehmung korreliert, weil unbekannte Situationen schwieriger zu verstehen sind und die Aufmerksamkeit des gesamten Systems beanspruchen.“²⁰²

Finden sich innerhalb des Filmtones genügend fremdartige *immersive* Elemente, kommt es beim Rezipienten automatisch zu einer Verschiebung der Wahrnehmung, da die Konzentration plötzlich instinktiv auf jene fremdartigen, akustischen Ereignisse gelenkt wird und eine eventuelle Gefahrensituation entstehen lässt, die aufgrund der fehlenden visuellen Information nicht kontrolliert werden kann. Da ab diesem Zeitpunkt der gesamte Wahrnehmungshaushalt des Rezipienten von den *immersiven* akustischen Ereignissen aus dem *OFF* bestimmt wird, sinkt die Priorität der visuellen Wahrnehmung des Filmbildes, welches dadurch austauschbar wird. Finden sich zu diesem Zeitpunkt innerhalb des Filmbildes keine *filmsprachlichen Parameter*, die sich für eine Spannungserzeugung auf visueller Ebene verantwortlich zeichnen, so kann eine klare *akustische Sensationen* freigelegt werden.

4.7 An der Schwelle vom Hörbaren zum Spürbaren: Geräusche aus dem Unwirklichen

Innerhalb der unterschiedlichen Ton-Ereignisse, die im Bereich des Audio-Designs in den Filmtone einfließen, finden sich Elemente, die fremdartige, irritierende und unbenennbare Inhalte in sich tragen. Selbst wenn diese in unterschiedlichen Ebenen der Filmtonebene wirken - sei es nun direkt im Bereich der *Sound-Effects*, innerhalb der *Atmo*-Ebene, im Bereich des *O-Tons*, oder aber auch innerhalb der Filmmusik, bilden sie gemeinsam eine greifbare Gruppe. Denn die intrinsische Gemeinsamkeit all dieser Elemente ist, dass der fremdartige und irritierende Faktor der eigentliche und auch einzige Grund ist, warum sie letztendlich im Filmtone verankert werden. Weder ein deutlicher Bezug zur Narration, noch eine klare Verbindung zu visuell wahrnehmbaren Quellobjekten ist hier gegeben. Anhand der oberen Kapitel ist klar ersichtlich, welchen Beitrag fremdartige, akustische Ereignisse für eine Spannungserzeugung leisten. In erster Linie wird im Rezipienten das Gefühl der Desorientierung oder Verunsicherung

202 Flückiger, Barbara (2005), S. 154

ausgelöst. Befinden sich unbekannte akustische Ereignisse im *OFF-Screen* Bereich, ist dieses Gefühl primär vorherrschend und der Wahrnehmungsbereich verschiebt sich auf den Bereich des Hörsinnes. Befinden sie sich im akustisch wahrnehmbaren Vordergrund des Filmtones oder besitzen eine dementsprechende Intensität, so schlägt zusätzlich neben Irritation auch ein stark physisch haptischer Reiz an, der dem Rezipienten ermöglicht die akustischen, fremdartigen Elemente nicht nur zu hören sondern auch zu spüren. Innerhalb des Audio-Designs können im Rahmen einer Nachbearbeitung Klangfarbe, Richtung und Frequenz so verändert werden, dass jedes beliebige akustische Ereignis derart verstümmelt wird und nicht mehr identifizierbar ist. Ein Dialogteil innerhalb des *O-Tones*, der rückwärts, mit veränderter Geschwindigkeit und einer tieferen basslastigen Klangfarbe hörbar ist, wird vom Rezipienten nicht mehr als bekannte Sprache identifiziert, was soweit führen kann, dass auch der Bezug zur Stimme wegfällt und das akustische Ereignis erst gar nicht mit einem Menschen in Verbindung gebracht wird. Wird dieselbe Methode auf ein Geräusch oder auf gespielte Noten, die eine Melodie bilden, angewandt, so entsteht ebenfalls etwas komplett Neues, das keinerlei Bezug zur ursprünglichen Geräuschquelle mehr aufweist. Das Fremdartige wird hier nicht durch die Quelle oder dem akustischen Ereignis selbst, sondern lediglich anhand der Nachbearbeitung erzeugt. Dementsprechend vielseitig und breit gestaltet sich das Spektrum dieser Erzeugung von fremdartigen, irritierenden und unbenennbaren Elementen innerhalb des Filmtones. Im Rahmen der Untersuchungen finden sich allerdings wiederkehrende und schematische Kombinationen solcher unwirklichen akustischen Ereignisse, was zur Freilegung eines Musters verhilft. Häufig werden bei Tonebenen Hoch- beziehungsweise Tieffrequenzen verwendet, um eine Verbindung zwischen der im Hintergrund wirkenden *Atmo*-Ebene und der im Vordergrund herrschenden *Sound-Effekt* Ebene herzustellen. An den Stellen der Überschneidung kommt es dann auch häufig zu einem Austausch, bei dem die *Atmo*-Ebene plötzlich in den Vordergrund tritt und so auch primär vom Rezipienten wahrgenommen wird. Bewerkstelligt wird dieser kurze Übergangsmoment mithilfe von sogenannten *Swishes* oder *Swooshes* - kurze, vom restlichen Filmtone losgelöste akustische Ereignisse, die eine klare Form von lauten akustischen Steigerungs- oder Absenkungsmustern erzeugen

CLIP
27
DVD

und direkt auf den physischen Wahrnehmungshaushalt des Rezipienten wirken.²⁰³ Da es sich dabei meist um *immersive*, extra-diegetische Elemente handelt, können diese plötzlich und komplett losgelöst von einer visuellen narrativen Handlungsebene auftreten, um so einen starken Surprise-Moment zu markieren. Handelt es sich bei solchen *Swishes* oder *Swooshes* zusätzlich um veränderte, irritierende akustische Ereignisse, die dadurch fremdartig und nicht identifizierbar sind, können vor dem Surprise-Moment gewisse Suspense-Muster aktiv werden, indem das Ereignis dehnend, wiederkehrend und schwebend in die Länge gezogen wird, bevor es mithilfe der Abmischung in den Vordergrund tritt um den Surprise-Effekt auszulösen. Mithilfe der Frequenz und der Geschwindigkeit können solche Phänomene noch verstärkt werden, indem das von Haus aus schwebende akustische Ereignis zusätzlich durch ein Wechselspiel zwischen Hoch- und Tieffrequenz betont wird. Wird dieses Wechselspiel der Frequenzen längere Zeit aufrecht erhalten, wird dieses Gestaltungsmittel als *Drone*²⁰⁴ bezeichnet.

„In der Medienproduktion werden spannungsgeladene, Gefahr vermittelnde Szenen häufig mit anhaltenden, oft auch als Drone bezeichneten Bassklängen vertont (...). Außerdem ist die räumliche Ortung der auslösenden Schallquelle - sowohl was die Entfernung als auch was die Richtung betrifft - bei tiefen Frequenzen schwierig.“²⁰⁵

CLIP
28
DVD

Während bei tiefen Frequenzbereichen ein Gefühl der Unsicherheit aufgrund des Ortungsproblems auftritt, und parallel dazu im Bereich der Bauchgegend physisch spürbare Reize entstehen, können extrem hohe Frequenzen an der Grenze zum Hörbaren ein direktes Schmerzempfinden im Bereich des Ohres auslösen²⁰⁶. Beide Formen beanspruchen den physischen Wahrnehmungshaushalt für sich und wirken parallel auch nach wie vor auf den Gehörsinn selbst, da etwas Fremdartiges, Irritierendes und Unidentifizierbares mitschwingt. Der Film *Eraserhead* liefert wie bereits in den oberen Kapiteln erwähnt, eine dauerhaft anhaltende *Soundscape*, die aus im Frequenzbereich veränderten Maschinengeräuschen besteht und innerhalb der *Atmo*-Ebene eine Form der *Drone* bildet. Silke Martin greift dieses Kernmerkmal der Arbeiten von David Lynch in

²⁰³ siehe *DVD-Clip 27*

²⁰⁴ vgl. Raffeseder, Hannes (2010), S. 45

²⁰⁵ ebd.

²⁰⁶ siehe *DVD-Clip 28*

Verbindung mit Slavoj Žižek auf und untermauert so die bisherigen Ausführungen.

„Den <<traumatischen Effekt>> von Lynchs Filmen führt Zizek dabei auf einen <<Ton von extrem tiefer Frequenz>> zurück, der bereits in Lynchs erstem Spielfilm *Eraserhead* (USA 1977, David Lynch) aufgefallen ist und der zwar unhörbar ist, aber dennoch beim Zuschauer <<für Unbehagen>> sorgt (...).“²⁰⁷

Frequenzbereiche verhelfen dazu, den Rezipienten innerhalb seines Wahrnehmungsfeldes zu manipulieren und bei einer dementsprechend häufigen Anwendung physisch zu vereinnahmen, ohne dass dieser es überhaupt als akustisches Ereignis wahrnehmen würde. Während sämtliche visuellen Elemente oft rational einem Denkprozess unterzogen werden, wirkt im Hintergrund ein unhörbares Element im Filmtone, das sich für die lang anhaltende, suspense-artige Spannung verantwortlich zeichnet. Da diese Elemente direkt auf den physischen unkontrollierbaren Bereich des Rezipienten wirken, kommt es dementsprechend auch zu einer Objektivierung des Publikums und verhilft dem Filmtone zu einem entscheidenden schematischen Gestaltungsmittel.

Neben einem geräusch-orientierten Tonbereich, der sich innerhalb der *Sound-Effects*-, *O-Ton*- und *Atmo*-Ebene manifestiert, arbeitet die moderne Filmmusik ebenfalls mit Elementen, die in sich etwas Fremdartiges, Irritierendes und Unidentifizierbares tragen. Frank Hentschel, der in seiner Arbeit eine Verbindung zwischen dem Geräusch und der Musik herausarbeitet, nähert sich diesen Elementen schrittweise und analytisch an. Folgende Eigenschaften innerhalb einer extradiegetischen Filmmusik leisten in Bezug auf die Untersuchung einen dementsprechenden Beitrag:

„- Cluster, die harmonische Strukturen negieren, - (...) Mikrotöne, die das herkömmliche Tonsystem auflösen, - extrem niedrige bzw. hohe Lautstärken, die die Identifizierung von Tönen erschweren oder unmöglich machen, - tiefe brummende bzw. hohe und schrille Tonlagen, die die Wahrnehmung eindeutiger Frequenzen stören, - außergewöhnliche Spielweisen, die die bestimmmbaren Tonstufen verunklären (...) [und zu guter Letzt die]²⁰⁸ - Erzeugung von geräuschhaften Effekten.“²⁰⁹

Zwei Elemente sind hier vorrangig für eine weitere Argumentation von Nutzen.

²⁰⁷ Silke Martin S. 250

²⁰⁸ Anm. d. Verf.

²⁰⁹ Hentschel, Frank (2011), S. 61

Einerseits die einzelnen musikalischen *Parameter*, die nun zur Identifizierung von irritierenden, fremdartigen Musikstücken herangezogen werden können und andererseits die klare Überleitung zu einem Feld der Geräuschemusik, die eine klare Brücke zwischen den geräuschorientierten Tonebenen und denen der Filmmusik herstellt. Im Rahmen einer Musik kann der eigentliche Klang einzelner Instrumente etwas Irritierendes und Unbekanntes beisteuern oder aber auch die Struktur und die Zusammensetzung der Noten die damit gespielt werden, bedienen diese Aspekte.

Sowohl bei *The Birds*²¹⁰ als auch bei *Psycho* leistete Alfred Hitchcock bereits einen konkreten Beitrag zur Spannungserzeugung, der neben dem eigentlich hörbaren akustischen Ereignis auf ein physisch wahrnehmbares Element abzielt. Die schrillen Geigen bei *Psycho* lösen einen starken emotionalen Reiz aus, der in erster Linie aufgrund des schrillen und hohen Klanges den physischen Wahrnehmungshaushalt adressiert und die identische Wirkungsweise der *Swishes* und *Swooshes* aktiviert.²¹¹ Die

CLIP
29
DVD

Geigen brechen hier deutlich den geschlossenen Bereich der Musik auf und wandern in die Richtung der Geräuschwelt, in der eine blitzschnelle nach unten schnellende Stichtbewegung akzentuiert wird. Ebenso die Verwendung des *Trautoniums*²¹², einem Vorläufer des Synthesizers zur Erzeugung von unwirklichen, damals noch unbekannten Klangstrukturen und Tönen, liefert in *The Birds* den notwendigen Grad der Irritation und des Unbehagens, was die durch die Vogelmassen veränderte Grundstimmung innerhalb des Filmes unterstreicht. Mithilfe des Instrumentes wurden Vogelgeräusche derart verändert, dass die vertrauten Geräuschformen im Rahmen einer musikalischen Struktur etwas Unbekanntes markieren, das aufgrund seiner Herkunft zwar einen Wiedererkennungswert liefert, aber aufgrund der veränderten *Parameter* derart irritierend wirkt, dass ein Gefühl der Unsicherheit und der Gespanntheit entsteht.

Ein weiteres Beispiel für die Verfremdung von akustischen Ereignissen findet sich in *The Invasion of the Body Snatchers*²¹³, in dem die schreiartigen Geräusche mithilfe von Audio-Design erzeugt worden sind. Das ursprüngliche Quellgeräusch war das Gurren

210 *The Birds*, Regie: Alfred Hitchcock, USA 1963

211 siehe DVD-Clip 29

212 vgl. Hentschel, Frank (2011), S. 75

213 *The Invasion of the Body Snatchers*, Regie: Philip Kaufman, USA 1978

von Schweinen²¹⁴, das mithilfe von Effekten einer derartigen Veränderung unterzogen worden ist, dass daraus ein fremdartiges Schreien ohne wiedererkennbarer Geräuschquelle entstand.²¹⁵



Das eigentliche Merkmal solcher unwirklichen und schwer zu ortenden Tonelemente ist, dass der zerfahrene Aufbau in Verbindung mit einer starken Intensität, also der Struktur des akustischen Ereignisses und nicht der symbolisch codierte Charakter des Gehörten, der physisch wahrnehmbare Auslöser einer emotionalen Reaktion ist. Dementsprechend findet sich hier die Grundessenz der haptischen Tonelemente: Der Rezipient konzentriert sich aufgrund seiner Wahrnehmung nicht mehr darauf, das Gehörte zuzuordnen, sondern hat aufgrund der hohen physischen, emotionalen Erfahrung, die zusätzlich eine aufrüttelnde Wirkung besitzen muss, gar nicht die Zeit dazu es zu hinterfragen. Sprich, das akustische Erlebnis beansprucht den vollen Grad der Wahrnehmung für sich und wird lediglich erlebt, anstatt es rational zu untersuchen. Die Vereinnahmung des Rezipienten von Seiten der Filmtonebene, legt bei solchen Mustern ebenfalls eine *akustische Sensation* frei und leistet aufgrund seines haptischen Charakters einen Beitrag zur Objektivierung des Publikums.

4.8 Die Stille als Notwendigkeit einer aktiven Tonebene

Wird Raum und die Situation einer Vorführung, also ein Ereignis, sowie ein Publikum das dieses beobachtet, geschaffen, so reißt der Beginn dieses Spektakels eine Form von Zäsur in die Welt der Umgebungsgeräusche. Sämtliche akustischen Ereignisse, die das Publikum nicht mit den aus der Vorführung stammenden Quellen in Verbindung bringt, werden ausgeblendet und es tritt eine plötzliche Stille ein, die den Akt der Aufmerksamkeit von Seiten des Publikums vermittelt. Diese Stille schafft letztendlich den notwendigen Raum, den die Aufführung selbst benötigt um zu funktionieren, zu kommunizieren und schließlich auch zu emotionalisieren. Das durch den Rahmen der Kinovorstellung bereit gestellte Spektakel löst innerhalb des Publikums ebenfalls eine

²¹⁴ vgl. Hentschel, Frank (2011), S. 79

²¹⁵ siehe *DVD-Clip 30*

Stille aus, die bis zum Ende des Filmes anhält. Die dadurch entstandene akustische Lücke wird durch die akustischen Ereignisse des Filmtones gefüllt und lenkt so die Aufmerksamkeit eines jeden Rezipienten auf die Filmvorführung selbst. Mit dem Eintreten der Stille von Seiten des Publikums tritt zusätzlich auch eine Form der Fokussierung auf und die Aufmerksamkeit wird lediglich auf jene emotionalen Elemente komprimiert, die der Film schafft zu liefern, um letztendlich eine Gespanntheit auslösen zu können.

Während die Filmvorführung eine große akustische Zäsur innerhalb des Publikums auslöst²¹⁶, finden sich innerhalb des Filmtones selbst wiederum identische Zäsur-Elemente, die mithilfe der Abmischung eine Stille oder im weiteren Sinne eine Pause erzeugen können. Denn bezogen auf jedes einzelne akustische Ereignis innerhalb des Filmtones ist das Element der Stille, oder vielmehr das Phänomen der Pause ausschlaggebend. Denn ohne Pausen, Lücken oder Momenten der Stille wären weder die Tonebenen, noch die einzelnen akustischen Ereignisse voneinander trennbar. Gestalterische *Parameter* wie Tempo oder Rhythmik sind ebenfalls nur mithilfe von Pausen möglich, die letztendlich nichts anderes als zeitlich begrenzte Momente der Stille sind, die Raum für ein darauffolgendes akustisches Ereignis schaffen, welches die entstandene Lücke auffüllen kann.

Die beiden, innerhalb der Arbeit hergeleiteten Szenarien der Spannung, nämlich der Moment der Surprise und die länger anhaltende Form der Suspense funktionieren ausschließlich nur mithilfe der Pause und der Stille, die sich innerhalb des Filmtones entfalten. Denn endet ein akustisches Ereignis, ohne dass ein weiteres gleich darauf folgt, kommt es zu einer Lücke in Form einer Pause, die vom Rezipienten als eine Sonderform der Stille wahrgenommen wird. Ähnlich wie bei der gesteigerten Aufmerksamkeit zu Beginn der Vorführung, kommt es hier ebenfalls zu einer konzentrierten Wahrnehmungs-Fokussierung, da plötzlich ungewiss ist, was folgen wird. Je länger diese Pause bestehen bleibt, umso höher wird der Grad dieser bedrohlich

²¹⁶ Der Beginn einer Aufführung, sei es im Rahmen eines Konzertes, einer Filmvorführung oder eines Theaterstückes löst beim Publikum eine Form der Stille aus, mit der signalisiert wird, dass die gesamte Aufmerksamkeit des Publikums von nun an der Vorführung gilt.

wirkenden Ungewissheit. Folgt darauf ein lautes und intensives akustisches Ereignis, kommt es schlagartig zu einem Surprise-Moment. Besitzt dieses Ereignis zusätzlich noch fremdartige, irritierende Elemente, oder eine kräftige, frequenz-orientierte Substanz, die auf den physischen Wahrnehmungsbereich wirken kann, wird dieser Surprise-Moment potenziert und ein Spannungserlebnis für das Publikum wahrscheinlicher. Das Phänomen der Surprise innerhalb der Filmtonebene besitzt im Kern immer eine Form der plötzlichen Steigerung oder drastischen Senkung und kann überhaupt erst nur durch das Aktivwerden von Stille entstehen. Ebenso verhält es sich mit dem schwebenden, sich auf und ab bewegenden Muster der Suspense - ein Wechselspiel, das nur anhand eines Zusammenspiels aus Hebungen und Senkungen aktiviert wird. Ohne dem Aktivwerden einer Pause wäre lediglich eine ständige Aufwärtsbewegung oder im besten Fall eine gleichbleibende sich fortbewegende Tonebene wahrnehmbar. Die Stille oder die Zäsur schafft es, dieses gleichbleibende oder sich steigernde Muster wieder nach unten zu setzen, um so Raum für einen erneuten Anstieg, sei es in Form eines Surprise-Effektes oder eines zuvor wahrnehmbaren Suspense-Effektes, zu schaffen.

Eine Sonderform der Stille, die weder das Muster der Surprise, noch das der Suspense bedient und trotzdem dazu in der Lage ist eine emotionale Spannung im Zuschauer auszulösen, ist die absolute Stille. Denn bleibt der Surprise-Moment längere Zeit aus und gestaltet sich der Moment der Stille so, dass wirklich gar nichts mehr zu hören ist, tritt eine andere Form der Irritation ein, da der Rezipient in eine Situation gestoßen wird, in der das Fremdartige dominiert. Denn überall und zu jedem Zeitpunkt finden sich in der realen Umgebung akustische Ereignisse. Selbst wenn diese nur gering hörbar sind, werden sie nach wie vor wahrgenommen und versichern dem Menschen eine Form von Lebendigkeit.²¹⁷ Findet sich nun innerhalb einer funktionierenden Filmwelt, die der Rezipient losgelöst und im Rahmen der Vorführung rational begreift, eine Zeitspanne, in der absolute Stille vorherrschend ist, durchlebt das Publikum eine ungewohnte fremdartige und irritierende Atmosphäre, die gleichzeitig auch beklemmend wirkt, da nichts Lebendiges mehr darin vorgefunden werden kann und sofort mit dem Begriff des

217 Vgl. Pacatus, I.M (d.i. Maxim Gorkij) (1995), S. 13

Nichtlebendigen, Toten assoziiert wird, was zu einer direkten Emotion führt, die mit Angst vergleichbar ist. Da diese Form der Spannung mithilfe der absoluten Stille erzeugt wird, entsteht eine nahezu absolute Wahrscheinlichkeit, dass jedem einzelnen Rezipient die gleiche Intention vermittelt wird, da das Phänomen der absoluten Stille, also das Fehlen jeglicher akustischer Reizerzeuger, den Charakter des Universalen in sich trägt. Wenn es zu einem Moment der absoluten, fremdartigen Stille kommt, wird dieser von jedem Rezipienten gleich wahrgenommen, was einer universal-verständlichen Kommunikation gleichkommt.

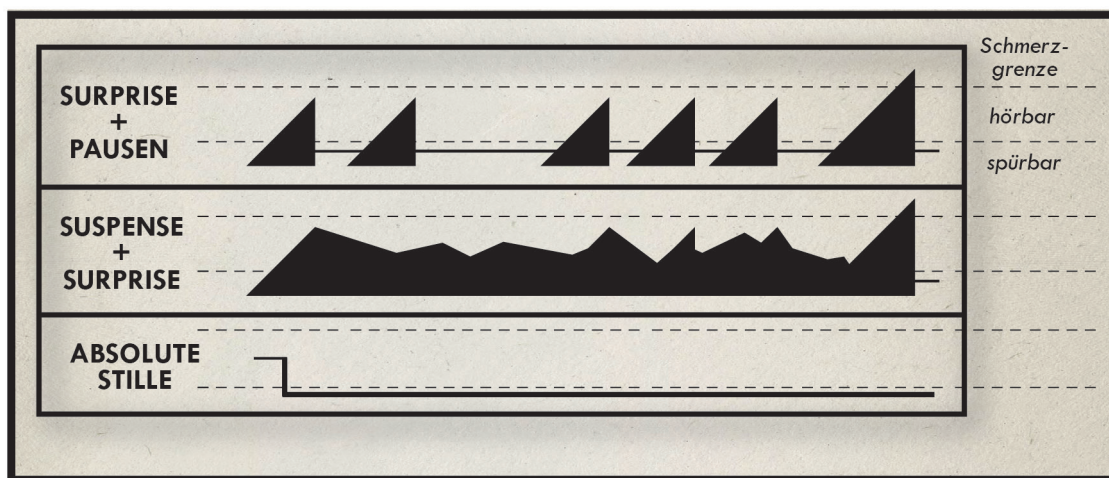


Abb. 7 Das Zäsurmuster von Suspense und Surprise

Um die oben erörterten Zäsur-Muster zu verdeutlichen, kann der formale Aufbau graphisch dargestellt und das von Hannes Raffeseder ausgehende *Diagramm*²¹⁸ hinsichtlich einer Spannungserzeugung erweitert werden. Das 1. Muster zeigt eine Ansammlung einzelner regel- bis unregelmäßig auftretender Surprise-Momente, die in Kombination mit der wieder nach unten führenden Stille beliebig oft wiederholt werden können. Innerhalb einer Sequenzreihe steuern oft einzelne niedrigere Steigerungsformen auf eine große finale Steigerung hin, die in Form eines starken Surprise-Momentes wirkt. Das 2. Muster zeigt ein schwebendes unregelmäßiges Tonmuster, bei dem lediglich eine leichte Absenkung des Tones ausreichend ist. Diese Wechselwirkung, die weder bis an die Spitze noch bis zur Stille getrieben wird, dauert längere Zeit an und kann ebenfalls in einen großen finalen Surprise-Moment übergehen. Das 3. Muster zeigt die absolute Stille, die so weit nach unten wandert, dass sie unter den noch hörbaren und

²¹⁸ vgl. Raffeseder, Hannes (2010) S. 280

spürbaren Bereich wandert.

Die oben gezeichneten Muster können nun innerhalb einer mit Stille kombinierten Filmtonebene dazu dienen, Fallbeispiele ausfindig zu machen. Werden die bis jetzt verwendeten Beispiele daraufhin untersucht, so finden sich in ihnen auch Spannungsmuster, die mithilfe der Zäsur oder der Stille arbeiten. In Tarkowskis *Stalker* wird flächendeckend mit einer absoluten Stille gearbeitet, die das Charakterbild der *Zone* verdeutlicht und den Zuschauer in eine fremdartige und tote Welt hineinführt. Anhand einer stillen Tonebene, in der lediglich die menschliche Stimme ein dominierendes Element des Filmtones ist, wird eine emotionale Spannung greifbar, da der Rezipient stets mit dem unterbewussten Desiderat nach einem akustischen Ereignis konfrontiert ist und diesen Zustand mit einer Gespanntheit durchlebt. Duncan Jones *Moon*²¹⁹ greift dieses Phänomen ebenfalls auf und skizziert eine tote, menschenleere Weltraumatmosphäre.²²⁰ Zusätzlich vermeidet die Filmtonebene den Gebrauch von organischen und lebendigen Geräuschen. Lediglich pumpenartige, klickende und piepsende akustische Ereignisse, die alle miteinander etwas Klinisches und Lebloses besitzen, fließen in den Filmtonein. Das Fremdartige, Irritierende und angsteinflößend Leblose wird sowohl in *Stalker* als auch in *Moon* unmittelbar mithilfe des Filmtones erzeugt und im Wahrnehmungshaushalt des Rezipienten anhand von emotionaler Suspense erlebt. Ausschlaggebend dabei ist, dass sich diese Form der Stille im Rahmen der Filmtonebene über mehrere Sequenzen zieht und sich die Anspannung und das beklemmende Gefühl der Suspense auch während dem Wechsel des visuellen Filmbildes entfalten kann, während dazwischen laufend Einstellungen vorgefunden werden können, die innerhalb der Bildebene keinen Beitrag zur Spannungserzeugung leisten.



Eine basale und einfach aufgebaute Verwendung der Pause findet sich im Film *Lost Highway* im Bereich des *O-Tones*. Gleich zu Beginn des Filmes unterhalten sich *Bill Pullman* und *Patricia Arquette* über nahezu beliebige Themen, die nicht im Bereich der aktiven Dramaturgie wirken würden. Lediglich die in die Länge gezogenen Pausen

²¹⁹ *Moon*, Regie: Duncan Jones, UK 2009

²²⁰ siehe *DVD-Clip 31*

zwischen den einzelnen Wörtern verleihen dem gesamten Dialog und darüber hinaus auch dem Verhältnis in dem die beiden Figuren zueinander stehen etwas Irritierendes und Fremdartiges.²²¹

Ein oft herangezogenes Beispiel ist jenes der Vögel auf dem Klettergerüst der Schule im Film *Birds*. Die einzelnen Vögel, die in gesteigertem, dramaturgischen Aufbau auf dem Klettergerüst landen, geben keinen einzigen Laut von sich.²²² Im realen Leben würden zumindest leicht hörbare akustische Ereignisse zu orten sein, während in der Sequenz von *Birds* absolute Stille herrscht. Der Rezipient fühlt sich um seine Realität betrogen und es entsteht ebenfalls eine emotionale Verfremdung und das Gefühl in etwas Unbekanntes hineingestoßen zu werden.

Der Film *Eraserhead* verdeutlicht hingegen anhand seiner reichen und dauerhaft anhaltenden Geräuschkulisse innerhalb der *Atmo*-Ebene, die Wichtigkeit von Pausen und Momenten der Stille.

„Nachdem die >>Frau aus dem Heizkörper<< Henry in der neblig-weißen Leere in ihre Arme geschlossen hat und das intensive hohe Rauschen zu hören war, erscheint unvermittelt wieder eine schwarze Leinwand; das Geräusch reißt jäh ab. Erstmals herrscht Stille. Die hierdurch hervorgerufene Erleichterung der Rezipienten macht allererst deutlich, welcher Belastung sie während des gesamten Filmes aufgrund der konstanten Lärmeinwirkung ausgesetzt waren.“²²³

Erst anhand der plötzlich auftretenden Stille realisiert der Rezipient, dass das emotional Spürbare, das den gesamten Film über vorherrschend war, eine Form der unangenehmen, physisch spürbaren Spannung gewesen ist. Erst durch das Beseitigen des Reizes wird dem Publikum deutlich, dass dieser Reiz gerade beansprucht worden ist, da durch das zur Ruhekommen überhaupt erst darüber reflektiert werden kann. Das Phänomen des zur Ruhekommens oder des Reflektierens, das mit dem Ende der akustischen Ereignisse und dem Auftreten von Stille eintritt, kann ebenso auch als erneuter Anstieg der Stimmung und Vorbereitung auf einen Surprise-Effekt genutzt werden. Indem das Publikum zwar in eine Pause entlassen wird, die als eine Form von

²²¹ Vgl. Kap. 4.2. *Stimme und Sprache*

²²² siehe *DVD-Clip* 32

²²³ Hentschel, Frank (2011), S. 74

Ablassventil für die zuvor entstandene Spannung dient, wird die nun vorherrschende Stille sofort und unerwartet wieder durchbrochen. Geschieht dieses Durchbrechen mithilfe von akustischen Ereignissen, die dementsprechend laut und intensiv genug sind - also Elemente besitzen, die den Rezipienten emotional und physisch erneut attackieren, kommt es zu einem starken Surprise-Effekt. Anschließend kann dieses Muster erneut in eine weitere Pause münden, die einen weiteren Anstieg der Spannung ermöglicht.



Finden sich innerhalb eines Filmtones keine markanten Pausen, die Raum für Stille zulassen, so realisiert der Rezipient keinerlei Hebungen und Senkungen, beziehungsweise sind diese aufgrund des Aufbaues erst gar nicht produzierbar. Die Stille wird als basales Gestaltungsmittel benötigt, da sie überhaupt erst Raum und Platz für akustische Ereignisse schafft.

5. Die *akustische Sensation* im Kern des Mediums *Film*

Ziel ist es, den Kern in den *akustischen Sensationen* ausfindig zu machen, der eine klare Identifikation der einzelnen Merkmale zulässt, um eine Form der Wieder-verwendung in der Praxis zu ermöglichen. Die Konzentration der folgenden Untersuchung zielt hier auf die kleinste filmsprachliche Einheit in der Filmpraxis und Filmanalyse ab, da anzunehmen ist, dass sich *akustische Sensationen* ebenso an diesen Stellen festmachen lassen, bevor sie sich auf das große gemeinsame Ganze im Film auswirken. Im Zuge der Voruntersuchungen ergaben sich Aspekte, die gezeigt haben, dass gerade der Thriller- und speziell der Mystery-Thriller als Träger von Fremd-artigkeit, Phänomene im Inneren transportiert, die eine Essenz der emotionalen Spannung in sich tragen. Welche *filmsprachlichen Parameter* sich an diesen Momenten für eine Spannung verantwortlich zeichnen, und ob *akustische Sensation* gefunden werden können, wird sich in den letzten Kapiteln der Arbeit zeigen.

„Umberto Ecco versuchte, die Filmsemiotik nach der methodischen Maßgabe der strukturalen Sprachwissenschaft zu betreiben: er suchte nach >>kleinsten Einheiten<< und deren Komponenten. So fand er dann das Einzelbild, das sich wiederum in Bildbestandteile zergliedern ließ, die schließlich als kleinste Einheiten der kinematographischen >>Sprache<< angesehen werden dürften.“²²⁴

Die Herangehensweise, in das Zentrum der Untersuchung mithilfe der kleinsten Teile innerhalb des Mediums zu gelangen, wird auch von Umberto Ecco gefordert. Er erhebt das Einzelbild, also den Bildkader, in eine erhabene Position, wodurch Antworten über die Phänomene und Wirkungen des Mediums Film freigelegt werden sollten.

Einzelne *Bildbestandteile* aus denen sich ein Einzelbild zusammensetzt, erzeugen, sobald sie richtig in Bezug zueinander gesetzt werden, eine Form der Werkspannung, die wie in den ersten Kapiteln bereits beschrieben, ein *punctum* in sich trägt. Dient diese Ästhetik emotionaler Spannung, deren Träger in diesem Fall das Einzelbild ist, so wird eine physische Reaktion ausgelöst, die allerdings weder das Muster der Surprise, noch der Suspense transportieren, da beide Formen das Phänomen der Zeit oder der Veränderung benötigen. Beides sind Muster, die sich erst in Verbindung mit einem

224 Koebner, Thomas (2002-2007), S. 239

veränderbaren Prozess, also einer Entwicklung, entfalten und dem Rezipienten vermittelt werden können. Weiters stellt sich der Bildkader im Rahmen dieser Arbeit als unbrauchbar heraus, da im Bereich des Filmtones oder der allgemeinen Akustik die Faktoren des zeitlichen Voranschreitens und der Veränderung notwendig sind. Erst dann ist die Akustik in der Lage transportiert und vermittelt zu werden. Hinsichtlich der vorliegenden medialen Analyse wäre die kleinste brauchbare Einheit im Film, nicht das Einzelbild, sondern die Einstellung, beziehungsweise der Take, da eine der intrinsischen Eigenschaften des Filmes die Bewegung von einzelnen Bildern ist. Demnach wäre ein einzelner Bildkader nicht repräsentativ genug für eine Untersuchung des Mediums und den Phänomenen, die damit in Verbindung stehen. Ich schlage deshalb vor, den Begriff der *Einstellung*, oder des *Takes* als kleinste Einheit zu gebrauchen, um weitere Schlüsse aus der Untersuchung zu ziehen.

5.1 Die *akustische Sensation* im *Spannungstake*

Eine *Einstellung*, oder ein *Take* definiert sich dadurch, dass innerhalb eines Zeitraumes mithilfe der Kamera etwas eingefangen wird, das einen klaren Anfang und ein klares Ende markiert. In der Regel wird der Anfang und das Ende entweder durch das Einschalten und Abschalten der Kamera, oder in weiterer Folge auch durch das Phänomen der Montage festgelegt. Durch diese deutliche Abgrenzung ist es möglich, diesen Teil aus dem gesamten Film herauszunehmen, ihn danach für sich alleine zu behandeln oder aber mit anderen weiteren Einstellungen neu in Bezug zu bringen. Die erste Möglichkeit soll hier zum Ziel führen. Einstellungen für sich alleine zu behandeln, um diese darauf zu prüfen ob gewisse Momente der Spannung darin entstehen, ohne dass, andere, weitere Einstellungen oder Takes dazu beitragen. Denn durch die Loslösung werden gewisse *filmsprachliche Parameter* bereits ausgegrenzt, die für eine Spannungserzeugung hinsichtlich *akustischer Sensationen* im Filmtone nicht notwendig sind. Das Phänomen der Montage und eine sprunghafte, wechselnde Narration in Form eines längeren Handlungsabschnittes werden an dieser Stelle eliminiert, da diese *Parameter* häufig Spannungsmuster bedienen, die auf den ersten Blick vom Filmtone auszugehen scheinen, obwohl die eigentliche Entfaltung erst mithilfe der anderen

filmsprachlichen Parameter funktioniert. Was bleibt, sind *Parameter* wie Kamerabewegung, Werkspannung, das Spiel der Darsteller, ästhetisches *Production Design*, die *Mise-en-scène* und schließlich der Filmton, der sich im Zeitraum einer einzelnen Einstellung entfalten kann.

Was in Bezug auf die Wahl der einzelnen Einstellung als Untersuchungsobjekt erwähnt werden muss ist, dass die Länge eines Takes keine begrenzte Dauer aufweist, da ein Take sowohl nur einen kurzen, als auch einen längeren Zeitraum in Form einer Plansequenz umfassen kann. Es wird daher versucht innerhalb der bis jetzt verwendeten Filmbeispiele kurze Takes zu suchen, die es trotzdem schaffen den Moment der Spannung zu erzeugen, ohne dass weitere Takes dafür benötigt werden. Ich schlage vor, solche *Einstellungen* als *Spannungstakes* zu bezeichnen. Der *Spannungstake* besitzt die Fähigkeit, für sich alleine und losgelöst vom restlichen Filmmaterial, eine emotional physische und objektive Spannung im Publikum zu erzeugen. Diese Eigenschaft definiert den Begriff des *Spannungstakes* und liefert für die Untersuchung einen benennbaren und greifbaren Begriff.

In weiterer Folge werden innerhalb der bisherigen Filmbeispiele *Spannungstakes* freigelegt und die Wirkungsweise der einzelnen *filmsprachlichen Parameter* darin erläutert. Bei der Auswahl der einzelnen *Spannungstakes* werden diverse Einstellungen, die bereits von Haus aus aufgrund der offensichtlichen Handlung oder Darstellung Emotionen wie Gewalt, Bedrohung oder Angst vermitteln, ausgelassen, da die Filmtonebene und andere *filmsprachliche, formale Parameter* an diesen Stellen keine alleinige Verantwortung mehr für eine Spannungserzeugung tragen. Bei der vorliegenden Untersuchung sollen überwiegend formale Elemente innerhalb eines Subtextes von Interesse sein. Gesucht wird ein Element im Subtext, das etwas Ästhetisches und schwer Greifbares in sich trägt und aufgrund von Intensität, hoher Substanz, Fremdartigkeit oder Irritation direkt auf das physische emotionale Empfindungssystem wirkt, anstatt den Umweg über das psychische, rationale Wahrnehmungsfeld zu gehen.

Die hier angeführten Beispiele sind letztendlich aus einer breiten Reihe von Filmsequenzen, die bei der Untersuchung herangezogen wurden, ausgewählt worden. Sie stehen exemplarisch für gewisse, sich in der Filmpraxis wiederholende Muster der Spannungserzeugung.

Das Markieren von visuellen Werkspannungen innerhalb eines Filmbildes und eine dazu wirkende Kamerabewegung ist häufig ein Auslöser emotionaler Spannung. Aus diesem Grund müssen Momente in denen die Spannung sowohl von der visuellen als auch von der akustischen Ebene auszugehen scheint, geprüft werden, um herauszufinden ob eine gänzliche Fokussierung der Wahrnehmung auf den Filmtone überhaupt erreicht werden kann. Der Film *Shutter Island* liefert Beispiele, die vom Element der Spannung getragen werden. Die vorwärtsgerichtete Kamerafahrt durch das Tor der Gefängnis-Anstalt zu Beginn, wird mit einer untersichtigen Kameraposition, die sich an der Zentralperspektive orientiert, gedreht.²²⁵ Durch die Bildkomposition und die tunnelartige Bewegung, die dem Publikum eine starke physische, hineinziehende Wirkung vermittelt, werden bereits spannungserzeugende Elemente geliefert. Die vom Aufbau suspense-orientierte Filmmusik mit Zäsuren und intensiven tiefen Streichern, unterstützt die Emotion zwar dementsprechend, allerdings findet keine komplette Verlagerung der Aufmerksamkeit vom visuellen auf den akustischen Bereich statt. Dieses Beispiel soll hervorheben, dass *akustische Sensationen* mit größerer Wahrscheinlichkeit in Momenten gefunden werden könnten, die weder eine physisch spürbare Kameraführung, noch eine zu starke Werkspannung in der Bildkomposition besitzen.



Ähnlich verhält es sich in *Shutter Island* bei den Einstellungen auf der Leuchtturmtreppe, wo die visuelle Ebene aufgrund des Tempos und der körperlichen und objektorientierten Nähe zwar ebenfalls eine hohe physische Spannung auslöst, dafür aber die akustische Tonebene im Vergleich zum vorherigen Beispiel eine weitaus intensivere und wahrnehmbarere Präsenz besitzt.²²⁶ Auf der Suche nach *akustischen Sensation* wandert die Wahrnehmung bereits in eine Richtung, bei der die Filmtonebene



²²⁵ siehe DVD-Clip 33

²²⁶ siehe DVD-Clip 34

dem Visuellen zumindest ebenbürtig ist. Die extra-diegetischen Streicher der Filmmusik, das Keuchen der laufenden Person und das sich im Vordergrund befindende Geräusch der Metalltreppe bauen einen starken *Soundteppich*, der surprise-artige, nicht nur hörbare sondern auch spürbare Elemente liefert. Das tempogeladene Bild besitzt an dieser Stelle aber nach wie vor einen zu hohen Wirkungsgrad. Es soll allerdings festgehalten werden, dass ein derartiger akustischer Aufbau des Filmtones in Verbindung mit einem weniger aufdringlichen, durch Tempo und Nähe hervorgerufenen visuellen Bereich, eine *akustische Sensation* erzeugen könnte.

Hinsichtlich einer Spannung, die durch ein *Production Design* und eine *Mise-en-scène* ausgelöst wird, finden sich ebenfalls *Spannungstakes*, die in Kombination mit einer akustischen Ebene funktionieren. Insbesondere die Wirkung des Lichtes oder die Inszenierung von Objekten in einem atmosphärischen Raum birgt hier Elemente, die für eine Spannungserzeugung die Verantwortung tragen. Nach dem Eintreten in die Kapelle

CLIP
35

DVD



in *Shutter Island* folgt ein *Spannungstake*, der den wandernden Lichtkegel einer Taschenlampe auf einer dunklen Wand zeigt.²²⁷ Dieses langsame Freilegen des Bildes, das den Zuschauer aus dem spannungsgeladenen Ungewissen herausholt, erzeugt hier Suspense. Die lauten Geräusche des Regens als tragendes akustisches Ereignis, während daneben nur die ruhige Atmosphäre der Kapelle in Form von Stille hörbar ist, erzeugt eine akustische werkinterne Spannung und bedient ebenfalls Suspense. Das dunkelgehaltene Bild und der Lichtkegel der Taschenlampe als Träger von Spannung lassen sich in diesem *Spannungstake* allerdings kaum eliminieren. Ein weiterer *Spannungstake*, bei dem sich akustische Suspense in Kombination mit einer starken von

CLIP

36

DVD



Licht und Dunkelheit bestimmten *Mise-en-scène* ergänzen und letztendlich in einem audiovisuellen Surprise-Moment aufgelöst werden, findet sich erneut in *Shutter Island* bei den Sequenzen in *Zellenblock C*.²²⁸ Während der Detective mit den Streichhölzern, die er nacheinander anzündet, durch den schwach ausgeleuchteten Gang schreitet, durchbricht das Licht eines Streichholzes in Kombination mit dem lauten *Larger-than-Live* abgemischten Anzünden die Unsicherheit und Ungewissheit des Rezipienten. Das Licht das nun auf die Gitter geworfen wird und die Stille, die nach dem lauten Geräusch

²²⁷ siehe DVD-Clip 35

²²⁸ siehe DVD-Clip 36

des Anzündens intensiviert worden ist, wird durchbrochen, von einer sichtbar werdenden Hand und einem lauter werdenden Schrei. Der Kameraschwenk gibt in Folge den Blick auf eine weitere Gitterwand frei, die sich hinter dem Detective befindet, aus der gleich darauf eine andere Hand während eines weiteren Schreis hervorbricht. Dieses Zusammenspiel aus *Mise-en-scène*, Bildgestaltung, Inszenierung von Objekten und Personen schafft eine physische, schockartige Spannung im Rezipienten, die sich innerhalb eines einzelnen *Spannungstakes* entfalten kann. Sowohl die Art und Weise das Bild schrittweise auszuleuchten, als auch die akustische Tonebene, die aus *Larger-than-Live* Sounds und den dazwischen liegenden Pausen besteht, transportiert ein Suspense-Muster, das in einen großen Surprise-Moment übergeht. Innerhalb dieses *Spannungstakes* finden sich akustische Elemente, deren Muster als Orientierung dienen können, um nach deckungsgleichen Momenten zu suchen, in denen sich die visuelle Ebene hinsichtlich einer Spannungserzeugung beliebiger gestaltet.

Der Film *La cité des enfants perdus* schafft es, in Verbindung mit gezielter, irritierender und grotesker Schauspiel-Inszenierung, sowie mit atmosphärischem Production-Design physische, emotionale Spannung auszulösen. Währenddessen liefert die akustische Filmtonebene einen erheblichen Beitrag, der allerdings stets begleitet von den oberen beiden *filmsprachlichen Parametern* wahrgenommen wird. Insbesondere das Spiel von *Daniel Emilfork*, der die Rolle des *Krank* verkörpert, liefert klare Momente, in denen die physische Spannung überwiegend auf Grund seines grotesken, verstörenden und irritierenden Spiels spürbar wird. Gleich zu Beginn des Filmes, wenn die Kamera von *Kranks* Gesicht wegfährt, ist ein physischer Surprise-Moment spürbar. Das fremdartige Gerät, das er auf dem Kopf trägt, die rasche Rückfahrt der Kamera, der panische Blick und das gleichbleibend schwebende Schreien ohne Steigerung, wirken zusammen und erzeugen gemeinsam einen *Spannungstake*.²²⁹ Primär wirkt hier zwar eindeutig der akustische Effekt des Schreiens, der in Form des Aufbaus irritierender als ein einzelner Schrei wirkt, jedoch zieht der Blick und das verzerrte Gesicht der Figur den Rezipienten auf die visuelle Seite der Wahrnehmung. Das Spiel von *Krank* wird in dem Moment von Spannung dominiert, als dieser während dem Essen einer Torte der Geschichte



²²⁹ siehe DVD-Clip 37

CLIP
38

DVD



lauscht.²³⁰ Die Art und Weise wie er die einzelnen Bewegungen in die Länge zieht und damit die Zeit und so auch die Anspannung dehnt, spielen mit der Wahl der Musik und dem darauffolgenden, ziegenartigen Schreien und den Hektik erzeugenden Stimmen der anderen Personen zusammen. Der zuvor in die Länge gezogene *Spannungstake* wird dadurch gegen Ende hin gesteigert und beschleunigt. Das Spiel der Figur schlägt sich in diesen Momenten sowohl auf der visuellen als auch auf der akustischen Ebene nieder. In Folge findet sich am Ende der gesamten Sequenz ein weiterer *Spannungstake*, der auf

CLIP
39

DVD



Grund einer Weitwinkel-Optik der Kamera, der Perspektive, des Spiels von *Krank*, des *Production Designs* und des *Sound Effects* am Schluss einen starken physischen Surprise-Moment erzielt.²³¹ Das in die Kamera sprechen von *Krank* als deutlichen Angriff auf den Rezipienten erzeugt den ersten Moment von Unbehagen, der zu einer Anfälligkeit des emotionalen Wahrnehmungshaushaltes führt und durch das Schließen der Blendenlamellen - einem lauten *Larger-than-Live Sound-Effekt* in einen schockartigen Surprise-Moment mündet. Dieser Schock wird in erster Linie vom Aufbau des Geräusches und weniger vom Visuellen getragen, was in die Richtung führt, ähnliche Geräusche hinsichtlich ihrer Intensität zu suchen, die sich im *OFF-Screen* Bereich befinden, oder die innerhalb des Bildes eine geringere visuelle Präsenz besitzen. Um das Spiel einzelner Darsteller hinsichtlich einer Verantwortung für Spannungs-Momente zu eliminieren, müssen *Spannungstakes* gefunden werden, in denen lediglich banale Handlungen ausgeführt werden, die keinerlei Subtextcharakter in sich tragen oder Momente, in denen keine Präsenz der Darsteller vorhanden ist.

Zusammengefasst lässt sich sagen, dass die Untersuchung verschiedener *Spannungstakes* neben den bis jetzt angeführten Beispielen gezeigt hat, dass innerhalb der einzelnen *filmsprachlichen Parameter* gleichbleibende Muster für eine Spannungserzeugung gefunden werden konnten. Die Kameraführung, die Bildgestaltung, sowie visuelle Elemente der *Mise-en-scène*, des *Production Designs* und die Inszenierung der Schauspieler bedienen allesamt Elemente der physisch spürbaren Bewegung, der haptischen Intensität, der Irritation oder Fremdartigkeit, der in Kombination mit Pausen wirkenden Steigerung, und des schrittartigen Aufbaus von gestalterischen

²³⁰ siehe *DVD-Clip 38*

²³¹ siehe *DVD-Clip 39*

Informationsdefiziten. Es sind nun diese Aspekte, die eine physische emotionale Spannung innerhalb eines visuellen Bildes wahrnehmbar machen. Zu eindeutigen *akustischen Sensationen* kommt es in Folge dessen also nur, wenn die oben genannten Aspekte bei einem *Spannungstake* zwar innerhalb der Filmtonebene ausfindig gemacht werden können, während hingegen die visuelle Ebene dabei keinen dieser Aspekte in sich trägt.

5.2 Die *akustische Sensation* im *Spannungsmotiv*

Die bisherigen Beispiele führen klar vor Augen, dass in Verbindung mit *Spannungstakes* stets mehrere *filmsprachliche Parameter* dafür verantwortlich sind, damit emotionale Spannung aktiv wirken kann. Im Zuge des Kapitels sollen diese Mehrwert erzeugenden *Parameter* nacheinander eliminiert oder vielmehr gänzlich auf den akustischen Bereich des Filmtones übertragen werden. Um dies möglich zu machen, müssen *Spannungstakes* gefunden werden, die ihre Spannungserzeuger lediglich innerhalb der Filmtonebene mit sich tragen.

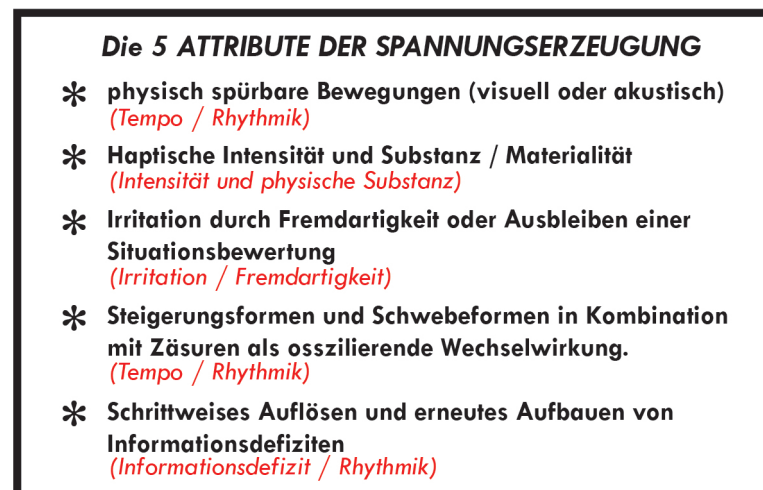


Abb. 8 Die 5 Attribute der Spannungserzeugung

Aufgrund der bisher gefundenen Beispiele von Spannungssituationen haben sich die oben angeführten Bedingungen herauslesen lassen, die unter dem Begriff der *Spannungsattribute* oder als *Attribute der Spannungserzeugung* zusammengefasst werden können. Sie wirken sowohl im visuellen als auch im auditiven Feld, was die

Untersuchung der einzelnen *filmsprachlichen Parameter* gezeigt hat. Diese können entweder vereinzelt aber auch in Kombination auftreten, um so die Wahrscheinlichkeit der objektiven Spannungsvermittlung zu vergrößern. Ziel ist es nun diese *Attribute* gänzlich auf den Filmtton zu konzentrieren und Momente der Spannung zu finden, in denen der visuelle Bereich keinen dieser *Attribute* bereit stellt. Jene Beispiele, bei denen die visuellen *filmsprachlichen Parameter* keine dieser Eigenschaften besitzen, während der Filmtton davon mindestens eine in sich trägt, müssten demnach eindeutige *akustische Sensationen* erzeugen. Um eine Definition solcher Phänomene zu schaffen, müssen diese gefundenen Situationen benannt werden. Der obere Weg des *Spannungstakes*, der über die kleinste benennbare Einheit führt, erweist sich auch an dieser Stelle als sinnvoll. Aus diesem Grund wird nun innerhalb der *Spannungstakes* nach dem kleinsten benennbaren Teil eines akustischen Ereignisses gesucht.

„Motiv, das (2.b.): (Musik) kleinste, durch eine bestimmte Tonfolge, einen bestimmten Rhythmus o. Ä. erkennbare Einheit einer Melodie, eines Themas o. Ä., die für eine bestimmte Komposition charakteristisch ist.“²³²

Was den musikwissenschaftlichen Begriff des *Motivs* betrifft, erscheint er an dieser Stelle sowohl hinsichtlich einer Filmmusik als auch für andere Bereiche der Filmtonebene passend. Als kleinste sinntragende, akustische Einheit kann das *Motiv* dem Begriff der *Einstellung* oder des *Takes* zur Seite gestellt werden. Findet sich also ein *Spannungstake* in dem eine klare *akustische Sensation* freigelegt werden kann, soll diese ab jetzt als *Spannungsmotiv* bezeichnet werden. Ziel dieses Kapitels ist es eine Reihe von *Spannungsmotiven* zu finden, mit deren Hilfe letztendlich ein finales Regelwerk erstellt werden soll. Die *fünf Attribute der Spannungserzeugung* sollen dazu als Leitfaden dienen, nach dem ein *Spannungsmotiv* freigelegt und klar identifiziert werden kann.

Insbesondere David Lynch's *Lost Highway* liefert verschiedene *Spannungstakes*, die sich als vielversprechend erweisen und zu einem *Spannungsmotiv* aufgewertet werden können. Während des Auftrittes im Club besitzen die Töne des Saxophons eine physisch

232 Quelle: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Motiv>, letzter Zugriff: 29. Aug. 2013

wahrnehmbare Kraft.²³³ Zerfahrene, schräg klingende und zerstörte Harmonien erzeugen mithilfe der Intensität und der Irritation Spannung. Die Stroboskoplichter im Bild verstärken dieses Gefühl und führen dazu, dass sowohl auf visueller wie akustischer Seite Auslöser von Spannung gefunden werden können. Wäre die akustische Ebene allerdings mit einem Filmbild kombiniert, das diese Eigenschaften nicht aufweist, wäre ein klares *Spannungsmotiv* freigelegt.



Die Einstellung in *Lost Highway* als der Umschlag zum zweiten Mal auf der Treppe auftaucht oder das Ausparken von *Dick Laurent* bei der Werkstatt funktioniert auf einer anderen akustischen Ebene. Lediglich durch den Aufbau der Musik und der *Sound-Effects* erhalten alltägliche Begebenheiten ein Prädikat des Seltsamen, was zu einer Irritation und somit zur Spannungsempfindung führt. Beim Aufheben des Umschlages²³⁴ bleibt die Handlung im Bild, als auch dessen Kadrierung in Verbindung mit einer recht statischen Kamera beliebig. Keines der oberen *Attribute* findet sich in der visuellen Ebene und der Moment der Spannung wird lediglich durch den Filmtönen erzeugt. Anstelle von Intensität arbeitet die Tonebene hier mit atmosphärischer Spannung, die von dem Gefühl der Verwunderung oder der Vorahnung genährt wird. Der Auslöser dieser Gefühle ist die sphärische Musik, die in Verbindung mit dem beliebigen Bild einen Kontrapunkt erzeugt. Das Muster wird nahezu identisch beim Ausparken von *Dick Laurent* angewandt.²³⁵ Bei beiden *Spannungstakes* handelt es sich um ein wirkliches und eindeutiges *Spannungsmotiv*. Das Bild ist an dieser Stelle zu einem gewissen Grad austauschbar, solange der visuelle Inhalt etwas Alltägliches, Bekanntes liefert anstatt zu irritieren.



Weitere Beispiele in *Lost Highway*, die in Verbindung mit *Spannungsmotiven* arbeiten, finden sich allerdings nur, wenn die jeweilige Heterogenität von Bild und Ton betrachtet wird. Während die einzelnen Einstellungen wechseln, legt sich die Tonebene klammerartig darüber und funktioniert trotzdem nach wie vor als ein einzelnes *Spannungsmotiv* mit klarem Anfang und Ende. Diese Sequenzen in die Untersuchung

233 siehe DVD-Clip 40

234 siehe DVD-Clip 41

235 siehe DVD-Clip 42

mit einzubeziehen ist lediglich dann legitim, wenn die einzelnen Takes weder im Bereich der Montage, noch im Bereich der Kamerabewegung *Attribute* in sich tragen, die der Spannungserzeugung dienen. Ein längeres *Spannungsmotiv*, das sich demnach über mehrere Einstellungen zieht, sollte also nicht zerbrochen werden, da sonst die im

CLIP 43  Subtext verankerten Bezüge verloren gehen würden. Die Einstellungsreihe während des Traumes²³⁶ liefert ein geschlossenes *Spannungsmotiv*, bei dem zwar einzelne *Spannungstakes* vorgefunden werden können, aber die Filmtonebene durch die vorhandene langgezogene Klammer direkt im Vordergrund steht, während der langsame Schnitt und die gleichbleibenden dunklen Bilder eher in den Hintergrund der Aufmerksamkeit treten. Durch diesen Vorteil des Filmtones gegenüber der visuellen Ebene, findet sich ein klassisches Suspense-Muster, das in einen finalen Surprise-Moment übergeht. Die flüsternde Stimme, die lediglich aufgrund des Klangbildes Unsicherheit auslöst, das zu laute Kaminfeuer als *Larger-Than-Life* Effekt und die sphärische, langsam lauter werdende Musik spielen zusammen und erzeugen eine Steigerungsform.

CLIP 44  Ähnlich verhält es sich bei der Sequenz in der das Ehepaar miteinander schläft.²³⁷ Auch wenn das Bild hier ebenfalls dunkel gehalten ist und im Bereich der Suspense Fuß fasst, stellt die Filmtonebene an dieser Stelle weitaus mehrere *Attribute*, die für eine Spannungserzeugung notwendig sind zur Verfügung. In Verbindung mit den 5 *Attributen der Spannungserzeugung*, die als Messlatte dienen, kann geprüft werden, ob die visuelle oder die akustische Ebene im Film mehrere *Attribute* aus dieser Liste besitzt. Finden sich davon auf der Filmtonebene mehr als innerhalb des Bildes, wandert die Aufmerksamkeit des Publikums deutlich in das akustische Wahrnehmungsfeld, während die visuelle Ebene austauschbar und beliebig behandelt werden kann. *Spannungsmotive* können in Verbindung mit dieser Methode nun klar identifiziert werden. Sobald ein Film in einzelne *Spannungstakes* zerlegt worden ist, sind die oben genannten *Attribute der Spannungserzeugung* deutlicher freigelegt und identifizierbarer, als wenn der Film in Verbindung mit Sequenzen als Ganzes untersucht werden würde. In weiterer Folge besteht die Möglichkeit, die visuelle und die akustische Ebene jeweils

²³⁶ siehe DVD-Clip 43

²³⁷ siehe DVD-Clip 44

für sich alleine auf die Anzahl der vorhandenen *Spannungsattribute* zu prüfen. Je nachdem welche der beiden Ebenen mehr *Attribute* enthält, ist diese im Wahrnehmungsfeld des Publikums hauptverantwortlich für eine Spannungserzeugung, während hingegen die andere Ebene ausgetauscht werden kann. Wird die tragende Ebene verändert und die *Attribute der Spannungserzeugung* werden vermindert, so sinkt die Wahrscheinlichkeit einer objektiven physischen Spannungserzeugung.

6. Ergebnisse III: Conclusio und Regelwerk

Im abschließenden Kapitelblock soll es darum gehen, eine finale These, eine Form der Definition und ein Regelwerk aus dem Erarbeiteten zu erstellen. Eine Blaupause wird erstellt, mit deren Hilfe im Bereich der Filmpraxis jene objektive Spannung erzeugt werden kann, die eine klare vermittelbare Wahrnehmungskette und eine erfolgreiche Kommunikation des Filmstoffes zwischen Regisseur und Publikum zulässt. Um dieses Regelwerk deutlicher zu machen, sollen die einzelnen Schritte der drei vorherigen Kapitelblöcke zusammengefasst und die Resultate daraus soweit in Bezug gebracht werden, dass eine neue Begrifflichkeit herauszulesen ist. Diese Begrifflichkeit dient dazu den Anwendungsbereich des erstellten Regelwerkes abzustecken. Das eigentliche Ziel der Arbeit ist letztendlich nur dann erreicht, sobald das erstellte Regelwerk für eine Praxis im Filmbereich herangezogen werden kann, um eine Form der objektiven Spannungsvermittlung für ein Publikum zu erreichen. Ein finaler Schritt der weiterführend untersucht wurde ist, ob es auch Situationen gibt, in denen sämtliche visuellen *filmsprachlichen Parameter* beliebig und austauschbar werden, während die eigentliche Spannungserzeugung ausschließlich vom Filmtone ausgeht.

Die Aufgabenstellung gab bereits zu Beginn die notwendigen drei Themengebiete vor, die es galt zu untersuchen und miteinander in Verbindung zu bringen. Zum Einen die Wahrnehmung, die in Verbindung mit der Emotion *Spannung* steht, weiters die Umlegung dieser Emotion in das Medium Film und schließlich die spezifischen, filmsprachlichen Auslöser der Emotion, die in erster Linie im Filmtone gesucht wurden. Die Themenkreise Filmwahrnehmung, Spannung und Filmtone, die, sobald vom Medium

Film die Rede ist, miteinander in ständiger Verbindung stehen, mussten soweit herab gebrochen und zerlegt werden, damit herauszulesen ist, welche intrinsischen Eigenschaften, *Parameter* und *Attribute* wie zusammenwirken. Über diese drei Themengebiete wurde die Prämisse gesetzt, lediglich jene Thesen und Überlegungen für die Untersuchung zu verwenden, die objektiver und somit beweisbarer Natur sind.

6.1 Objektivierung einer emotionalen Wahrnehmung im Film

Den Menschen als jemanden zu betrachten, der Emotionen, Dingwelten, Bezüge und codierte Systeme wahrnehmen kann, war der erste Schritt, der gesetzt wurde. Mithilfe der vorsprachlichen Wahrnehmung, die stark an Objekten haftet und eine objektive Form von Wahrnehmung zulässt, während der subjektive, rationale Denkprozess dabei übersetzt wird, lieferte einen Ansatz, der zeigte, dass es für ein Publikum möglich ist, gleichgeschaltet wahrzunehmen. Weiters ist es möglich eine Form der Kommunikation zu betreiben, die ebenfalls an Dingwelten und vorsprachlichen Bezügen festzumachen ist, während codierte, subjektive, rationale Bedeutungsebenen ausgespart werden können.²³⁸ Mit dem Ansatz von Siegfried Kracauer, den Film als ein Abbild der wirklichen Ding-Welt zu betrachten, war es möglich die vorher erarbeitete These, dass die Wahrnehmung von Dingen und Objekten mit ihren Bezügen objektiver Natur ist, mit dem Medium Film in Verbindung zu bringen.²³⁹ Film als Kommunikator von Begebenheiten, Inhalten und Dingen zwischen dem Regisseur und dem Publikum zu betrachten, legte ein erstes Bindeglied zwischen dem Bereich der Wahrnehmung und dem Medium Film frei. Dieses Bindeglied konnte in Verbindung mit den Thesen Kracauers zur *Errettung der Wirklichkeit* als etwas verstanden werden, das sowohl objektiver als auch subjektiver Natur sein kann.

Während die emotionale Ebene näher im Bereich der Subjektivität und die Wahrnehmung von Objekten und Materialitäten hingegen näher im Bereich der Objektivität lag, wurde nach einem Weg gesucht, emotionale Wahrnehmung

238 Vgl. Anmerkungen zu Kristeva, Morsch, Thomas (2011), S. 39

239 Vgl. Kracauer, Siegfried (1985), S. 216

schrittweise in die objektiven Bereiche zu übersetzen. Mithilfe von *Roland Barthes* Begriff des *punctums*²⁴⁰ wurde ein Weg gefunden, der emotionale Wahrnehmung mit dem Phänomen der Ästhetik in Verbindung bringt und eine *sinnliche Wahrnehmung*, die emotionaler Natur ist, in Objekten, Materialitäten und Dingwelten ermöglicht. Ab diesem Zeitpunkt bestand die Möglichkeit, mithilfe des *punctums* eine objektivere Form emotionaler Wahrnehmung im Film zu erzielen. Dabei kamen zwei konkrete Fragestellungen auf, die es galt im Bereich des Mediums Film und im Bereich der Wahrnehmung zu beantworten. Welche Form der Emotion ist es, die in welchem Bereich des Filmes ein *punctum* benötigt, um objektiviert werden zu können und weiters, wie genau muss das jeweilige *punctum* aufgebaut sein um vermittelbar zu sein?

6.2 Emotionale Spannung innerhalb einer Film-Syntax

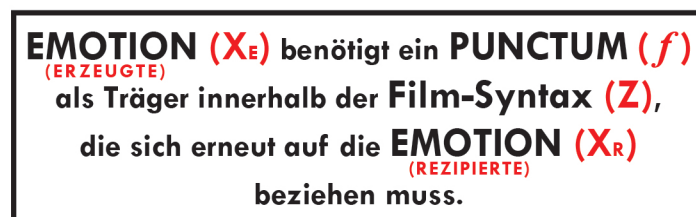


Abb. 9 Das Formelgerüst der Emotionserzeugung im Film

In der oben aufgestellten Formel kann die *Variable* X_E / X_R durch die fixierte Emotion der Spannung ersetzt werden. Aus einem variablen, emotionalen Phänomen muss eine konstante, emotionale Spannung gebildet werden. Erst wenn die eigentliche Funktionsweise der Spannung als emotionale Reaktion definiert und eingegrenzt ist, kann sie in Verbindung mit dem Medium Film (Z) und dem darin enthaltenen *punctum* (Funktion f) als *Konstante* für die weitere Formel dienen. Sämtliche Definitionen der Spannung liefen darauf hinaus, das Phänomen als etwas zu begreifen, das den Rezipienten stark verunsichert und attackiert.

„Spannung lässt sich auf allen Ebenen des Textes ausmachen - von text- und szenenübergreifenden narrativen Strukturen über die Formen innerszenischer Spannung bis zur Eben der Bildgestaltung.“²⁴¹

²⁴⁰ vgl. Morsch, Thomas (2011), S.24

²⁴¹ Fill, Alwin (2003), S. 134

Nachdem die *Spannungs-Konstante* als emotionales Phänomen bekannt war, musste diese in das Medium Film (**Z**) eingepasst werden. Es galt die eigentliche Syntax und die *filmsprachlichen Parameter*, die sich innerhalb des formalen Subtextes eines Filmes befinden, zu identifizieren, da innerhalb dieser Ebene das gesuchte *punctum* zu vermuten war. Ein *punctum*, als etwas das tief in den intrinsischen Eigenschaften der Werkstruktur zum Vorschein kommt. Anhand der Beispiele wurde deutlich, dass die *filmsprachlichen Parameter* wie Narration und Dramaturgie, *Production Design* und *Mise-en-scène*, *Cinematographie* und Montage, sowie das breite Feld des Filmtones, jeweils unterschiedliche Formen der Spannung transportieren. Innerhalb eines Abstraktions-Prozesses stellte sich allerdings heraus, dass die intrinsischen Eigenschaften der Spannungssituationen stets das Muster der Suspense, der Surprise oder der ästhetisch-atmosphärischen Werkspannung in sich trugen. Einerseits setzten sich diese Muster im Bereich einer physischen, haptischen Wahrnehmung und andererseits im Bereich einer ästhetischen Materialität im Rahmen einer synästhetischen Werkspannung des Subtextes fest. Die physische, haptische Wahrnehmung von Tempo, Rhythmik und Intensität, die den Rezipienten schockartig in den Zustand der Anspannung versetzt, konnte den *filmsprachlichen Parametern* der Kamerabewegung, der Montage und dem strukturellen Aufbau des Filmtons zugeschrieben werden. Dieser Bereich ist aufgrund der affektiven, instinktiven Wahrnehmung bereits objektiviert und kann vom Publikum nicht kontrolliert werden. Im Bereich der Narration, des *Production Designs*, der Bildkadrierung, der Ausleuchtung und im Bereich des inhaltlichen Filmtons fanden sich hingegen Dingwelten und Darstellungen, die allesamt Elemente der Irritation, Fremdartigkeit und Unsicherheit in sich trugen. An dieser Stelle fand sich der interessante Aspekt eines kommunikativen Paradoxons. Eine funktionierende Kommunikation wird in der Regel erst dadurch erreicht, wenn sich Sender und Empfänger über einen verständlichen Kanal austauschen können. Wird dieser Austausch von einem der beiden nicht verstanden, läuft in der Regel keine Kommunikation ab. Da nun aber im Bereich der Spannung Irritation, Unsicherheit und das Fehlen von Informationen einen Nährboden darstellen, ist an diesem Punkt eine Kommunikation die nicht verstanden wird sogar erwünscht. Dieser Aspekt verhilft

derartigen Spannungsformen ebenso zu einer Objektivierung, da die Wahrscheinlichkeit des nicht Verstehens bei einer gezielt lückenhaften Kommunikation stets größer ist als die, dass sie verstanden wird.

Freigelegte Eigenschaften wie *Tempo*, *Rhythmik*, *Intensität* und *Substanz*, *Irritation*, *Unsicherheit*, sowie das *Fehlen von kommunikativen Inhalten für eine Situationsbewertung* bildeten jeweils die notwendige Essenz, die ein gesuchtes *punctum* im Film besitzen musste. Mithilfe dieser hergeleiteten Eigenschaften, die sich aus den abstrahierten Filmbeispielen ergaben, konnten nun beliebig weitere Spannungsmomente in Filmen identifiziert werden, um zu prüfen in welchen *filmsprachlichen Parametern* sich das jeweils stärkere *punctum* wann und wie festsetzt. Folglich waren die Eigenschaften des *punctums* gefunden und die Funktion *f* kann mit den *Attributen der Spannungserzeugung* ausgestattet werden.

$$\text{EMOTION} = X_E / X_R = \text{SPANNUNG}$$

$$\text{PUNCTUM} = f = \begin{cases} \text{Tempo} \\ \text{Rhythmik} \\ \text{Intensität und physische Substanz} \\ \text{Irritation / Fremdartigkeit} \\ \text{Informationsdefizit} \end{cases}$$

Abb. 10 Die Spannungsattribute im punctum

6.3 Die 5 Attribute der Spannungserzeugung im Filmtton

In Verbindung mit den freigelegten *Attributen*, die ein *punctum* für eine Spannungserzeugung transportieren, fanden sich Eigenschaften, die unter dem Titel *Die 5 Attribute der Spannungserzeugung* zusammengefasst werden konnten. Diese *Attribute* entfalten sich deutlich innerhalb der *filmsprachlichen Parameter* und werden so für den Rezipienten vermittelbar. Genauere Analysen von Filmbeispielen ergaben, dass die *Attribute der Spannungserzeugung* sowohl im visuellen als auch im akustischen Bereich wirken. Da nun aber der Filmtton aufgrund der Funktion des Hörsinnes weitaus häufiger Elemente der Unsicherheit oder der fehlerhaften Situationsbewertung liefert, war auf

der Seite der akustischen Wahrnehmung von Haus aus ein klarer Vorsprung hinsichtlich einer Spannungserzeugung zu verzeichnen. Denn während Objekte, Handlungen und Ereignisse im visuellen Wahrnehmungsbereich meist eine deutliche Situationsbewertung zulassen, schwingt im akustischen Bereich stets ein höherer Unsicherheitsfaktor mit, sobald Ereignisse gehört werden, die nicht deutlich im Sichtbereich liegen. Durch diesen gravierenden Unterschied der beiden Sinne ist dem Hörsinn ein klarer Vorsprung gegenüber dem Sehsinn einzuräumen, wenn es darum geht, emotionale Spannung zu vermitteln. Aus diesem Grund wurde die Entscheidung getroffen, die *Parameter* des Filmtones weiter zu zerlegen und parallel dazu jene Spannungsmomente, in denen die übrigen *filmsprachlichen Parameter* wirken, zu abstrahieren. Durch diesen Prozess konnten klare Muster der Spannungserzeugung freigelegt werden, die sich gänzlich auf die *Parameter* des Filmtons übersetzen lassen. Diese Möglichkeit des Übersetzungsprozesses führte die gesamte Untersuchung an einen Punkt, an dem versucht wurde, Momente in den Filmbeispielen zu suchen, in denen die Spannungserzeugung ausschließlich vom Filmtone auszugehen schien.

6.4 Ortung, Messung und Steuerung von Spannung im Film

Sämtliche Situationen im Film, in denen die Filmtonebene für sich alleine in der Lage ist, die Emotion der Spannung zu vermitteln, während andere *filmsprachliche Parameter* dabei belanglos werden und in den Hintergrund der Wahrnehmung treten, galt es zu untersuchen. Mit dem Begriff der *akustischen Sensation* wurde dieses Phänomen schließlich benannt und als etwas verstanden, das für sich alleine in der Lage ist emotional zu begeistern, zu vermitteln und zu wirken.

DIE AKUSTISCHE SENSATION

Ein Ereignis innerhalb des Filmtones, das sich allein für eine Spannungserzeugung verantwortlich zeigt, während alle visuellen Elemente austauschbar werden und dabei in den Hintergrund des Wahrnehmungsfeldes eines Filmpublikums treten.

Abb. 11 Definition: *Die akustische Sensation*

Abschließend wurde nach der kleinstmöglichen, sinngebenden Einheit im Film gesucht, in der objektive Spannungsformen nach wie vor ihre Wirkung entfalten können. Mit

dem Begriff der *Einstellung* oder des *Takes* wurde dieser kleinstmögliche Teil gefunden. Um die Richtung der Untersuchung konkreter fassen zu können, wurden diese kleinstmöglichen, sinntragenden Teile mit dem Phänomen der Spannung verbunden und unter dem Begriff des *Spannungstake*s zusammengeführt. Leicht greifbare *Takes* innerhalb der Filmbeispiele, die herausgelöst und dadurch frei von *filmsprachlichen Parametern* wie Montage oder Narration wurden, lieferten Momente der Spannung, die nach wie vor alle 5 *Attribute der Spannungserzeugung* enthielten. Es ging also während des tiefergehenden Untersuchungsprozesses nichts verloren, was innerhalb der Bezüge von Bedeutung gewesen wäre.

DER SPANNUNGSTAKE

Ein Take im Film, der als kleinstmögliche, sinngebende Einheit aus dem Rest des Filmes herausgehoben werden kann und dabei nach wie vor eine objektive, emotionale Spannung vermittelt.

Abb. 12 Definition: Der Spannungstake

Anhand der Filmbeispiele wurden konkrete *Spannungstake*s freigelegt, die zu guter Letzt mit dem Phänomen der *akustischen Sensation* verbunden werden konnten. Um eine *akustische Sensation* innerhalb eines einzelnen *Spannungstake*s identifizieren zu können, mussten erneut die 5 *Attribute der Spannungserzeugung* hinzugezogen werden, die als System fungieren, mit dem ein gewisser Spannungsgrad gemessen werden kann.

$$\begin{aligned}
 & X_E = f [(Tempo+1) \times (Rhythmik+1) \times (Intensität/Haptik+1) \times (Irritation+1) \times (Informationsdefizit+1)] \hat{=} Z \\
 & \approx X_R \\
 & X_E = \text{ERSTELLTE SPANNUNG} \approx \text{REZIPIERTE SPANNUNG} = X_R \\
 & \text{PUNCTUM} = f \left\{ \begin{array}{l} \text{Tempo} \\ \text{Rhythmik} \\ \text{Intensität und physische Substanz} \\ \text{Irritation / Fremdartigkeit} \\ \text{Informationsdefizit} \end{array} \right. \quad \text{FILM-SYNTAX} = Z
 \end{aligned}$$

Wird jeweils die Zahl 1 oder 0 anstelle der Spannungsattribute (Tempo, Rhythmik, Intensität, etc.) gesetzt, wobei 1 für Ist vorhanden und 0 für Ist nicht vorhanden steht, liefert der Ergebniswert den Grad der Spannung. Wird diese Formel jeweils auf die visuelle und akustische Ebene angewandt, ist klar ersichtlich in welcher Ebene der Wert der Spannung höher ist.

Abb. 13 Die Formel der Spannungserzeugung

Sind demnach alle 5 *Attribute* innerhalb der Filmtonebene verankert, während sich im visuellen Bereich keines dieser *Attribute* befindet, so kann klar eine *akustische*

Sensation innerhalb eines einzelnen *Spannungstakes* identifiziert werden. Dieses Phänomen wurde, indem innerhalb der Akustik ebenfalls nach dem kleinstmöglichen sinntragenden Element gesucht worden ist, unter dem Begriff des *Spannungsmotivs* zusammengefasst.

DAS SPANNUNGSMOTIV

Ein Motiv innerhalb des Filmtones, das als kleinstmögliche, sinngebende Einheit aus dem Rest des Filmes herausgehoben werden kann und dabei nach wie vor eine objektive, emotionale Spannung in Form einer akustischen Sensation vermittelt.

Abb. 14 Definition: *Das Spannungsmotiv*

Der Weg von einem *Spannungstake* hin zu einem wirklichen *Spannungsmotiv* gestaltet sich als fließender Übergang. Je nachdem, ob auf der visuellen oder auf der akustischen Ebene mehr *Attribute* der Spannungserzeugung zu finden sind, verschiebt sich auch das Wahrnehmungsfeld. Elemente, die verwundern, irritieren oder unklare Situationen bereitstellen, regen das Publikum dazu an, das Feld der eigenen Wahrnehmung darauf zu konzentrieren. Durch diese Konzentration entsteht ein Zustand, in dem die einzelnen Reize leichter zu erregen sind, was gleichzeitig mit einer emotionalen Anfälligkeit korreliert. Diese Phase, in der der Gefühlshaushalt des Publikums offen und ungeschützt daliegt, nutzt das Phänomen der Spannung, um wirken zu können.

Mithilfe der 5 *Attribute der Spannungserzeugung*, dem *Spannungstake* und dem *Spannungsmotiv* ist es dem Regisseur nun möglich, den Grat der Spannung zu kanalisieren und zu dosieren, ohne dass dabei der Publikums-Faktor des Subjektiven eine Rolle spielt.

7. Positionierung und weiterführende Gedanken

Im Zuge der gesamten Untersuchung fanden sich laufend Gedankenspiele, die eine Weiterführung der Arbeit förmlich blockierten. Denn gerade in Verbindung mit der Erstellung eines Regelwerkes und dem Prozess der Kategorisierung muss in gewisser Form schon nach der Notwendigkeit und einer Nachfrage Ausschau gehalten werden. Die Frage ob das Medium Film überhaupt derart zerlegt und seine Phänomene detailliert analysiert werden sollten, kam am häufigsten auf. Denn Film als großes Ganzes zu verstehen erscheint doch in erster Linie wesentlich sinnvoller, als dem Medium genau diese Magie zu rauben und dadurch den Faktor der Begeisterung zu zerstören. Sprich, wird etwas zu weit zerlegt und werden die einzelnen Teile davon identifiziert, schwindet der Faktor der Begeisterung, der tief im Kern letztendlich wieder das Phänomen der Spannung durch Unsicherheit in sich trägt. Aus der Sicht des Regisseurs müssen allerdings Zugeständnisse gemacht werden, die sehr wohl rechtfertigen, weshalb das Medium Film zerdacht und zerlegt wird. Denn während des laufenden Produktionsprozesses werden die einzelnen Teile überhaupt erst zusammengefügt. Folglich war für den Verfasser der Arbeit klar, dass sämtliche Untersuchungsschritte aus der Sicht des Regisseurs oder des Filmschaffenden passieren mussten, während dabei das Publikum zwar nicht außer Acht gelassen, aber dafür erst später in den Prozess mit eingebunden wurde. Die vorliegende Arbeit richtet sich aus diesem Grund eindeutig an eine Gruppe von Menschen, die aktiv im Prozess der Filmproduktion tätig sind und weniger an ein rezipierendes Publikum.

Parallel dazu drängte sich während der Untersuchung laufend der Gedanke auf, auch den Horrorfilm als Untersuchungsobjekt zu berücksichtigen. Es wurden Untersuchungen in diese Richtung unternommen, die allerdings nicht den Weg in die eigentliche Arbeit gefunden haben. Denn hinsichtlich der einzelnen *Attribute* einer Spannungserzeugung im Horrorfilm, fanden sich zwar repetitive und gleichbleibende Muster, die allerdings einen oberflächlichen, brachialen Charakter besaßen, der betreffend einer langfristigen Filmrezeption nicht von Dauer erschien. Denn Spannungsmomente im Horrorfilm nützen sich, betreffend ihrer Entstehung und Funktion wesentlich schneller ab, da sie repetitiv sind und direkt an der Oberfläche

festgemacht werden können. Der Mystery-Thriller erschien vielseitiger, komplexer und langlebiger. Die einzelnen *Attribute der Spannungserzeugung* waren in diesem Genre unterschiedlicher, lagen nicht an der Oberfläche und gestalteten sich aber, sobald sie freigelegt waren als wesentlich exakter und greifbarer für eine Untersuchung.

Zu guter Letzt stellte sich die Frage, ob es überhaupt förderlich ist, das Phänomen und die Kunst der Spannungserzeugung im Medium Film offen darzulegen. Ein Rezept zu erstellen, nach dem es plötzlich simpel erscheint Spannung im Publikum zu erzeugen, ohne dass dabei der Faktor des Subjektiven zu greifen beginnt, wodurch die eigentliche Kunst *Film zu machen* relativiert werden würde. Aufgrund dieser Befürchtung war es für den Verfasser dieser Arbeit wichtig zu hinterfragen, was denn die eigentliche Kunst eines Film-Regisseurs von fiktionalen Stoffen darstellen könnte. Die eigentliche Essenz dahinter liegt für den Verfasser darin, dem Publikum weder Handlungen, Inhalte noch Begebenheiten zu vermitteln, sondern vielmehr Emotionen zu transportieren, die im Sinne einer *Katharsis* greifen und wirken. Die eigentliche Kunst dahinter ist allerdings nicht nur das Erzeugen der jeweiligen Emotionen, sondern die Entscheidung welche Emotionen, zu welchem Zeitpunkt wirken müssen, um eine erfolgreiche *Katharsis* zu erschaffen. Die Frage nach der richtigen Emotion zum richtigen Zeitpunkt, sollte die eigentliche Essenz sein, und nicht der Faktor wie welche Emotion erzeugt werden kann. Denn wahlweise und beliebig einzelne Emotionen im Film für das Publikum bereit zu stellen und aneinanderzureihen, würde nur gering funktionieren, da es zu einem regelrechten Gefühlschaos im Rezipienten kommen würde. Für den Verfasser der Arbeit liegt die eigentliche Kunst der Film-Regie darin, das Muster und die Kombination der einzelnen Emotionen so zu wählen, dass die *Katharsis* zusammen mit einem abstrahierten Muster der Dramaturgie funktioniert und durch Hebungen und Senkungen bestimmt wird. Ein ähnliches Muster also, wie es auch die Spannung liefert. Sprich: Emotionales Erleben des Mediums Film muss als Rezeptions-Muster bereits im großen Ganzen Suspense und Surprise bereit stellen, um begeistern zu können.

Ein magisches Spektakel, das vom Phänomen der Spannung durchzogen ist und sich von innen aus den akustischen Sensationen der Spannungsmotive nach außen kehrt!

8. Anhang I

8.1 Glossar

A - F

akustische Sensation:

Ein neu definiertes und eigenständiges Phänomen, das über das Wirken eines akustischen Reizes hinaus geht und eine starke spannungsgeladene Empfindung im Rezipienten auslöst. Der Begriff *Sensation* fungiert hier in Form einer Doppelbedeutung. In erster Linie ist damit die eigentliche Tätigkeit des *Empfindens* oder *Fühlens* in Verbindung mit einem Sinnesindruck gemeint. Zusätzlich wird *Sensation* auch in Bezug auf eine besondere Attraktion, oder ein für sich wirkendes Spektakel verwendet. Beide Bedeutungsformen sind in der *akustischen Sensation* enthalten.

Atmo:

Ein Teil des Filmtones, der aus akustischen Hintergrundereignissen eine akustische Atmosphäre der Umwelt in einem Film erzeugt.

Attribute / Attribute der Spannungserzeugung / Spannungsattribute:

Elemente innerhalb der Filmsprache, deren spezifische Eigenschaften förderlich für eine Spannungserzeugung sind. Werden *filmsprachliche Parameter* dementsprechend justiert, können daraus die *Attribute der Spannungserzeugung* hervorgehen.

Audio-Design:

Neben dem *Original-Ton*, der direkt bei den Dreharbeiten aufgezeichnet wird, beinhaltet das *Audio-Design* alle restlichen Elemente aus denen ein Filmtone besteht. Während dem Prozess des *Audio-Designs* werden einzelne akustische Ereignisse zu einem fertigen Filmtone zusammengefügt.

Audio-Stream:

Mehrere kleine akustische Ereignisse, die während dem Prozess des *Audio-Designs* zu einem geschlossenen und größeren akustischen Ereignis zusammenwachsen, welches dadurch detaillierter und intensiver klingt.

ästhetisch-atmosphärische Spannung:

Neben den Spannungsformen *Surprise* und *Suspense* wirkt diese Form der Spannung direkt innerhalb der Werkstruktur von verschiedenen Objekten, die gemeinsam zu einer Atmosphäre zusammenwachsen und so für den Rezipienten die Wahrscheinlichkeit erhöhen, Spannung zu empfinden.

Cinematographie:

Ist nicht nur die eigentliche Kameratechnik mit deren Hilfe ein Film gedreht wird, sondern zusätzlich auch die Gestaltung von Bild, Lichtstimmung, Kamerabewegung, sowie die Wahl der Optiken und Brennweiten. Parallel dazu funktioniert die *Cinematographie* auch als Bindeglied zwischen *Production Design*, Kameraarbeit und Regie und geht über den Arbeitsbereich eines *Director of Photographies (DoP)* hinaus.

Director of Photography (DoP):

Eine direktere Bezeichnung für das Berufsbild *Kamera*. Während das breite Berufsfeld des Kamera-mannes / der Kamerafrau lediglich das Führen einer Kamera bezeichnet, umfasst der Begriff *Director of Photography* die eigentliche Arbeit eines Kameramannes / einer Kamerafrau bei einem Spielfilm. Dazu gehört neben der Kameraführung auch das Finden einer Lichtstimmung, sowie die direkte Zusammenarbeit mit dem *Production Design*, die letztendlich zu einer fertigen *Cinematographie* und *Mis-en-scène* zusammenwächst.

immersiv:

Akustische Ereignisse, deren Quellobjekte sich auch im direkten Sichtbereich eines Zuschauers befinden.

filmsprachliche Parameter / Parameter:

Sämtliche Elemente der Filmsprache, die gestalterisch verändert werden können und zu einem gesamten Film zusammen wachsen. Sie unterliegen der kompletten Kontrolle der Filmschaffenden. (Elemente innerhalb der Narration, der Kameraarbeit, der Schauspielführung, des *Production Designs*, des Filmtone, etc.)

Film-Syntax / Filmsprache:

Die formale Sprache aus der ein Film besteht. So wie sich die phonetische Sprache aus Buchstaben und Ziffern zusammensetzt, so setzt sich die Film-Syntax aus den einzelnen *filmsprachlichen Parametern* zusammen.

G - L

Gedanke:

Der Begriff ist im Sinne des Philosophen Chritian Freiher von Wolff zu verstehen, der den *Gedanken* als eine Form der Überlegung betrachtet, die Aufgrund ihrer philosophischen Bauart einen *nützlichen* Mehrwert im Kontext der Aufklärung im 18. Jahrhundert liefert.

goldener Schnitt:

Eine Form der Bildgestaltung bei der ein primäres Objekt weder komplett zentriert noch direkt im linken oder rechten Bereich des Bildes positioniert wird, sondern genau dazwischen fixiert wird. Dadurch kommt es zu einer Unordnung und einer Spannung innerhalb des Bildes.

Hard Effects:

Akustische Ereignisse innerhalb des *Audio-Designs*, deren Quellobjekte in direkter Verbindung mit einer Handlung innerhalb des Filmbildes stehen und auch deutlich im Sichtbereich des Zuschauers liegen. Sie müssen deshalb komplett synchron mit den Aktivitäten im Filmbild ablaufen und sind damit fest verbunden.

immersiv:

Akustische Ereignisse deren Quellobjekte außerhalb des Sichtbereiches eines Zuschauers liegen und aufgrund ihrer Struktur schwer zu orten sind.

Kontrapunkt:

Zwei gegensätzliche Aspekte, die miteinander in Kombination gebracht werden und innerhalb ihrer Schnittmenge einen zusätzlichen, dritten Aspekt entstehen lassen. Dieser dritte Aspekt kann eine ästhetische Wirkung auf den Rezipienten ausüben.

Larger-than-Life-Sounds:

Akustische Ereignisse innerhalb eines Filmbildes, deren Lautstärke im Bereich des Audio-Designs unnatürlich hoch angehoben wird und den Quellobjekten dadurch eine stärkere Intensität und Substanz verleihen.

M - R

Mise-en-scène:

Ähnlich wie die *Cinematographie* wirkt die *Mise-en-scène* mit dem *Production Design*, der Regieführung und der Kamera zusammen. Der Einsatz der *Cinematographie* wird im Rahmen der *Mise-en-scène* noch um die gestalterische Positionierung der Darsteller, sowie deren Inszenierung erweitert und lässt letztendlich eine fertige Film-Szene daraus entstehen.

Narration / narrativ:

Bezeichnet innerhalb dieser Arbeit nicht nur eine Erzählung, sondern vielmehr die Aneinanderreihung von Handlungen und Ereignissen, die in Form einer dramaturgischen Bauart miteinander kombiniert werden und so zu einer geschlossenen *Narration* zusammenwachsen.

Naturhaftigkeit:

Jene *Naturhaftigkeit* innerhalb der *Realitätswelt*, sprich: die reale Umwelt, die laut Siegfried Kracauer vom Film deckungsgleich eingefangen, festgehalten und auf die Leinwand gebracht werden kann.²⁴²

OFF-Screen:

Jener Bereich im Film, der gerade nicht von der Kameraeinstellung, der Kadrierung oder dem Framing erfasst wird. Sämtliche akustischen oder materiellen Ereignisse die abseits des Filmbildes passieren und trotzdem innerhalb eines Filmes rezipiert werden können befinden sich im *OFF-Screen* Bereich.

ON-Screen:

Jener Bereich im Film, der gerade von der Kameraeinstellung, der Kadrierung oder dem Framing erfasst wird. Sämtliche akustischen oder materiellen Ereignisse die innerhalb dieses Bildes passieren befinden sich im *ON-Screen* Bereich.

Pre-Production / Post-Production:

Die *Pre-Production* umfasst sämtliche Schritte die zur Vorbereitung einer Filmproduktion, also für die eigentlichen Dreharbeiten am Filmset notwendig sind. Im Gegensatz dazu bezeichnet die *Post-Production* den Prozess bei dem das gedrehte und gespeicherte Material bearbeitet und zusammengeschnitten wird, um daraus den fertigen Film zu erstellen.

Production Design:

Umfasst alles was bei den Dreharbeiten von der Kamera eingefangen werden kann. Angefangen von Umwelt, Räumen, Fahrzeugen, Dingwelten, Kostümen, bis hin zu Nebel-, Schnee-, Wasser-Effekten, etc... ist das *Production Design* dafür verantwortlich eine Welt zu erschaffen, die im Rahmen des Filmes zu einer geschlossenen und für den Zuschauer wahrscheinlichen Realitätswelt zusammenwächst.

punctum:

Ein verunsicherndes, irritierendes, besonderes und greifbares Element innerhalb eines Kunstwerkes, das den Betrachter attackiert und emotional trifft.²⁴³

S - Z

Set-Dressing:

Ein Prozess innerhalb des *Production Designs*, der den unfertigen Umgebungswelten und Räumen auf dem Filmset weitere materielle Objekte hinzufügt und erst daraus eine fertige Umwelt für den Film kreiert.

Soft-Effects:

Akustische Ereignisse innerhalb des *Audio-Designs*, die in keiner direkten Verbindung mit den Begebenheiten auf dem Filmbild stehen oder darin nur undeutlich zu erkennen sind. Im Gegensatz zu den *Hard-Effects* müssen *Soft-Effects* nicht exakt mit der Bildebene synchronisiert werden und arbeiten in vielen Fällen komplett autark.

Sound-Effects:

Innerhalb des *Audio-Designs* finden sich neben dem O-Ton, der Filmmusik und der Atmo auch die *Sound-Effects*. Sämtliche akustischen Ereignisse die im Bereich der Ton-Nachbearbeitung im Studio hinzugefügt werden und die Handlung eines Filmes ergänzen, sowie die Fehler im O-Ton beseitigen.

Soundteppich:

Innerhalb des Filmtones können sich die verschiedenen Ebenen zusammenfügen und daraus einen Mehrwert entstehen lassen. Die einzelnen Ebene im Vordergrund tauschen dabei mit den Ebenen aus dem Hintergrund ihren Platz. Dieses Zusammenspiel verwebt und verstrickt die einzelnen akustischen Ereignisse zu einem großen Ganzen, das als *Soundteppich* bezeichnet wird.

Spannungsmotiv:

Ein Motiv innerhalb des Filmtones, das als kleinstmögliche, sinngebende Einheit aus dem Rest des Filmes herausgehoben werden kann und dabei nach wie vor eine objektive, emotionale Spannung in Form einer akustischen Sensation vermittelt.

Spannungstake:

Ein Take im Film, der als kleinstmögliche, sinngebende Einheit aus dem Rest des Filmes herausgehoben werden kann und dabei nach wie vor eine objektive, emotionale Spannung vermittelt.

242 Vgl. Kracauer, Siegfried (1985)

243 Vgl. Morsch, Thomas (2011), S.24

Staging:

(Auch *Blocking*) Ist eine Form der Probe oder des Briefings während der Dreharbeiten, bei der die Darsteller einer Szene positioniert und ihre Handlungen oder Schritte kurz durchgespielt werden. Die Regie und insbesondere der *Director of Photography* tasten sich innerhalb dieses Prozesses an eine fertige *Mise-en-scène* und *Cinematographie* heran.

Streams & Soundscape:

Bezeichnen eine Ansammlung mehrerer akustischer Ereignisse, die gleichzeitig und miteinander in Kombination gebracht, zu einem Gesamten heranwachsen, um daraus ein abwechslungsreicheres, vielseitigeres und detaillierteres akustisches Ereignis entstehen zu lassen.

Surprise / Suspense:

Formen der Spannung, die von Erwartungshaltungen, Befürchtungen und Desideraten eines Zuschauers betreffend des Filminhaltes ausgehen. Sowohl innerhalb des rationalen (narrativer Bereich) als auch im physischen (formale Film-Syntax) Wahrnehmungsbereich greifen diese beiden Formen der Spannung. Während *Suspense* eine schwebende länger anhaltende Form der Unsicherheit hinsichtlich wahrgenommener Objekte, Begebenheiten und Kausalitäten darstellt, ist *Surprise* ein Effekt, der den Zuschauer kurzweilig aber dafür heftig, unerwartet und überraschend mit Objekten, Begebenheiten und Kausalitäten attackiert.

Synästhesie:

Sobald zwei voneinander getrennte Sinnesorgane übergreifend arbeiten und wahrnehmen kann von *Synästhesie* gesprochen werden. So kann zum Beispiel bei einem akustischen Ereignis das Auge Farben oder das Ohr bei visuellen Signalen akustische Ereignisse wahrnehmen. Sprich, es ist möglich Farben als Töne zu hören oder Töne als Farben zu sehen.

Werkspannung:

Sobald innerhalb eines geschlossenen Objektes (Dabei kann es sich um eine Skulptur, ein Gemälde, ein Musikstück - also ein beliebiges, physisch wahrnehmbares Objekt oder aber auch um ein psychisches Konstrukt handeln.) ein Ungleichgewicht bezüglich der Verteilung einzelner Bestandteile entsteht, wird ein Moment der Spannung kreiert. Diese Form der Spannung wird als *Werkspannung* bezeichnet.

8.2 Literaturverzeichnis

- Aristoteles (1994): Poetik. Hrsg. und Übersetzer Manfred Fuhrmann, Bibliographisch ergänzte Ausgabe 1994. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH.
- Balázs, Béla (1982): Skizzen zu einer Dramaturgie des Films' (1924). In: Diederichs, Helmut H. (Hrsg.) (1982): Schriften zum Film 1. S. 58-136, S. 130
- Barck, Karlheinz u.a. (2005): Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch. Band 6. Stuttgart: Metzler Verlag. S. 437
- Benke, Dagmar (2002): Freistil. Dramaturgie für Fortgeschrittene und Experimentierfreudige. Bergisch Gladbach: Bastei Lübbe Taschenbuch
- Brugger, Elke (2010): Die Multiplot Struktur im Film: Möglichkeiten, eine Vielzahl von Geschichten zu verbinden und parallel zu erzählen. Münster: LIT Verlag.
- Chion, Michel (1994): Audio-Vision: Sound on Screen. Columbia University Press Group.
- Deleuze, Gilles (1993): Über das Bewegungsbild. Interview v. Pascal Bonitzer u. Jean Narboni 1983). In: Unterhaltungen. Frankfurt am Main. S. 70-85
- Droese, Kerstin (1995): Thrill und Suspense in den Filmen von Alfred Hitchcock. Coppelgrave: Coppi Verlag.
- Field, Syd (2001): Das Handbuch zum Drehbuch. Übungen und Anleitungen zu einem guten Drehbuch. 13. Aufl. Frankfurt am Main: Zweitausendeins.
- Fill, Alwin (2003): Das Prinzip der Spannung: Sprachwissenschaftliche Betrachtungen zu einem universalen Phänomen. Tübingen: Gunter Narr Verlag.
- Flückiger, Barbara (2005): Narrative Funktionen des Filmsounddesigns: Orientierung, Setting, Szenographie. In: Segeberg, Harro: Sound. Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien. Marburg (2005): Schüren Verlag.
- Godard, Jean-Luc (1984): Einführung in eine wahre Geschichte des Kinos. (Original 1980) Frankfurt am Main.
- Günzel, Stephan und Windgätter, Christof (2005): Leib / Raum: Das Unbewusste bei Merleau-Ponty. In: Das Unbewusste II. Hrsg. von Buchholz, M.B. und Götde, G. Gießen: Psychosozial. S. 585-616
- Hackenberg, Achim (2004): Filmverstehen als kognitiv-emotionaler Prozess: Zum Instruktionscharakter filmischer Darstellungen und dessen Bedeutung für die Medienrezeptionsforschung. Berlin: Logos Verlag. S. 56
- Hauskeller, Michael (1995): Atmosphären erleben. Philosophische Untersuchungen zur Sinneswahrnehmung. Digitale Fassung. Berlin: Akademie Verlag. S. 81
- Hentschel, Frank (2011): Töne der Angst. Die Musik im Horrorfilm. Berlin: Bertz + Fischer.

- Holzkamp, Klaus (1978): Sinnliche Erkenntnis: historischer Ursprung und gesellschaftliche Funktion der Wahrnehmung. 4. Aufl. Königstein, Taunus: Athenäum. S. 25
- Horkheimer, Max und Adorno, Theodor W. (2010): Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente. 19. Auflage: August 2010. Frankfurt am Main: Fischer Verlag.
- Kant, Immanuel (1980): Anthropologie in pragmatischer Hinsicht. Werkausgabe. Band 12. Hrsg. Weischedel, Wilhelm. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag. S. 433
- Koebner, Thomas (2002-2007): Reclams Sachlexikon des Films. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co Verlag. S. 35
- Kosztolanyi, Deszö (1988): Das vornehmste Hotel der Welt. In: Der kleptomanische Übersetzer und andere Geschichten. Übersetzt von Jörg Buschman. Nördlingen: Franz Greno. S. 60
- Kracauer, Siegfried (1985): Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit. Erste Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch Verlag. S. 216
- Luhman, Niklas (2004): Die Unwahrscheinlichkeit der Kommunikation. (1981) In: Pias, Claus u.a. (Hrsg.): Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard. 5. Aufl. Stuttgart: Deutsche Verlags-Anstalt GmbH. S. 56f u. S.58
- Martin, Silke (2010): Die Sichtbarkeit des Tons im Film. Akustische Modernisierungen des Films seit den 1920er Jahren. Marburg: Schüren Verlag.
- McLuhan, Marshall (1997): Medien verstehen. Der McLuhan-Reader. hrsg. von Baltes, Martin / Böhler, Fritz / Hötschl, Rainer / Reuß, Jürgen. Düsseldorf: Bollmann Verlag
- Mikunda, Christian (2002): Kino spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung. Wien: Facultas Verlag.
- Morsch, Thomas (2011): Medienästhetik des Films: verkörperte Wahrnehmung und ästhetische Erfahrung im Kino. München: Fink. S. 24, S. 39, S. 58, S. 63, S. 66
- Müller, Corinna (2003): Vom Stummfilm zum Tonfilm. München: Wilhelm Fink Verlag. S. 88
- Pacatus, I.M (d.i. Maxim Gorkij) (1995): Flüchtige Notizen. In: Kintop 4. Frankfurt am Main. S. 13-16
- Palm, Michael, (1994): Was das Melos mit dem Drama macht. In: Cargnelli, Christian / Palm, Michael (Hrsg.): Und immer wieder geht die Sonne auf. Wien: PVS Verleger
- Panek, Bernhard Walter (2002): Die menschliche Sinneswahrnehmung und ihre Anwendung in Medien und Werbung: Grundlagen der Sinneswahrnehmung; praktische Anwendung; Manipulation, Fälschung und Täuschung der menschlichen Sinne. Wien: Facultas Verl.- und Buchhandels-AG. S. 24

Proust, Marcel (2012): Unterwegs zu Swann. Auf der Suche nach der verlorenen Zeit 1. Übersetzt von Eva Rechel-Mertens. Fünfte Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag. S. 308

Raffeseder, Hannes (2010): Audiodesign. München: Hanser Verlag

Schmid, Georg (2000): Die geschichtsfälle. Über bilder, einbildungen und geschichtsbilder. Wien (u.a.): Böhlau Verlag Ges. m. b. H. und Co. KG

Schulze, Katrin (2006): Spannung in Film und Fernsehen - das Erleben im Verlauf. Berlin: Logos Verlag. S. 25

Segeberg, Harro (2005): Sound. Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien. Marburg: Schüren Verlag. S. 49

Watzlawick, Paul (2005): Wie wirklich ist die Wirklichkeit. Wahn, Täuschung, Verstehen. Taschenbuchsonderausgabe. München: Piper Verlag GmbH

Weiterführende Literatur

Barnwell, Jane. Production Design: architects of the screen. London: Wallflower Press, 2004

Baudrillard, Jean. Kool Killer oder Der Aufstand der Zeichen. Berlin: Merve-Verlag, 1978

Baudry, Jean-Loius. Das Dispositiv. Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks. In: Riesinger, Robert F. (Hrsg.). Der kinematographische Apparat. Münster: 2003, S. 41

Benjamin, Walter. Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Berlin: Suhrkamp, 2010

Birbaumer, Niel. Furcht und Furchtlosigkeit: zur Neurobiologie des Bösen. Stuttgart: Steiner, 2002

Chion, Michel. Film, a sound art. New York: Columbia Univ. Press, 2009

Debray, Régis. Einführung in die Mediologie. Bern: Haupt 2003

Derrida, Jacques. Die différance : ausgewählte Texte. Stuttgart: Reclam, 2004

Flusser, Vilém. Absolute Vilém Flusser. Freiburg: Orange Press, 2009

Hofer, Georg. Eine Filmtheorie der Wahrnehmung : Wahrnehmungspathologie als Folge der Reizüberflutung ; Ursachen, Folgen, Auswege. Copengrave: Coppi Verl. 1996

Jerslev, Anne. David Lynch. Mentale Landschaften. Wien: Passagen Verl. 2006

Klingholz, Friederike. Alfred Hitchcock oder Wie ich lernte, die Bombe zu fürchten: die Suspendierung des Wissensvorsprungs - Suspense als visuelle Konzeption. Würzburg: Königshausen u. Neumann, 2010

Liessmann, Konrad Paul. Die großen Philosophen und ihre Probleme. 4. unveränderte Auflage 2003. Wien: Facultas Verlag, 1998

Odell, Colin. David Lynch. Harpenden: Kamera Books, 2007

Pias, Claus. Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard. 5. Auflage 2004. Stuttgart: Deutsche Verlags-Anstalt GmbH, 1999

Potter, Cherry. Image, sound & story: the art of telling in film. London: Secker & Warburg, 1990

Vogel, Matthias. Medien der Vernunft. Medien der Vernunft: Eine Theorie des Geistes und der Rationalität auf Grundlage einer Theorie der Medien. Suhrkamp, 2001

Wittgenstein, Ludwig. Logisch-philosophische Abhandlung. Tractatus logico-philosophicus. Suhrkamp Verlag, 2001

8.3 Quellenverzeichnis

More and More, Interpret: Web Pierce (geschrieben von: Merle Kilgore), USA 1954.

Tip Toe Through The Tulips With Me, Interpret: Tiny Tim, USA 1968 (geschrieben von: Al Dublin/ Joe Burke, 1929)

<http://www.duden.de/rechtschreibung/Motiv> , letzter Zugriff: 29. Aug. 2013

8.4 Primär gesichtete Filme

The Birds, Regie: Alfred Hitchcock, USA 1963

The Invasion of the Body Snatchers, Regie: Philip Kaufman, USA 1978

Dark Loop, Regie: Georg Sokol Leitgeb, A 2012

Eraserhead, Regie: David Lynch, USA 1977

The Hills Have Eyes, Regie: Alexandre Aja, USA 2006

Identity, Regie: James Mangold, USA 2003

Insidious, Regie: James Wan, USA (2010)

La cité des enfants perdu, Regie: Jean-Pierre Jeunet u. Marc Caro, Frankreich 1995

Lost Highway, Regie: David Lynch, USA, Frankreich 1995

The Machinist, Regie: Brad Anderson, Spanien 2004

Memento, Regie: Christopher Nolan, USA 2000

Moon, Regie: Duncan Jones, UK 2009

Mulholland Drive, Regie: David Lynch, USA, Frankreich 2001

The Prestige, Regie: Christopher Nolan, USA, UK 2006

Psycho, Regie: Alfred Hitchcock, USA 1960

Secret Window, Regie: David Koepp, USA 2004

Shutter Island, Regie: Martin Scorsese, USA 2010

Stalker, Regie: Andrei Tarkovsky, Sowjetunion 1979

Tscheloweck s kinoapparatom, Regie: Dziga Vertov, UdSSR 1929

Vidocq, Regie: Pitof, Frankreich 2001

8.5 Sekundär gesichtete Filme

Twin Peaks, Produktion: David Lynch, Mark Frost, USA 1990-1991

Twin Peaks: Fire Walk With Me, Regie: David Lynch, USA 1992

Blue Velvet, Regie: David Lynch, USA 1986

Seven, Regie: David Fincher, USA 1995

Stay, Regie: Mark Forster, USA 2005

Delicatessen, Regie: Jean-Pierre Jeunet u. Marc Caro, Frankreich 1991

Saw, Regie: James Wan, USA, Australien 2004

Vertigo, Regie: Alfred Hitchcock, USA 1958

Marnie, Regie: Alfred Hitchcock, USA 1964

Fregeuncy, Regie: Gregory Hoblit, USA 2000

L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat, Regie: Auguste, Louis Lumière, Frankreich 1895

Donnie Darko, Regie: Richard Kelly, USA 2001

The Pervert's Guide to Cinema, Regie: Sophie Fiennes, UK, Österreich, Niederlande 2006

Inception, Regie: Christopher Nolan, USA, UK 2010

The Thing, Regie: John Carpenter, USA 1982

Texas Chainsaw Massacre, Regie: Tobe Hopper, USA 1974

8.6 Abbildungsverzeichnis

Abb. 1	Aufbau der Suspense- / Surprise-Situation	30
Abb. 2	Abstraktion der narrativen Spannung	40
Abb. 3	Die Materialität von <i>La cité des enfants perdu</i>	144
Abb. 4	Die Organik von <i>Eraserhead</i>	145
Abb. 5	Die leblose Atmosphäre in <i>Stalker</i>	146
Abb. 6	Die Ebenen des Filmtons	96
Abb. 7	Das Zäsurmuster von Suspense und Surprise	112
Abb. 8	<i>Die 5 Attribute der Spannungserzeugung</i>	123
Abb. 9	<i>Das Formelgerüst der Emotionserzeugung im Film</i>	129
Abb. 10	Die <i>Spannungsattribute</i> im <i>punctum</i>	131
Abb. 11	Definition: <i>Die akustische Sensation</i>	132
Abb. 12	Definition: <i>Der Spannungstake</i>	133
Abb. 13	<i>Die Formel der Spannungserzeugung</i>	133
Abb. 14	Definition: <i>Das Spannungsmotiv</i>	134

8.7 Bildteil

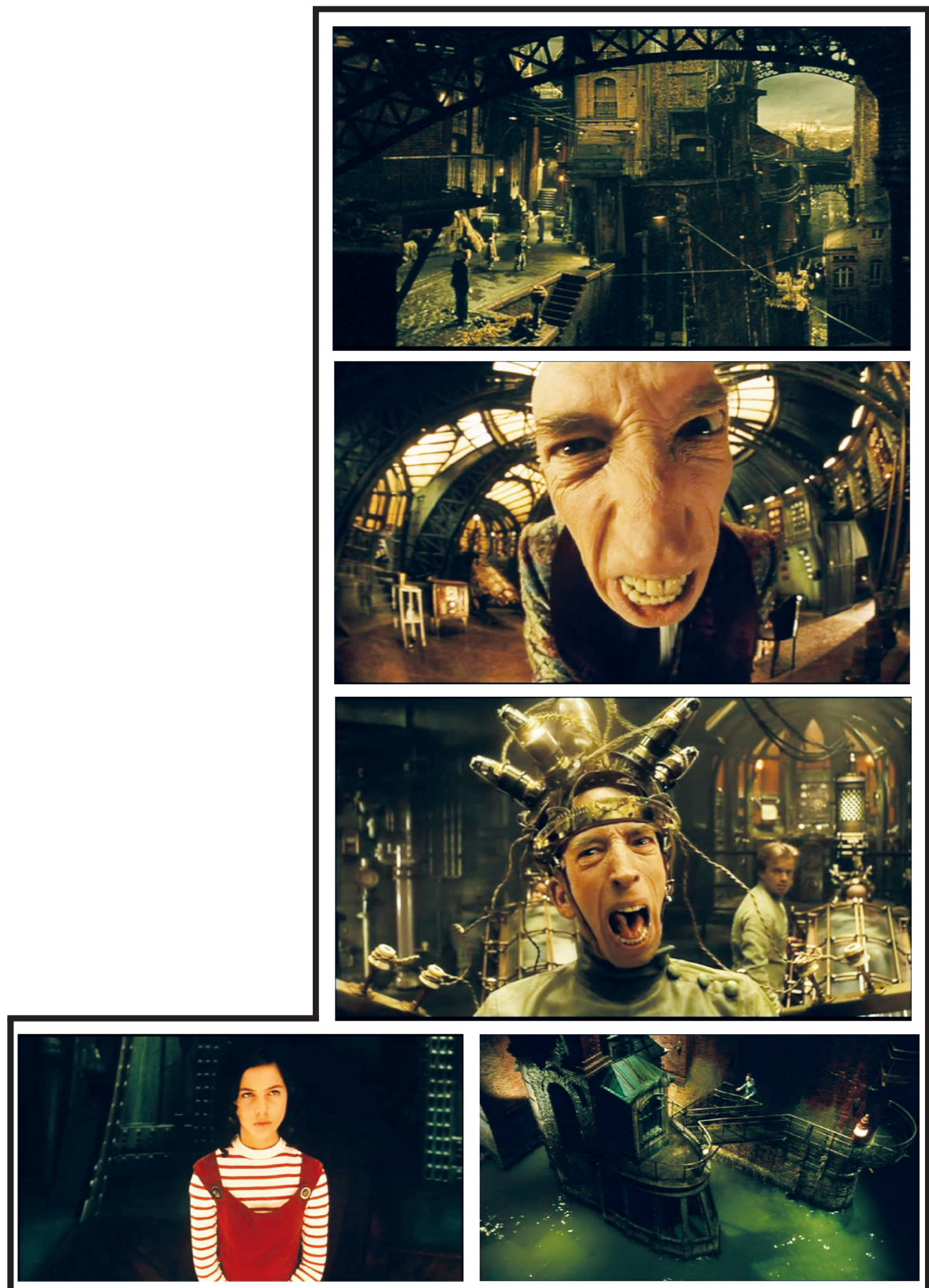


Abb. 3 Die Materialität von La cité des enfants perdu

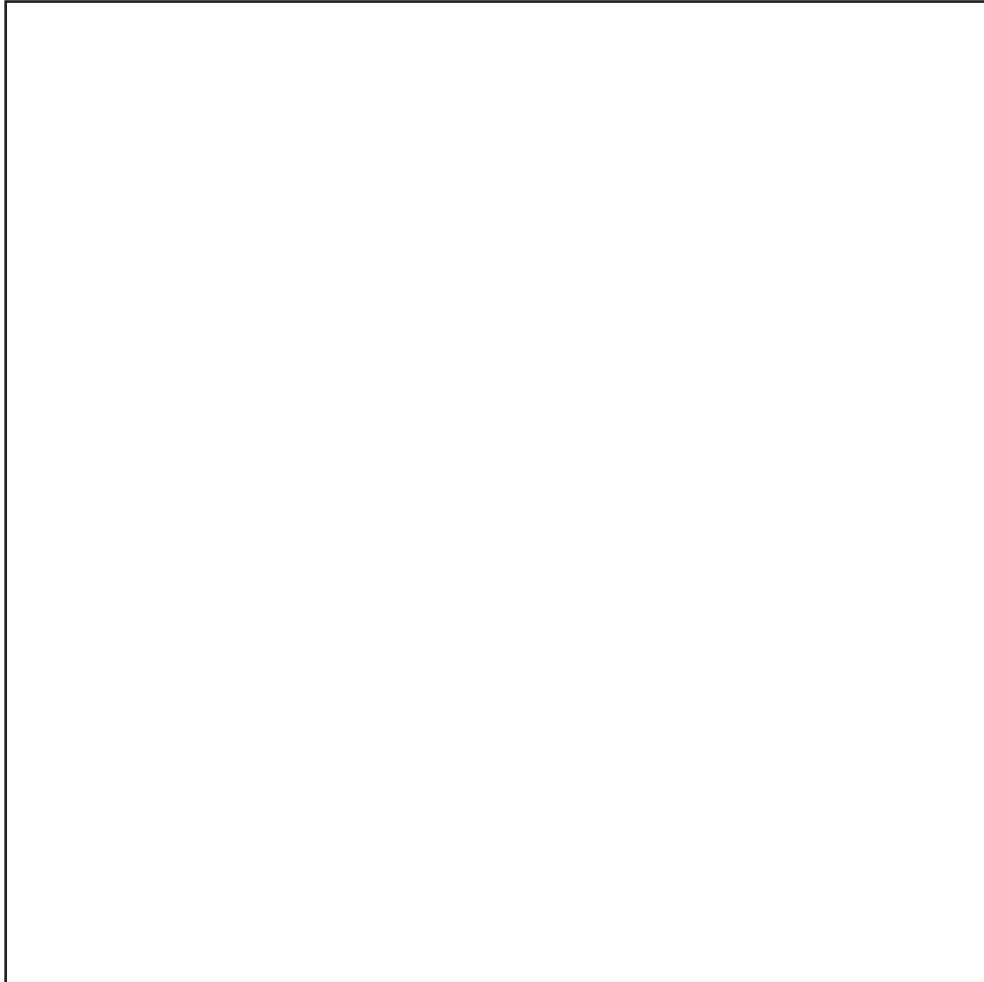


Abb. 4 Die Organik von Eraserhead



Abb. 4 Die atmosphärische Totenstille bei *Stalker*

8.8 DVD – Inhaltsverzeichnis & DVD



3.3 Parameter der *Mise-en-scène*, Cinematographie und Montage

- Clip 1) *Tschelowe's kinoapparat*
- Clip 2) *Vidocq*
- Clip 3) *Shutter Island*
- Clip 4) *Shutter Island*

3.4 Parameter der auditiven Ebene

- Clip 5) *Shutter Island*
- Clip 6) *Shutter Island*
- Clip 7) *Vidocq*

4. Parameter des Filmtons zum Zeitpunkt der Spannungserzeugung

- Clip 8) *Eraserhead*

4.2 Stimme & Sprache

- Clip 9) *Secret Window*
- Clip 10) *Lost Highway*
- Clip 11) *La cité des enfants perdu*

4.3.1 Atmo

- Clip 12) *La cité des enfants perdu*
- Clip 13) *Identity*

4.3.2 Sound-Effects

- Clip 14) *Lost Highway*
- Clip 15) *La cité des enfants perdu*
- Clip 16) *La cité des enfants perdu*
- Clip 17) *The Machinist*

4.4 Musik und Filmmusik

- Clip 18) *La cité des enfants perdu*
- Clip 19) *Lost Highway*
- Clip 20) *Psycho*
- Clip 21) *The Hills Have Eyes*
- Clip 22) *La cité des enfants perdu*
- Clip 23) *The Hills Have Eyes*

4.5 Sound-Teppich, Audio-Stream und Abmischung

- Clip 24) *La cité des enfants perdu*
- Clip 25) *Shutter Island*
- Clip 26) *Shutter Island*

4.7 An der Schwelle vom Hörbaren zum Spürbaren: Geräusche aus dem Unwirklichen

- Clip 27) *Dark Loop*
- Clip 28) *Dark Loop*
- Clip 29) *The Birds*
- Clip 30) *Body Snatchers*

4.8 Die Stille als Notwendigkeit einer aktiven Tonebene

- Clip 31) *Moon*
- Clip 32) *The Birds*

5.1 Die akustische Sensation im Spannungstake

- Clip 33) *Shutter Island*
- Clip 34) *Shutter Island*
- Clip 35) *Shutter Island*
- Clip 36) *Shutter Island*
- Clip 37) *Shutter Island*
- Clip 38) *Shutter Island*
- Clip 39) *Shutter Island*

5.2 Die akustische Sensation im Spannungsmotiv

- Clip 40) *Lost Highway*
- Clip 41) *Lost Highway*
- Clip 42) *Lost Highway*
- Clip 43) *Lost Highway*
- Clip 44) *Lost Highway*

9. Anhang II

9.1 Abstract

Ausgehend von einer Negierung der Vorherrschaft des Bildes gegenüber dem Ton im Film, wird die Behauptung in den Raum geworfen, dass es Momente innerhalb eines Filmwerkes geben kann, in denen die visuelle Ebene beliebig und austauschbar ist, während die eigentliche Emotionsvermittlung vom Filmtton ausgeht. Diese Phänomene werden unter dem Begriff der *akustischen Sensation* zusammengefasst. In Verbindung mit einem psychischen, subjektiven Empfinden, das in den Bereich eines physischen Objektiven übersetzt werden muss, wird ein Regelwerk erstellt, mit dessen Hilfe die Spannung im Film geortet, gemessen, gesteuert sowie beliebig zwischen der visuellen und akustischen Ebene verschoben werden kann. Mithilfe dieses Regelwerkes, das den aktiven Filmschaffenden in der Praxis zur Seite gestellt, aber ebenso für eine analytische Filmwissenschaft herangezogen werden kann, ist es möglich zu prüfen, ob sich Situationen innerhalb eines Filmes finden, in denen das Phänomen einer *akustischen Sensation* auf den Rezipienten wirkt.

To deny the domination of the visual above the audible part inside of a film goes hand in hand with the argument, that situations in a movie can be found, where visual parts are disposable and random, while only the audible parts are responsible for creating an emotion. This phenomenon shall be known as *Acoustical Sensation*. Every subjective and mental percept must be translated into a physical and objective percept. This process enables the creation of a guideline, that makes it possible to locate, measure, regulate and shift *thrill* and suspense between the visual and the audible level. This kind of guideline can actually be used in the area of filmproduction, but is also given to the supporters of film research. Beside this benefit the guideline enables us to locate the moments in a movie, where *Acoustical Sensations* affect an audience.

9.2 Curriculum Vitae & Filmographie

1985 in Wien geboren, besuchte Georg Sokol das Bundes-Real Gymnasium am Laaer-Berg im 10. Wiener Gemeinde-Bezirk. Mit einer Fachbereichsarbeit über den digitalen Videoschnitt schloss er 2003 die Matura ab und setzte damit bereits den ersten Schritt in das Gebiet des Mediums Film. 2004 begann er mit dem Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft an der Universität Wien. Es folgten partielle Seminare auf der Filmakademie sowie auf der Universität für Angewandte Kunst in Wien. Neben dem Studium arbeitete Georg Sokol bereits auf selbstständiger und freier Basis als Kameramann, Gestalter und Cutter. Neben Imagefilmen, Broadcasting-Formaten und Musikvideos wurden die Dokus *Ein jüdisches Lied*²⁴⁴ und *Tattooed*²⁴⁵ realisiert. Während hauptberuflich Projekte im Video- und Filmbereich umgesetzt wurden, arbeitete er ab 2005 nebenberuflich in der freien Kunst- und Musikszene als Journalist, DJ und Veranstalter. 2009 entfernte er sich vom Broadcasting-Bereich und wandte sich ausschließlich dem fiktionalen Film zu. Mit ersten Drehbucharbeiten, sowie einigen Musikvideos und dem Kurzfilm *Dark Loop*²⁴⁶ gelang ihm der Einstieg in die österreichische und deutsche Filmszene. Neben eigenen Produktionen sammelte er auf fremden Filmsets Erfahrung als Beleuchter, Aufnahmeleiter, sowie Skript-Continuity. Aufgrund seiner eigenen Drehbuch- und Regiearbeiten wurde er 2012 eingeladen, dem österreichischen Regieverband (*A.D.A - Austrian Directors Association*) beizutreten. Nach 10 Jahren Erfahrung im Film- und Videobereich arbeitet er nun unter dem Künstlernamen *Georg Sokol Leitgeb* als freiberuflicher Regisseur und Drehbuchautor in Österreich und Deutschland.

Ausbildung

- 2003: Matura am BRG Laaerberg Wien 1100 (Fachbereichsarbeit über "Digitalen Schnitt mit Adobe Premiere")
- 2004: Beginn des Studiums der Theater-, Film- und Medienwissenschaft (Universität Wien)
- 2008: Schnitt / Post-Produktion bei Harold Houze Jr. (Los Angeles)
- 2009: Drehbuch bei Hilde Berger / Dramaturgie Evelyn Itkin
- 2010: Freies Studium an der Filmakademie und der Universität für Angewandte Kunst in Wien
- 2012: Mitglied im Österreichischen Regieverband (*A.D.A - Austrian Directors Association*)

Filmographie (Auswahl)

- Kryptonite - Trouble Over Tokyo* (Musikvideo / Lichtkonzept), A 2011
- Where You Are - I Eat Pancakes*, A 2011 (Musikvideo)
- Desert Diver - Stars for the Bannes*, A 2011 (Musikvideo)
- You're so whack! Seriousley - Endiryah*, A 2011 (Musikvideo)
- Dark Loop*, A 2012 (Kurzfilm)
- Lobby-Reggae - Rainhard Fendrich*, A 2012 (Musikvideo)
- Revolution - Scenario Fever*, A 2013 (Musikvideo)
- Das göttliche Verzeichnis* (Langfilm / Drehbuch in Entwicklung)

²⁴⁴ *Ein jüdisches Lied*, Regie: Simon-Niklas Scheuring, Markus Simon Wien 2007

²⁴⁵ *Tattooed*, Regie: Declan Maynes, Wien 2008

²⁴⁶ *Dark Loop*, Regie: Georg Sokol Leitgeb, Wien 2012