

3 Filmsounddesign als Königsdisziplin

Der Ton als neues Element der Montage, als selbstständiges, mit der visuellen Form gepaartes Element, wird unbedingt neue Mittel von ungeheurer Kraft zur Lösung der verwickelsten Aufgaben bringen, die uns heute noch, bei unseren unvollkommenen Methoden, die lediglich auf visuellen Formen beruhen, als unüberwindlich erscheinen.

S. EISENSTEIN, V. PUDOWKIN, G. ALEKSANDROW AM 20. JULI 1928

Zunächst ein Liste gängiger Filmsounddesign-Klischees:

- Tiere sind niemals still. Hunde heulen, kläffen oder winseln. Katzen miauen oder schnurren. Kühe muhen selbst in Situationen in denen Tiere niemals Laute von sich geben würden.
- In einem Horrorfilm hört man bei Vollmond entweder einen Wolf oder eine Eule.
- Grillen im Winter? Gibt es alles.
- Hunde wissen immer wer der Böse ist und bellen ihn an.
- Ratten und Mäuse machen, so lange sie auf der Leinwand zu sehen sind, permanent kleine, quietschende Laute.
- Delphine machen immer den gleichen schnatternden „Flipperklang“, wenn sie springen und rumtollen.
- Alle Fahrräder haben Klingeln, die immerzu klingeln.
- Autoräder müssen immer quietschen, wenn ein Auto anfährt, in eine Kurve geht oder stoppt.
- Autoreifen kreischen immer auf schmutzigen Straßen.
- Autounfälle müssen immer kreischend sein.
- Autobremsen müssen immer quietschen.
- Auf Straßen hört man immer einen großen LKW, der mit Dopplereffekt hupend vorbeifährt.
- Jede Taste, die man an einem Computer drückt, macht immer irgendeinen „Beep“.
- Computer zeigen grundsätzlich nur englische Wörter auf Bildschirmen, übersetzen aber dankenswerterweise sprechend alles mit einer monoton bis freundlichen Frauenstimme (wahlweise auch mit einer Robotikstimme) auf deutsch.
- Geht mal eine Glühbirne kaputt, hört man dabei immer ein elektrisches Brizzeln.
- Stürme kommen immer überfallartig. Erst gibt es einen Donnerschlag synchron zu einem Blitz der von direkt einsetzendem starkem Regen gefolgt wird.
- Donner hört man immer synchron mit dem Blitz, egal wie weit weg sie sind. Das gleiche gilt für Feuerwerk ...
- Unter Wasser blubbert es nonstop.
- Türen quietschen immer.
- Wenn Außenatmo in einem Raum zu hören ist und man in der Szene sogar ein offenes Fenster sieht, befindet man sich komischerweise immer in der Nähe eines lärmenden Schulhofs oder einer Baustelle.
- In amerikanischen Filmen hört man in Städten immer Polizei- und Feuerwehr in der Atmo.

- In Szenen außerhalb von US-Städten hört man immer eine einsame Grille.
- Steht irgendwo ein Polizeiauto, hört man aus dessen Funk immer Hunderte von Stimmen.
- Das Rauschen einer rauschfreien Klimaanlage ist immer rauschender als frei.
- Hubschrauber fliegen immer aus den Surroundspeakern in die Front-Lautsprecher.
- Leute die in unmittelbarer Nähe von laufenden Hubschrauberrotoren oder Flugzeugpropellern stehen, können sich trotzdem immer in normaler oder leicht erhöhter Lautstärke miteinander gut unterhalten.
- Ein ankommender Hubschrauber oder Flugzeug ist immer erst dann zu hören, wenn es direkt über den Köpfen der Darsteller hinwegfliegt. Zu diesem Zeitpunkt allerdings dann immer donnernd laut. Ebenfalls nehmen diese Charaktere die ankommenden Flugzeuge immer erst in unmittelbarer Nähe wahr. Gleiches gilt für herangaloppierende Artillerie oder Panzerbatallione.
- Unbedingt muss man immer alle Reifen von Flugzeugen kreischen hören, wenn diese landen.
- Während des Fluges macht das Flugzeug immer ein konstant weinendes Geräusch, welches im Verlaufe des Fluges immer lauter und höher in Abhängigkeit von der Dauer des Fluges wird.
- Wenn eine Figur sein Messer aus seiner Hose zieht, hört man immer den Klang von Metall, welches über Metall streift.
- Selbst wenn klar ist, dass es sich um Ausländer handelt (Aliens von anderen Sternen einbezogen) verstehen sich alle Schauspieler immer in einer Sprache (normalerweise englisch – in deutsch-synchronisierten Filmen alle deutsch). Eine Ausnahme ist nur dann möglich, wenn das Drehbuch einen Sprachkonflikt thematisiert.
- Man hört immer die gleiche Frauenstimme in Raumschiffen, Raumstationen oder Regierungsgebäuden, die ankündigt, dass irgendwie der Hauptcomputer kaputt ist und sich das Schiff deswegen in einer Minute in die Luft sprengen wird.
- Die Arme und Beine von Karatekämpfern machen immer einen „swish“-Sound, wenn sie treten, schlagen oder springen. Seltsamerweise können sie sogar vor jedem Kampf fauchen oder schreien.
- Mikrofone werden grundsätzlich erst einmal mit „Test, Test“ oder „Eins, Zwei“ getestet, bevor man spricht. Grundsätzlich führt der Test, auch durch Klopfen auf das Mikrofon, erst einmal zu hohen Rückkopplungen.
- Motoren von Motorrädern in Filmen können unerklärlicherweise von 4-Zylinder-Ottomotoren in einen Zweizylinder Ruhelauf wechseln.
- Genauso können Motorräder vom Harley-Davidson Chopperklang auf Autobahnen zum Yamaha-Crossmaschinenklang mutieren, sobald sie auf Gelände fahren.
- Jede bewegte Grafik in einer Sportsendung muss unbedingt immer mit dem gleichen „Feuerball-Effekt“ ins Bild oder aus dem Bild zischen.

- DJ's machen die Musik höflicherweise immer leiser, wenn sich Leute im Film in einer Disco oder in einem Club unterhalten.
- Wenn der Hauptdarsteller verreist ...
 - ... nach London, sieht man eine Einstellung vom Big Ben und hört „Rule, Britannia!“.
 - ... nach Hong Kong, sieht man eine chinesische Dschunke and hört eine pentatonische Marimba oder einen tiefen Gong.
 - ... nach New York, sieht man einen Stau auf dem Broadway und hört frenetischen Free Jazz
 - ... nach Paris, sieht man den Eiffelturm and hört fröhliche Akkordeon-Musik.
- Noch kaum zu sehende Leute – ganz weit weg in der Einstellung an einem langen Strand – sollten immer so klingen, als sprächen sie einem direkt in die Ohren, egal wie weit weg sie sind, sogar wenn sie flüstern ...
- Leute auf freiem Feld oder im dichten Wald können das Echo ihrer Stimme hören, wenn sie laut genug rufen.
- Wenn jemand ins Gesicht geschlagen wird, klingt das immer, als schlage man eine Salami über eine Stuhllehne.
- Alle Küsse müssen schlüpfrig und nass klingen.
- Im Autoradio findet man dazu immer auf Knopfdruck romantische Musik, die so lange dauert, wie die Szene es erfordert.
- Immer wenn jemand träumt, hört er alles in einem großen Hallraum.
- Leute gehen nie zur Tür, bis nicht mindestens dreimal geläutet oder geklopft wurde.
- Wir leben in modernen Zeiten. So modern, dass man sogar im Weltraum hören kann und endlich dieses blöde Vakuumproblem gelöst ist.
- Explosionen im Weltraum sind hörbar!
- Im Weltraum gibt es ein tiefes dauerndes Grollen, kein Zweifel.
- Klänge im Weltraum müssen immer ein leichtes Flanging haben.
- Feuerwaffen (Pistolen, Gewehre, Maschinenpistolen usw.) haben immer eine tiefen Booommm!, niemals nur ein Tacktack – tack. Genauso wie das alte Klischee, wie viele Patronen ein Magazin oder ein Trommelrevolver hat. Die Guten haben immer Munition im Magazin und sind immer in der Lage mit ihrer Pistole über eine Distanz von 100 m absolut präzise zu schießen. (Präzision über große Distanzen ist eine Frage der Lauflänge – Pistolen sind für kurze Distanzen gemacht).
- Im Film können die Helden mit Maschinenpistolen über 10 s ununterbrochen ballern (real schießt man in kurzen Salven, bei langen Salven würde der Lauf so hoch erhitzt, dass die Waffe unbrauchbar würde).
- Bomben haben immer große blinkende und tickende Zeitzünder-Displays.

- Bomben „pfeifen“ wenn sie von einem Flugzeug ausgeklinkt werden.
- Wenn etwas explodiert, dauert es immer mindestens eine Minute bis diese Explosion verklingt, da die Explosion fast immer in Zeitlupe geschieht und man daher gut in der Lage ist so wegzulaufen, dass einen die Explosionswelle zur Kamera surfen lässt.
- Im IT-Mix muss man immer Fußschritte und Kleidungsgeräusche hören, die man im O-Ton nie gehört hat.
- Man kann alles immer noch in der Postpro retten. ¹

¹ Diese Klischeesammlung ist die Übersetzung eines Auszugs einer Diskussion im Webforum der Cinema Audio Society von Juli 2000 – die komplette Liste findet man in englisch unter www.filmsound.org

Aber jetzt etwas ernster

Der Terminus Sounddesign taucht seit Ende der siebziger Jahre in den Credits von Filmen auf und bezeichnete anfänglich die gesamte Arbeit an einem Soundtrack. Da die Ton-technik in den späten siebziger und frühen achtziger Jahre durch einen Innovations-schub weiter gebracht wurde, ermöglichten insbesondere die Erfindungen der Rausch-unterdrückung und der Codierung mehrerer Spuren in eine Stereospur, dass sich die kreativen Möglichkeiten für Tonleute im Film erweiterten und zu einer neuen Aufmerk-samkeit in der Gestaltung der Tonspur von Filmen führte. Gleichzeitig bemerkt man auch eine Zunahme der in der Postproduktion an der Tongestaltung beteiligten Personen. Um diese nun in ihrer Funktion wieder voneinander getrennt zu bekommen und möglichst die genaue Tätigkeit zu bezeichnen, die sie in der Sound-Postproduction ausübten, kommt es zur inflationären Entwicklung von Bezeichnungen wie: Field-Recording, Custom Sound, Sounddesign, Sound-Editing, SFX-Design, ADR²-Recording, ADR-Editing, Foley³-Recording, Foley-Editing, Re-Recording, Dubbing, Sound-Supervising usw.

Noch differenzierter wird das bei effektträchtigen Filmen, wo es zusätzlich noch Spezialeffects-Design oder Creature-Sounddesign oder ähnliches gibt.

Gerade weil im Kurationsprozess von Spezialeffects oder Creature Sounds ein großes Maß an „Design“ neuer bis dato ungehörter Sounds gefragt ist, wurde der Begriff des Sounddesigners gerade in den letzten Jahren synonym mit dem des Spezialeffects-Designers. Diese Bedeutungsvielfalt des gleichen Begriffs ist im übrigen kongruent zu Entwicklungen in der Industrie in der ebenfalls Begriffe, wie Sounddesigner, Audio-designer oder auch Klangdesigner munter durcheinander gewürfelt werden⁴. Die tradi-tionellen Berufsbezeichnungen und Hierarchien im Tonschnitt, Tonbearbeitungsbereich und Mischressort werden durch diesen Begriff eingerissen. Der Ausdruck Sounddesig-ner wird außerdem manchmal von Leuten aufgegriffen, die sich gegenüber den Filmpro-duktionsfirmen als jemand ausgeben, der jeden einzelnen Prozess selbst ausführen kann, und löst damit Unmut bei den Tongestaltern der Postproduktion aus, ist es doch meist Teamarbeit. Übt jemand tatsächlich alle Tätigkeiten führend aus, ist dieser eher Supervising Soundeditor oder Sounddesigner. In Hollywood beispielsweise verwendet man nach wie vor eher den Begriff Supervising Soundeditor (als künstlerischer und technischer Leiter des Tonschnitt- und Tonbearbeitungsbereich). In der Mischabteilung ist es der Re-Recording Mixer (deutsch Mischtonmeister), im Editing der Sounddesigner.

² ADR = Automatic Dialog Replacement oder auch Automated Dialog Recording – auf deutsch: Nachsynchronisation von Sprache

³ Jack Foley war ein amerikanischer Tonmann der ersten Stunde um 1928, als der Tonfilm eingeführt wurde. Er entwickelte die Kunst des Geräuschemachens zu so hoher Perfektion, dass man ihm zu Ehren heute in den USA, den Prozess des Geräuschemachens in der Postproduktion mit „Foley“ bezeichnet. Diese Bezeichnung hat sich international durchgesetzt. Siehe dazu auch Kapitel 7.4

⁴ siehe Kapitel 2: Klangdesign

„Sound-Design ist die Kunst, den richtigen Sound am richtigen Platz in der richtigen Zeit zu einzusetzen. Der richtige Sound bedeutet, eine ästhetische Entscheidung zu einem gewissen Zeitpunkt getroffen zu haben. Der richtige Platz bezieht sich auf einen sehr hohen Grad der Organisation, ob man den Ton innerhalb einer Vormischung oder z. B. eher einer Endmischung einsetzt. Wichtig hierbei ist, dass die verschiedenen Tonelemente bis zur Endmischung separiert werden, so dass man dort noch Veränderungen vornehmen kann. Der balancierende Akt zwischen diesen beiden wichtigen Merkmalen bildet den Kern der Arbeit eines Sounddesigners. Die richtige Zeit bezieht sich auf die zeitliche Anpassung im Schnittprozess und die genaue Bildanpassung, sprich Synchronisation. Das Sound-Design umfasst genauso stilistische wie handwerkliche Fertigkeiten.“⁵

Nirgendwo sonst, als im Film, ist ein Klanggestalter so umfassend damit beschäftigt „künstliche Klangwelten“ zu erschaffen, wie im Film. Während „Sounddesign“ in anderen Medien fast immer nur die Gestaltung von einzelnen Klängen meint, ist der Filmsounddesigner der Komponist einer kompletten klanglichen Welt eines Films. Da Filme meistens integer in einer künstlich geschaffenen Welt eine in sich geschlossene Geschichte erzählen, ist der Filmsounddesigner, vergleichbar einem Setdesigner für das optische Erscheinungsbild, der Künstler, der einen auralen Gesamteindruck dieser künstlichen Welt vermittelt. Natürlich tun das auch Hörspielmacher in ihren Werken, wiewohl ich selten Hörspiele gehört habe, die mit solcher Akribie an die Gestaltung von Hörwelten gehen, wie Filmsounddesigner dies tun. Es scheint durch das Bild einen Ansporn zur Genauigkeit zu geben, der im Hörspiel nicht nötig oder gar nicht gefragt ist, da man sich dort entweder auf verbale Erzähllinien oder klanglich, kompositorische Phänomene und Strukturen konzentriert.

Auch die neuen Medien, wie CD-ROM, Web-Design oder Computerspiele beschäftigen zunehmend Sounddesigner. Wiewohl diese Arbeit Tonleute vor gänzlich neue Aufgaben stellt, ist auch hier meistens nur Stückwerk und nie eine komplexe Durchdringung unterschiedlichster Klangebene zu einem neuen Ganzen so gefragt, wie das beim Filmtone gefordert und mittlerweile auch hochdifferenziert entwickelt ist.

Von daher ist Filmsounddesign nach wie vor die Königsdisziplin unter den klanggestalterischen Künsten (Musik jetzt einmal bewusst ausgeklammert) und nur dort ist eine ausgebildete Arbeitsteilung verschiedener am Klangresultat Film beteiligter Mitarbeiter zu finden, die auf hohem Niveau ihre jeweilige Spezialisierung in der Art einer modernen Bauhüttengemeinschaft zum Gesamtklangresultat Soundtrack beisteuern.

Ich konzentriere mich daher in diesem Buch auf diesen Bereich des Sounddesigns, so wie ich den Sounddesigner mit der Person gleichsetze, die verantwortlich für den klanglichen Gesamteindruck eines Films ist. Um diesen nicht nur reaktiv auf das Bild zu erstellen, ist von einem Sounddesigner Überblick und Planung gefordert. Er muss sich

⁵ „Sound for Film and Television“ Tomlinson Holman

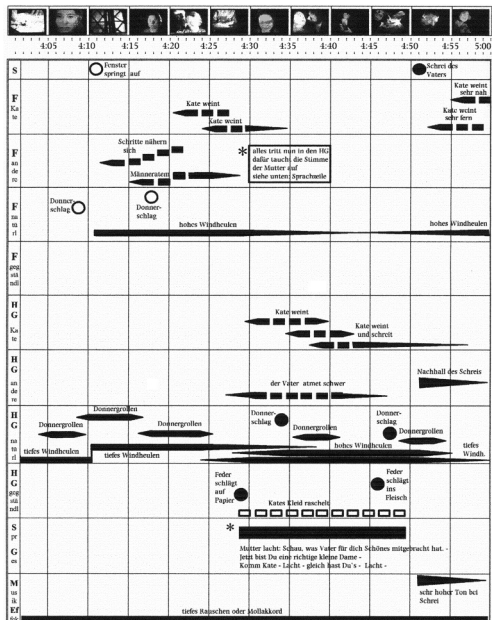
mit dem Drehbuch genauso auseinandersetzen, wie der Regisseur oder der leitende Kameramann dies für die visuelle Umsetzung tun.

Erst in diesem Gesamtüberblick über die auralen Möglichkeiten zum Bild, ist der Sounddesigner in der Lage eine Klangkonzeption zu erstellen und auf dieser Grundlage eine Art Particell auszuarbeiten, welches in der konkreten Arbeit in eine komplexe Partitur in Form von zig Tonspuren umgesetzt wird.

Verblüffend wieviel das mit Komposition, also componere = zusammenstellen, „Töne setzen, also Tonsatz zu tun hat.

In der Tat: Sobald sich der Sounddesigner vom zu gestaltenden Moment im Film frei macht und den Blick auf das Gesamtwerk Film inklusive seiner sich erst im zeitlichen Verlauf ergebenden Entfaltungsmöglichkeiten eines anfänglich exponierten Materials konzentriert, ist ein planendes Verteilen des Tonmaterials, ein Entwicklungsplan und eine Konsequenz aus diesem Tun notwendig. Kommen darüber hinaus Begriffe wie thematische Entwicklung, entwickelnde Variation, Reprise oder Kontrapunkt ins Spiel, ist man im Umgang mit solchem Tonmaterial im kompositorischen Denken. Gerade vor dem Hintergrund, dass vielen heutigen Filmkomponisten diese „klassischen“ Denkweisen des Komponierens unbekannt sind, halte ich es für notwendig einem neuen Typus des Filmkomponisten-Tongestalters diese Denkweise für sein Tun aufzuzeigen.

Die Vision ist dabei die eines planenden, dramaturgisch im Sinne des Storytellings zum Filmschnitt und im Dialog mit dem Regisseur mitentwickelnden Tongestalters als Director of Sound oder Sounddesigner für das audiovisuelle Kunstwerk Film.



Tonkonzeption (Saschko Frey zu „Kates Erwachen“)