

Bachelorarbeit

Veränderte Bewusstseinszustände

Subjektivierung und Traumdarstellung im Filmton

Verfasser: Michael Nguyen

Hochschule: Fachhochschule Dortmund

Fachbereich: Design

Studiengang: Film & Sound

Schwerpunkt: Sound Design

Abgabedatum: 09.02.2017

Inhaltsverzeichnis

Abstract.....	5
Abstract (English).....	6
Einführung.....	7
1 Film-Traum-Analogie.....	13
1.1 Der Traum als Verwirklichung der Träume.....	13
1.2 Die Film- und Traumerfahrung als Akt der Regression.....	15
1.3 Psychoanalytische Ansätze.....	17
1.4 Der Film als authentischste Repräsentation des Traumes.....	18
1.5 Sind Filme und Träume rein visuelle Erfahrungen?.....	20
1.6 Der Traum und seine auditiven Qualitäten.....	22
1.7 Ist der filmische Traum authentisch?.....	24
2 Das frühe 20. Jahrhundert.....	27
2.1 Das 'Drei-Instanzen-Modell' und die 'Traumdeutung' Sigmund Freuds...28	
2.2 Carl Gustav Jung und das 'Kollektive Unbewusste'.....	30
2.3 Vom Stummfilm zum Tonfilm.....	31
3 Der Film als Über-Realismus.....	38
3.1 Das Optisch-Unbewusste.....	38
3.2 Das Akustisch-Unbewusste.....	40
3.3 Die Surrealisten.....	42
3.4 Fallstudie: Luis Buñuel - 'Das goldene Zeitalter'.....	47
4 Subjektivierung und Traumdarstellung.....	52
4.1 Theoretische Positionen zur Subjektivierung.....	52
4.2 Klangliche Subjektivierung.....	56
4.3 Der Traum als höchste Form der Subjektivierung.....	61

4.4 Markierte und unmarkierte Traumsequenzen.....	66
4.5 Sequenzimmanente Hinweise	69
4.6 Fallstudie 1: 'Eyes Wide Shut'.....	73
4.7 Fallstudie 2: 'Rosemaries Baby'.....	76
5 Tonkonventionen.....	83
5.1 Absenz/Ausklingen diegetischer Umgebungsgeräusche.....	84
5.2 Stille.....	88
5.3 Fokussierung auf einzelne Elemente der Tonspur.....	89
5.4 Hall.....	94
5.5 Drones	96
5.6 Verlagerung in tiefe Frequenzbereiche.....	101
5.7 Auflösen der Verzeitlichung.....	102
5.8 Ton-Bild-Inkongruenz.....	104
5.9 Unterwanderung des Traumes durch externe Reize.....	105
6 Fallstudie: 'Marion'.....	108
6.1 Klangliche Gestaltung.....	109
6.2 Zusammenfassung.....	115
7 Fazit.....	117
8 Anhänge.....	123
8.1 Literaturverzeichnis.....	123
8.2 Internetquellen.....	125
8.3 Bildquellen	127
8.4 Filmographie.....	128
8.5 Freie Übersetzungen.....	133
8.6 Erklärung der eigenständigen Arbeit.....	140

Abstract

Die vorliegende Arbeit behandelt die klangliche Darstellung von veränderten Bewusstseinszuständen (altered states of consciousness) im Film.

Dabei lege ich meinen Fokus auf auditive Subjektivierungsstrategien, die gerade im filmischen Traum besonders kreativ eingesetzt werden können.

Im Laufe der Filmgeschichte haben sich in der Klanggestaltung viele Ästhetiken entwickelt, deren Ursprung, Wirkung und Einsatzweise ich in dieser Arbeit besprechen möchte.

Dazu gehe ich zunächst auf Überlegungen aus der Frühzeit des Mediums ein, dessen Nähe zum Traum von vielen Seiten regelmäßig betont wurde. Im Zuge dieses Überblicks stelle ich weiterführende Themenfelder vor, die eng mit der Entwicklung des Stummfilms bzw. des späteren Tonfilms und vor allem mit der Traumästhetik verknüpft waren. So streife ich von der Film-Traum-Analogie zu Freud und seiner *Traumdeutung*, über Eisenstein bis hin zu Buñuel und die Gruppe der Surrealisten.

An diese historischen Darstellungen anknüpfend, bespreche ich im Anschluss theoretische Positionen zur Subjektivierung im Film und gehe daraufhin auf klangliche Möglichkeiten der Subjektivierung ein, was durch zwei Fallstudien ergänzt wird.

Das darauffolgende Kapitel zeigt auf, welche klanglichen Konventionen der Tonfilm zur Traumkennzeichnung hervorgebracht hat. In der Untersuchung der einzelnen Methoden rekurriere ich oftmals auf die Inhalte der vorigen Kapitel, um aufzuzeigen, dass sich die klanglichen Ästhetiken zur Traumgestaltung nicht zufällig entwickelt haben, sondern auf mehrere Ursachen zurückzuführen sind.

Abschließend erläutere ich anhand meiner praktischen Arbeit *MARION* meine konzeptionelle Vorgehensweise bei der Vertonung und ordne diese in den Kontext der in meiner Arbeit behandelten Strategien ein.

Abstract (English)

This thesis examines the sonic representation of altered states of consciousness in movies.

I will thereby focus on auditory strategies of subjectivization which can be very creatively deployed in cinematic dreams.

Throughout the history of motion picture many aesthetics in sound design haven been developed whose origins, effects and practices will be discussed in this work.

For this purpose, I will first discuss theories from the early days of film whose analogy to dreams has been underlined regularly .

In the course of this overview, I will explore further topics which had an impact on the development of silent and sound film and which are especially linked to cinematic dream aesthetics. These topics include the aforementioned analogy between movies and dreams, Freud and his *Interpretation of Dreams* as well as Eisenstein, Buñuel and the Surrealist movement.

On this basis, I will then talk about different theories concerning subjectivization in movies and in this regard, my focus will be placed on the possibilities of sound design including two case studies.

In the following chapter, I will show various sound design aesthetics which have been established to identify dream sequences.

Often, connections will be drawn to previous chapters to demonstrate that these aesthetics did not develop accidentally but can be attributed to several reasons.

Lastly, in the final chapter, my conceptual sound design approach to the short film MARION will be elaborated based on the findings of this thesis.

Einführung

„The element of dream in the story swings a door wide open to sound as a collaborator. In a dream sequence we as film makers have even more latitude than usual to modulate sound to serve our story, and to make connections between the sounds in the dream and the sounds in the world for which the dream is supplying clues.“¹

Für den Sound Designer stellen Traumsequenzen eine große Herausforderung, aber auch eine ebenso große kreative Möglichkeit dar. Während das traditionelle normative Sound Design auf eine möglichst authentische Nachzeichnung der Wirklichkeit abzielt, bilden Träume im Film eine „*eingezäunte Spielwiese*“², auf der der (Ton-)Gestaltung alle Freiheiten gegeben sind. Da sie keine restriktiven Normen erfüllen müssen, besitzen Filmträume in ihrer audiovisuellen Konstruktionsweise eine große Spannweite. Träume können sich von der diegetischen³ Realität kaum abheben oder einen kompletten Kontrast zu ihr bilden. Sie können sich ebenso durch eine mystische Stille auszeichnen wie auch durch wilde „Klangkaskaden“. Traumsequenzen eröffnen dem Sound Designer den Zugang zu Innenwelten und sind frei von den Fesseln des Raumes und der Zeit.

Umso mehr verwundert es, dass die klanglichen Aspekte von Traumsequenzen bislang kaum untersucht wurden.

In der Einleitung zu seiner Dissertation *Traumbühne Kino – Der Traum als filmtheoretische Metapher und narratives Motiv* stellt Matthias Brütsch fest, dass die bislang veröffentlichte Literatur zur Traumdarstellung im Film wenig umfassend ist und der Schwerpunkt dabei meist nicht auf filmwissenschaftliche, sondern auf psychologische Aspekte sowie auf die Film-Traum-Analogie gelegt

1 [RAN]

Quellenangaben werden in den Fußnoten durch Kürzel bestehend aus drei Großbuchstaben in eckigen Klammern angegeben. Die genauen Verweise auf das Werk, den Autor und das Erscheinungsjahr sind im Literaturverzeichnis im Anhang (8.1) aufgelistet.

2 [TBK, p.230]

3 Diegetisch, abgeleitet von dem Begriff der Diegese, weist auf die Zugehörigkeit zur filmischen Welt hin. Das Gegenteil wird hingegen als nicht-diegetisch oder extra-diegetisch bezeichnet und verweist auf den Raum, der sich außerhalb der Filmwelt befindet. Dazu zählen z. B. Erzählstimmen und der Score (als *Grabenmusik*).

wird.⁴

Tonuntersuchungen sind nur vereinzelt zu finden und stellen in der Regel lediglich einen Teilaspekt der Analysen dar.⁵ Weiterhin beschränken sie sich meist auf die Hervorhebung stereotyper Anwendungsweisen. Auch Brütschs Arbeit, die der Analyse der Gestaltungsmittel ein eigenes Kapitel widmet, bleibt in der Beschreibung der Tonspur doch recht oberflächlich.

Aus diesem Grund möchte ich in dieser Arbeit meinen Fokus auf die klangliche Ausgestaltung von Traumsequenzen legen. Dabei werde ich konkrete Anwendungsweisen beschreiben und sowohl auf geschichtliche als auch theoretische Grundlagen eingehen.

Neben Traumsequenzen sollen auch verschiedene Subjektivierungsstrategien behandelt werden, die sich, so eine These dieser Arbeit, im Traum am kreativsten entfalten können.

Zunächst möchte ich in **Kapitel 1** aber auf den historischen Diskurs zur Film-Traum-Analogie eingehen, der die Anfangsjahre des Kinos prägte und bis heute im permanenten Fortschritt der (Traum-)Wissenschaften und Filmtheorien anhält. Beim Aufzeigen der verschiedenen Standpunkte rekurriere ich des öfteren auf Brütschs Arbeit, der dort bereits viele Positionen übersichtlich gegenübergestellt hat.

Im Verlauf des Kapitels wird an mehreren Stellen auf die Psychologie, speziell auf die freudianische *Traumdeutung* und *Psychoanalyse* verwiesen.

Da meine Arbeit aber nicht den Anspruch einer psychologischen Studie erheben möchte, werden Grundlagen, die ich für diese Arbeit als wichtig erachte, vorgestellt (ausführlicher in **Kapitel 2**), meinerseits aber nicht weiter kritisch hinterfragt.

Darüber hinaus werden in diesem Kapitel Überlegungen aus der Übergangszeit vom Stumm- zum Tonfilm besprochen, wie der Ton im Film einzusetzen sei. Besonders die Forderung nach einem klanglichen Kontrapunkt werde ich im Zuge dessen erläutern, was mir schließlich bei der Analyse ausgewählter Filme

4 [vgl. TBK, p.10f]

5 Dieser Mangel gilt nicht nur für die Untersuchung von Traumsequenzen, sondern gilt für filmtheoretische Publikationen allgemein, insbesondere im deutschsprachigen Raum. Die oft gefallene Behauptung, der Traum sei eine ausschließlich visuelle Erfahrung, kommt erschwerend hinzu.

Buñuels helfen wird.

In **Kapitel 3** erörtere ich Fragen, ob der Film eine Art Über-Realismus ermöglicht. Schafft der Film und schließlich der Tonfilm im Besonderen eine überlegene Sicht auf die Natur gegenüber der menschlichen Wahrnehmungsfähigkeit? Werden in der filmischen Darstellung neue, unbewusste Wirklichkeiten erfahrbar?

Dies führt mich weiter zum Surrealismus, dessen Bezeichnung (*sur réalisme*) bereits das „über-realistische“ impliziert. Analysen zu ausgewählten Filmen Luis Buñuels schließen das Kapitel und die historischen Betrachtungen ab.

Eine These dieser Arbeit lautet, dass Traumdarstellungen die höchste Form der Subjektivierung einer filmischen Erzählung darstellen.

Deshalb stelle ich in **Kapitel 4** zunächst theoretische Positionen zur Subjektivierung vor und verdeutliche, dass die Grenzen zwischen Subjektivierung, (Tag-)Traum/Halluzination und Genre fließend sind. Daran anschließend beschreibe ich die Unterschiede zwischen markierten und unmarkierten Traumsequenzen, d. h. Träumen, die sich als solche direkt offenbaren und jenen, die ihren Traumstatus über einen bestimmten Zeitraum lang verschleiern. Abgerundet wird das Kapitel durch zwei Fallstudien.

Die etablierten Tonkonventionen, die sich im Laufe der Filmgeschichte verfestigt haben, sind Thema in **Kapitel 5**. Außerdem werde ich an dieser Stelle den Ursachen der Konventionalisierung bestimmter Ästhetiken auf den Grund gehen, ihre Wirkung untersuchen und ihre praktischen Anwendungsweisen im Film darstellen.

Zum Abschluss stelle ich in **Kapitel 6** anhand meiner praktischen Bachelorarbeit MARION meine eigenen Konzepte der Klanggestaltung vor und bewerte diese hinsichtlich der Ergebnisse der vorigen Untersuchungen.

Anmerkungen zur Arbeit

Um einen Diskurs überhaupt zu ermöglichen, mache ich Gebrauch von verschiedenen theoretischen Überlegungen zur Tongestaltung, die ein Vokabular und Werkzeuge zur Analyse bereitgestellt haben.⁶

Aufgrund der unzählbaren Quantität an Träumen in Filmen jeglicher Kulturen kann meine Arbeit auf keinen Fall allumfassend sein, soll diesbezüglich aber theoretische Grundlagen und erste Analyseansätze liefern, die als Ausgangspunkt für weitere Untersuchungen dienen können.

Aus diesem Grund fokussiere ich mich in meinen Ausführungen auf Spielfilme und klammere Dokumentar- und Experimentalfilme bewusst aus. Außerdem beschränkt sich der untersuchte Kanon auf einige ausgewählte Filme des westlichen Kinos.

Bei der Untersuchung von verschobenen Bewusstseinssebenen stößt man zwangsläufig auf weitere Phänomene, die dem realen Leben entstammen und als dramaturgisches Mittel im Film zum Einsatz kommen. Dazu zählen u. a. Visionen, (Drogen-)Rausche, Halluzinationen und Erinnerungen, die ich im Rahmen meiner Arbeit aber nicht gesondert untersuchen werde. Ohnehin findet man in den Darstellungen solcher Bewusstseinsformen und Träumen viele Parallelen.

„Eine Differenzierung zwischen Traum, Tagtraum, Vision, Halluzination und subjektiver Erinnerung ist wichtig (...). Die erwähnten Vorstellungsinhalte erscheinen aber, gerade wenn man die Ästhetik und Funktion ihrer filmischen Darstellung betrachtet, oft eher als Einheit denn als disparate Phänomene, die sich auch bei narratologischen Fragestellungen gut unter dem Begriff der 'figuralen Innenwelt' zusammenfassen lassen.“⁷

Eine Unterscheidung ist isoliert betrachtet daher oft nicht eindeutig möglich, denn sie *„hängt maßgeblich vom Kontext und von allfälligen Übergangsmarkierungen ab.“*⁸

6 Zu nennen sind hier insbesondere die Arbeiten von Michel Chion und Barbara Flückiger.

7 [TBK, p.19]

8 [TBK, p.181]

Übergangsmarkierungen werden in Kapitel 5.4 dargestellt.

Auf wissenschaftlicher Basis fasst auch Leslie Halpern zusammen, dass Träume, Halluzinationen, Erinnerungen und (Drogen-)Rausche zum Teil auf gleichen mentalen Prozessen gründen und spricht dabei von einem „*Kontinuum des Bewusstseins*“.⁹

„Dreams are flashbacks, fantasies, and hallucinations experienced while asleep.“¹⁰

Der von mir analysierte Filmkanon legt einen Fokus auf Filme, die keine klare Grenze zwischen Imagination und Wirklichkeit ziehen, in denen Subjektivität und Irrealität das gleiche Phänomen unterschiedlichen Ausmaßes darstellen oder Träume einen unverhältnismäßig großen Teil der Handlung einnehmen. Deutlich gerahmte Träume, in denen die Traumwelt als Einschub einen fantastischen Kontrast zur Diegese bildet, werden im Rahmen dieser Arbeit zwar besprochen, spielen in meinen Analysen aber eine untergeordnete Rolle.

Wichtige Grundlagen für diese Arbeit liefert Matthias Brütschs genannte Dissertation, die insbesondere über die Film-Traum-Analogie (Kapitel 1) einen guten Überblick gibt. Ebenso aufschlussreich ist sie für die Darstellung einiger Subjektivierungsstrategien sowie der verschiedenen Möglichkeiten zur Traummarkierung (Kapitel 4).

Für die Tonanalysen sind vor allem die Bücher *Sound Design: Die virtuelle Klangwelt des Films* von Barbara Flückiger und *Audio-Vision* von Michel Chion wertvoll.

Um umständliche Satzkonstruktionen zu vermeiden, werde ich in gegebenen Fällen stets das männliche Substantiv verwenden.

Den Großteil der vielen englischsprachigen Zitate habe ich meist im Original belassen, damit der Wortlaut und die Bedeutung so unverfälscht wie möglich vermittelt werden und damit der Textfluss sowie die Fußnoten nicht durch eine Überhäufung von Übersetzungen unübersichtlich werden. Freie Übersetzungen der jeweiligen Zitate habe ich daher im Anhang aufgelistet.

9 [vgl. DOF, p.85f]

10 [ebd.]

Filmtitel, die im Fließtext genannt werden, habe ich durch Großbuchstaben in Blockschrift erkenntlich gemacht. Angaben zum Originaltitel, Regisseur, Produktionsland und Erscheinungsjahr finden sich in der Filmographie im Anhang (8.4).

1 Film-Traum-Analogie

„[D]er Traum [...] zählt zu den ureigensten Baustoffen des Films.“¹¹

„Eigenheiten von Film oder Kino mit Verweis auf das Traumerlebnis zu erklären ist eine Argumentationsstrategie, die beinahe so alt ist, wie der Diskurs über Film überhaupt.“¹²

„(...) [T]he grounding of film must be very deep in some common human perception which I think must be the language of dreams.“¹³

Seit der Erfindung des filmischen Mediums wurde von vielen Seiten wiederholt sein Traumcharakter betont. Überlegungen zu einer Analogie findet man z. B. in der Filmwissenschaft und bei Filmemachern, in der Psychologie und verschiedenen Kunstbewegungen, wie dem Surrealismus. Doch mit dem Film-Traum-Vergleich ist nicht nur die filmische Repräsentationsfähigkeit der Traumerfahrung gemeint, sondern auch die Vergleichbarkeit hinsichtlich ihrer Bedürfnis stillenden Funktion der Wunschausübung.

1.1 Der Traum als Verwirklichung der Träume

Über die gesamte Filmgeschichte hinweg wurden kollektive Träume ganzer Generationen auf die Leinwand gebracht, so z. B. der Mythos des *American Dream* als eines der großen Motive des amerikanischen Kinos, das in der Traumfabrik Hollywood seinen ebenso mythischen Geburtsort hat.

Viele zeigten sich in seiner Anfangszeit von dem neuen Medium begeistert, da es ihrer Meinung nach nicht nur die Traumwelt am authentischsten darstellen könne, sondern ebenfalls den höchsten Realitätseindruck vermitteln würde und das trotz der damals noch eingeschränkten technischen Möglichkeiten, wie der fehlenden Farbe und des fehlenden Tons.

Nur im Kino sehe der Zuschauer eine echte Wiese und nicht die bloße

11 [Balazs in TBK, p.100]

12 [DSF, p.20]

13 [CON]

Repräsentation einer solchen. Daher sei der Film in der Lage, eine Wirklichkeit abzubilden, die die Wahrnehmung der realen Welt an Fülle und Reinheit übertreffe. Der Zuschauer imaginieren in dieser „komplexe[n] Wechselbeziehung von Präsenz und Absenz, tatsächlichen Sinneseindrücken und inneren Vorstellungen“, diesem „eigentümlichen Komplex“¹⁴, fehlende Sinneseindrücke. Keine Wiese rieche besser, als die meiner Fantasie. Daher gebe es „nur im Traum und im Kinematographen (...) eine Wirklichkeit ohne Schlacken.“¹⁵

Der kollektive Wunsch nach einer traumhaften idealisierten Wirklichkeitserfahrung war in den Anfangsjahren des Kinos, einer Zeit der „Verkümmerung der Erfahrungs- und Erlebniswelt“¹⁶ des Industrie-Arbeiters in der Großstadt, besonders groß.

Hugo von Hofmannsthal beschreibt 1921 die gesellschaftliche Lage der Zeit in seinem wegweisenden Aufsatz 'Der Ersatz für die Träume' wie folgt:

„Ihre Köpfe sind leer nicht von Natur aus: eher durch das Leben, das die Gesellschaft sie zu führen zwingt. Da sind diese Anhäufungen von kohlen geschwärzten Industrieorten, mit nichts als einem Streifen von verdorrtem Wiesengras zwischen ihnen, und den Kindern, die da aufwachsen, von denen unter sechstausend nicht eines im Leben eine Eule gesehen hatte oder ein Eichhörnchen oder eine Quelle, da sind unsere Städte, diese endlosen einander durchkreuzenden Häuserzeilen; (...) Da ist der Werktag: die Routine des Fabriklebens oder des Handwerks; die paar Handgriffe, immer die gleichen; das gleiche Hämmern oder Schwingen oder Feilen oder Drehen; und zu Hause wieder: der Gaskocher, der eiserne Ofen, die paar Geräte und kleinen Maschinen, von denen man abhängt, auch das durch Übung so zu bewältigen, daß schließlich der, der sie immer wieder bewältigt, selber zur Maschine wird, ein Werkzeug unter Werkzeugen. Davor flüchten sie zu unzähligen Hunderttausenden in den finsternen Saal mit den beweglichen Bildern.“¹⁷

Das Kino als Zufluchtsstätte bietet den Menschen einen zeitweisen Ausweg aus

14 [Mayer in DSF, p.21]

15 [Polgar in DSF, ebd.]

16 [TBK, p.29]

17 [HOF]

ihrem „Öden Dasein[]“, indem es „Abenteuerphantasien“ erzeuge, frei von gesellschaftlichen Moralvorstellungen, die man zuvor nur in zwei Stadien erleben konnte: im Traum und im frühen Kindesalter. ¹⁸

1.2 Die Film- und Traumerfahrung als Akt der Regression

„Sie waren Kinder und damals waren sie mächtige Wesen. Da waren Träume, nachts, aber sie waren nicht auf die Nacht beschränkt: sie waren auch bei Tag da, waren überall (...).“ ¹⁹

Mit Verweis auf Baudry und Eberwein präzisiert Brütsch hinsichtlich der Regression:

„(...) , dass eine ganz frühe Phase gemeint ist, die ersten Jahre oder gar nur Monate, in denen das Neugeborene nach psychoanalytischer Auffassung noch nicht zwischen sich selbst und seiner Umwelt, zwischen innerer Vorstellung und äußerer Wahrnehmung unterscheiden gelernt hat, in denen seine motorische Fähigkeit noch sehr eingeschränkt, seine visuelle Wahrnehmung hingegen bereits entwickelt ist und in denen sich im psychischen Apparat diejenigen <<primitiven>> Mechanismen herausbilden, die im weiteren Verlauf zwar durch realitätskompatiblere Verhaltensmuster ersetzt werden, dem unbewussten System jedoch erhalten bleiben.“ ²⁰

Der Kinogänger findet sich demnach in Zuständen wieder, die den Eigenschaften seines frühkindlichen Lebens ähneln. Dazu zählen etwa die Einschränkung motorischer Fähigkeiten und die Ununterscheidbarkeit von Innen- und Außenwelt, d. h. das Fehlen eines Selbst-Bewusstseins.

Freud, der dem Kino lange Zeit äußerst kritisch gegenüberstand und die Mitarbeit an einem Film, den er als zu konkret und plastisch ablehnte²¹, äußerte sich zum Traum:

18 [TBK, p.29]

19 [HOF]

20 [TBK, p.50]

21 [vgl. HOR, p.31]

„Das Träumen sei im ganzen ein Stück Regression zu den frühesten Verhältnissen des Träumers, ein Wiederbeleben seiner Kindheit, der in ihr herrschend gewesenen Triebregungen und verfügbar gewesenen Ausdrucksweisen.“²²

Analog dazu sehen auch psychoanalytisch argumentierende Autoren, so Brütsch, die Wirkung des Kinos:

„Der dunkle Kinosaal (...) versetze den Zuschauer, ähnlich wie der Traum den Träumer, in einen Zustand, der stärker als das normale Wachbewusstsein in vergangene Stadien der psychischen Entwicklung zurückgreift.“²³

Diese Alltagsflucht, nach Hofmannsthal gleichzusetzen mit einem „Selbsterhaltungsdrang“²⁴ in der entmenschlichten, robotisierten Großstadt, befriedige beim Zuschauer „unbewusste Bedürfnisse“²⁵, dessen er sich aber nicht bewusst sei und damit auch nicht jener magischen Anziehungskraft, die das Kino auf ihn ausübe. Nicht umsonst wurde und wird das Kino kulturübergreifend als Propagandawerkzeug so effektiv eingesetzt.

So sieht auch Kathrin Peters im Kino die Möglichkeit (und auch die Gefahr), sich aus der „rationalisierten Lebenswelt zumindest für kurze Dauer wegzubewegen, auch wenn es natürlich darum geht, sie [die Zuschauer] mittels dieses Surrogats umso fester in dem, was die Zustände genannt wird zu verankern.“²⁶

Nur in der Film- und Traumerfahrung werde das Unbewusste, diese „ganze unterirdische Vegetation“²⁷ aktiviert - ein Konzept, das allen psychoanalytischen Film-Traum-Analogien zugrunde liegt.²⁸

22 [S. Freud in TBK, p.49]

23 [TBK, p.50]

24 [HOF]

25 [TBK, p.30]

26 [NDN, p.9]

27 [HOF]

28 Psychoanalytische Untersuchungen - in Rekurs auf Freuds Traumdeutung - bzgl. der Filmwirkung waren erst ab den 1930er Jahren Bestandteil des allgemeinen Diskurses. In den 1940er Jahren hoben französische und italienische Psychoanalytiker die Analogie des Traumes zum Film hervor. Durchbruch schafften sie aber erst in den 1970er Jahren mit den Arbeiten von Baudry und Metz. [vgl. TBK, p.42ff]

„Ja dieser dunkle Wurzelgrund des Lebens, er, die Region, wo das Individuum aufhört Individuum zu sein, er, den so selten ein Wort erreicht, kaum das Wort des Gebets oder das Gestammel der Liebe, er bebt mit.“²⁹

Freud ist der Anschauung, umso verschachtelter ein Traum sei, desto wichtiger und bedeutsamer sei er letztendlich für den Träumenden.³⁰

Darin sieht Leslie Halpern auch den Grund, warum eine Kombination der filmischen und träumerischen Erfahrung, also der Traum im Film, umso effektiver ist:

„The dreamlike state of watching a film can be used as a means of getting people to listen to ideas they might otherwise ignore (...). Therefore, a dream within this dream, i.e., a filmed dream sequence, should have even more impact.“³¹

1.3 Psychoanalytische Ansätze

Da die Psychoanalyse dem Traum eine elementare Bedeutung für den Großteil menschlicher Aktivitäten zuschreibt, rückt die Frage nach der Ähnlichkeit von Film und Traum in psychoanalytischen Ansätzen in ein neues Licht.

Die Frage nach dem Traum ist demzufolge eine Frage nach dem Kino selbst und der Vergleich sollte *„nun nicht weniger leisten, als der Funktionsweise und Wirkmacht des Kinos ganz allgemein auf den Grund zu gehen.“*³²

So lassen sich die Hauptfragen der psychoanalytischen Filmtheorie auf Folgende zusammenfassen:

„Warum gehen wir ins Kino? Was passiert mit den Zuschauern, wenn die Vorführung beginnt? Welche Position nehmen sie im Filmgeschehen ein? Und was geht bei der Filmrezeption in ihnen vor?“³³

29 [HOF]

30 [vgl. DOF, p.4]

31 [DOF, p.180]

32 [TBK, p.47]

33 [KIK, p.11]

John Pratt sieht in der Machart des Films, in der Konkretisierung abstrakter Ideen, Parallelen zur freudianischen *Traumarbeit*.³⁴

Die sekundären Umformungsprozesse der Traumarbeit spiegeln sich in der Montage, der Verfremdung, der Symbolik usw. des Filmmaterials wider. Daran angelehnt führt Thierry Kuntzel den Begriff der *Filmarbeit* ein.³⁵

Anders herum könne wiederum auch der Filmmacher selbst zum Subjekt der Psychoanalyse werden, indem der Film als Ausdruck seines Unbewussten verstanden und interpretiert werde.

*„Ich habe ERASERHEAD gespürt, nicht gedacht. (...) Das Werk ist eine Verlängerung des eigenen Ichs (...).“*³⁶

1.4 Der Film als authentischste Repräsentation des Traumes

Wie oben ausgeführt wurde, öffnet der Film laut vieler Theorien dem Zuschauer den im Alltag versperrten Zugang zum Unbewussten, zu kindlichen Abenteuerphantasien.

Kein anderes Medium sei in der Lage, den Traum so realitätsgetreu und effektiv abzubilden und gleichwertige Welten zu kreieren, in denen fundamentale Gesetze wie die Beschaffenheit von Raum und Zeit, die Physik, Logik und Kausalität außer Kraft gesetzt sind.³⁷

Eine Grundbedingung, die allen Film-Traum-Analogien zugrunde liegt, ist die Rezeptionsweise im Kino. Der Kinogänger begibt sich wie der zu Bett gehende in einen motorisch eingeschränkten, unmobilen Zustand. Der Kinosaal schottet den Zuschauer von seiner Umwelt ab, indem Geräusche von draußen unterdrückt werden und der Saal in Dunkelheit getaucht wird.

Jacques Brunui setzt das Verdunkeln des Kinosaals mit dem Schließen der Augenlider gleich und beschreibt den Beginn der Filmvorführung als ein

34 [vgl. TBK, p.56]

Die Traumarbeit wird im Zusammenhang der Traumdeutung in Kapitel 2.1 erläutert.

35 [vgl. TBK, p.56]

36 [LUL, p.89]

37 [vgl. TBK, p.28]

Eintauchen in die „*Nacht des Unbewussten*“³⁸. Analog dazu sei Robert Desnos zufolge das Ende der Vorstellung gleichzusetzen mit dem Erwachen aus dem Schlaf.³⁹

„In terms of form, instead of a glass of warm milk, a darkened room, a cozy bed and closed eyes, the public dream usually begins with warm popcorn, a darkened room, plush stadium seating, and eyes wide open.“⁴⁰

Wie den Traum zeichne auch den Film eine *Unmittelbarkeit*⁴¹ aus, eine gewollte vorübergehende Aussetzung des Zweifels⁴², wodurch das Gezeigte für den Zuschauer zur empfundenen Realität werde.⁴³

Durch die völlige Isolation des passiv konsumierenden Filmschauers existiere für die Dauer des Films nur noch er selbst und das auf der Leinwand gezeigte Geschehen, mit dem er in einem Akt der Identifikation verschmelze und wie im frühkindlichen Alter nicht mehr zwischen „*innerer Vorstellung und äußerer Wahrnehmung unterscheiden*“⁴⁴ könne.

„[Die] Ähnlichkeit zwischen den Essenzen von Film und Geist [bewirkt], dass in einem Augenblick der Ablenkung die mentale Erfahrung, die aus der Wahrnehmung des Filmes entsteht, fast nahtlos mit der mentalen Erfahrung der nichtfilmischen Wirklichkeit verschmelzen kann.“⁴⁵

Nur im Film, im Traum und im Kindesalter sei der Mensch nicht in der Lage, die einprasselnden Bilder (und Töne) einem „*Realitätstest*“ zu unterziehen, sodass Baudry von einer gesteigerten Realität, einem *plus-que-réel*, spricht.⁴⁶

38 [DSF, p.26]

39 [ebd.]

40 [DOF, p.3]

41 [vgl. S. Langer in TBK, p.68]

42 [vgl. DOF, p.3: „*willing suspension of disbelief for the moment*“]

43 Auch wenn Brütsch diese Vorstellung ablehnt mit der Begründung, der Zuschauer sei sich stets bewusst, dass es sich bei dem Gezeigten um eine fiktive Illusion handle.

44 [TBK, p.50]

45 [FBE, p.83]

46 [vgl. TBK, p.51]

Die hier genannte Form einer gesteigerten Realität meint etwas anderes als die in Kapitel 3 beschriebene Über-Realität, die für eine neue Realitätswahrnehmung mit Hilfe der Filmtechnik steht. Beide Konzepte komplementieren aber einander, indem sie die Wirkkraft des Films als Zugang zu bislang unbekanntem Wirklichkeiten betonen.

In einer späteren Traumtheorie legt Joan Mazza nahe, dass es weitaus mehr Wahrnehmungsstufen gebe als die allgemein anerkannten des Wach-, Schlaf- und Traumzustandes. Demnach ließe sich der Wachzustand in viele Bewusstseinsstufen unterteilen, genauso wie man auch beim Schlaf- und Traumzustand, z. B. zwischen dem luziden und nicht-luziden Traum differenzieren müsse.

Aktivitäten wie das Hören von Musik, das Lösen eines Puzzles oder das Schauen eines Filmes seien jeweils Abstufungen des wachen Bewusstseins. Das Filmerlebnis befinde sich also, wie Ernest Hartmann beschreibt, irgendwo in einem „*Kontinuum*“ mit dem rationalen Denken im Wachzustand an einem und dem Träumen am anderen Ende.⁴⁷

Auch der technischen Bedingungen der Filmaufnahme und -wiedergabe wurden traumähnliche Qualitäten nachgesagt. Dem Flimmern der Einzelbilder wurde so z. B. eine hypnotische Wirkung attestiert.⁴⁸

Doch was in vielen (vor allem frühen) Ausführungen zur Film-Traum-Analogie als elementare technische Grundbedingung angesehen wurde, ist die (angebliche) Stummheit der Bilder.

1.5 Sind Filme und Träume rein visuelle Erfahrungen?

Die (angeblich) reine Visualität des frühen Films wurde stets in Verbindung mit der Film-Traum-Analogie hervorgehoben und als elementare Bedingung für sie angeführt. Dass der Film im Grunde nie stumm war, wurde er doch schon zu Stummfilmzeiten von live vorgetragener Musik begleitet, soll an dieser Stelle erwähnt, aber nicht weiter ausgeführt werden.

Neben der untermalenden Funktion für die Bilder auf der Leinwand stellte die Begleitmusik ein zusätzliches Mittel zur Abschottung von den Umgebungsgeräuschen der Außenwelt dar und hatte René Clair zufolge eine betäubende Wirkung.⁴⁹

47 [vgl. DOF, p.82: „(...) *continuum of mental functioning with focused waking thought on one end and dreaming on the other.*“]

48 [DSF, p.21]

49 [vgl. TBK, p. 36f]

„Die geheimnisvolle Lautlosigkeit der sich abrollenden Geschehnisse, begleitet von einer meist unsichtbaren Musik, verstärken den Eindruck des Traumhaften.“⁵⁰

Auch Hofmannsthal sieht in der Stummheit des Films eine Parallele zu Träumen:

„Daß diese Bilder stumm sind, ist ein Reiz mehr; sie sind stumm wie Träume.“⁵¹

Besonders reizvoll wurde in diesem Zusammenhang, insbesondere für den sprachkritischen Surrealismus (Kapitel 3.3), das Fehlen der (gesprochenen) Sprache, die als Inbegriff von *„Logik Vernunft und Konvention [stand], die es zu bekämpfen galt“*. Der stumme Bilderstrom im Kino sei imstande, *„das vordiskursive, prälogische Denken und insbesondere die Mechanismen des Traums (...) wiederzugeben“*.⁵²

Diese Fähigkeit sei dem filmischen Medium exklusiv. Andere wortbasierte Kunstformen wie die Literatur (oder das Theater) würden laut Angelo Montani und Giulio Pietranera auf anderen Bewusstseinssebenen als der Film operieren:

„[M]otion picture becomes the language of the unconscious thought just as literature is the language of the conscious thought.“⁵³

Von Brütsch als undifferenzierte Aussage kritisiert, widerspricht Walerian Browoczyk dieser Auffassung mit der Behauptung, das Drehbuch sei die *„einzige filmische Ausdrucksform, die dem Geist des Surrealismus entspricht.“* Browoczyk zufolge gestalte sich der Filmentstehungs- sowie der Filmwiedergabeprozess als zu aufwändig, um den angestrebten Automatismus, angelehnt an die automatischen Schaffensprozesse der surrealistischen Kunst (Kapitel 3.3), zu erreichen.⁵⁴

50 [Kayssler (1925) in TBK, p.27]

51 [HOF]

52 [TBK, p.34]

53 [Montani u. Pietranera in TBK, p.56f]

54 [vgl. TBK, p.37]

Dass die Behauptung des rein visuellen Traumes keineswegs zutrifft, wird im Folgenden aufgezeigt.

1.6 Der Traum und seine auditiven Qualitäten

„Es ist ein bewölkter Tag, ein Schwarzweißtag. Etwas von einem Wind ist zu spüren, und von fern, gedämpft kommt der Beat von Reggae-Dub. Es ist kein fröhlicher Reggae.“⁵⁵

In der Beschreibung einer seiner Tagträume erwähnt David Lynch gleich zu Beginn neben der Szenerie auch das, was er hört. Die Beschreibung ist dabei keineswegs oberflächlich, sondern im Gegenteil ziemlich genau. Er spezifiziert die Musikrichtung als einen „*Reggae-Dub*“, die Perspektive („*von fern*“), die Klangqualität („*gedämpft*“) und die Anmutung („*kein fröhlicher Reaggae*“).

Eine häufige Form von Klangereignissen im Traum, die wohl jeder schon einmal selbst erfahren hat, findet man in der unbewussten Einarbeitung eines plötzlichen, externen Reizes in den Traum.

Ein Donner kann uns in ein Gefecht versetzen, ein Hahnenschrei kann zu einem menschlichen Angstschrei werden und das Knarzen einer Tür kann im Traum als ein ins Haus eindringender Einbrecher interpretiert werden.⁵⁶

An gleicher Stelle führt Freud weiter aus, dass sich solche externen Stimuli nicht auf auditive Reize beschränken, sondern sämtliche vom Menschen wahrnehmbare umfassen.

„Wenn wir des Nachts unsere Bettdecke verlieren, so träumen wir vielleicht, daß wir nackt umhergehen oder daß wir ins Wasser gefallen sind. Wenn wir schräg im Bett liegen und die Füße über den Rand desselben herauskommen, so träumt uns vielleicht, daß wir am Rande eines schrecklichen Abgrundes stehen oder daß wir von einer steilen Höhe hinabstürzen. Kommt unser Kopf zufällig unter das Kopfkissen, so hängt ein großer Felsen über uns und steht im Begriff, uns unter seiner Last zu begraben. Anhäufungen des Samens erzeugen wollüstige

55 D. Lynch (1999):
http://www.zeit.de/1999/50/_Es_ist_ein_bewoelkter_Tag_ein_Schwarzweisstag

56 [FRE, p.15]

Träume, örtliche Schmerzen die Idee erlittener Mißhandlungen, feindlicher Angriffe oder geschehender Körperverletzungen...“⁵⁷

Brütsch führt empirische Studien an, die belegt haben, dass die weitverbreitete Annahme des stummen Traumes absolut inkorrekt sei. Zwar seien Geruchs- und Geschmacksempfindungen eher selten, kämen aber durchaus vor. Akustische Eindrücke machten sogar etwa ein Viertel aller Sinneswahrnehmung im Traum aus.⁵⁸

Persönlich habe ich z. B. schon öfter die Erfahrung gemacht, im Traum eine Melodie zu „komponieren“, an die ich mich nach dem Aufwachen erinnern und direkt nachsummen konnte.

Den Grund für diese verbreitet falsche Vorstellung führt er auf die Praxis zurück, Eigenschaften des greifbaren und zu jeder Zeit reproduzierbaren Films auf den ungreifbaren, nicht zu wiederholenden Traum unreflektiert zu projizieren.⁵⁹

Damalige Ausführungen, die den Film mit dem Traum verglichen, waren also weitgehend durch Intuition geleitet und beruhten oft auf allzu verallgemeinerten individuellen Erfahrungen.

Bei der Reduzierung des Traumes auf das Visuelle wurde ebenso meist nicht differenziert zwischen der eigentlichen nächtlichen Traumerfahrung und der nachträglichen, unvollständigen Erinnerung am nächsten Morgen. So erklärt auch Breton in seinem ersten *Manifest des Surrealismus*:

„Der Mensch ist eben, wenn er nicht mehr schläft, vor allem ein Opfer seines Gedächtnisses, welches sich darin gefällt, ihm im Normalzustand die Traumereignisse nur schwach nachzuzeichnen (...).“⁶⁰

Hinzu kommt, dass es eine verbreitete Filmtheorie noch nicht gab und wissenschaftliche bzw. psychologische Erklärungsansätze, wie die Traumforschung oder auch Freuds Traumdeutung, noch wenig bekannt waren oder gerade erst in den allgemeinen Diskurs eingingen.

57 [FRE, ebd.]

58 [vgl. TBK, p.41]

59 Ähnliches gelte übrigens auch für die Wahrnehmung von Farben.

60 [BRE, p.8]

„Vor diesem Hintergrund erscheint es weniger erstaunlich, dass verschiedene Autoren immer wieder Behauptungen aufstellen, etwa: Träume seien stumm, schwarz-weiß oder einfarbig, Traumbilder erschienen zweidimensional und wie auf eine innere Leinwand projiziert, das Traum-Ich sei eher distanzierter Beobachter (eine Art Zuschauer) als direkt involvierter Akteur, die durch empirische Erkenntnisse der experimentellen Forschung nicht gestützt oder gar widerlegt werden.“⁶¹

Brütsch liegt dabei absolut richtig, wenn er von einer „*systematische[n] Vernachlässigung der auditiven Dimension*“⁶² spricht und darin ein Defizit ausmacht, „*das nicht nur in Film/Traum-Analogien, sondern die Filmtheorie insgesamt kennzeichnet, die den Ton - von wenigen Ausnahmen abgesehen - lange Zeit stiefmütterlich behandelt hat*“.⁶³

1.7 Ist der filmische Traum authentisch?

Dass die filmische Traumdarstellung, anders als von einigen dogmatisch behauptet (vor allem in der Anfangszeit des Films), nicht der echten Traumerfahrung während des Schlafes entspricht, wird auch hinsichtlich der Erkenntnisse in der Wissenschaft, etwa der Neurophysiologie⁶⁴, der Psychologie und der Traumforschung, deutlich.

„Le film diégétique est en général considérablement plus <<logique>> et plus <<construit>> que la rêve.“⁶⁵

Metz sieht im Film größere Parallelen zum Tag- als zum Nachtraum und siedelt ihn, vergleichbar mit dem zuvor beschriebenen „*Kontinuum*“ (Kapitel 1.4), in einer Schnittstelle zwischen Wachen und Schlafen an.⁶⁶

61 [TBK, p.77]

62 [TBK, p.74]

63 [ebd.]

64 Zu nennen ist etwa die Entdeckung der REM-Schlafphase (engl. Rapid Eye Movement), in der sich die meisten Träume abspielen.

65 [C. Metz in TBK, p.58]

66 [TBK, p.59]

Auch Leslie Halpern, die in ihrem Buch *'Dreams on Film – The Cinematic Struggle Between Art and Science'*, wie der Titel vermuten lässt, aufzeigt, wie schwer sich der Film mit einer wissenschaftlich adäquaten Repräsentation des Traumes tut, ist der Meinung, dass die Schwierigkeiten der Traumdarstellung trotz wissenschaftlicher und filmtechnischer Fortschritte praktisch unverändert bleibe.⁶⁷

Die Autorin fragt sich, ob diese Schwerfälligkeit auf ein mangelndes Verständnis der Traumtheorien seitens der Filmemacher zu begründen sei oder ob es sich dabei um bewusste künstlerische Entscheidungen handle.

Weiterhin untersucht sie, inwiefern neue Erkenntnisse in den Wissenschaften Einfluss auf die filmische Traumdarstellung haben und welche Traumtheorien besondere Aufmerksamkeit bei Filmemachern erregten.

Am Ende kommt sie aber zu dem Fazit, dass, obwohl die Wissenschaft ihre eigene Schönheit durch ihre faktischen Wahrheiten erhalte, die Kunst demgegenüber ihre Schönheit im Figurativen besitze.⁶⁸

Eine gelungene Kombination aus wissenschaftlicher Akkuratessse und künstlerischer Freiheit ließe schließlich, in den Händen des richtigen Regisseurs, den Zuschauer verzaubert (*'spellbound'*)⁶⁹ zurück.

In eine ähnliche Richtung argumentiert auch Brütsch, der die teilweise unreflektierten, zu verallgemeinerten und teilweise schlicht falschen Film-Traum-Vergleiche kritisiert und daran erinnert, dass ein filmischer Traum gar nicht authentisch sein müsse. Vielmehr müsse er sich in die Geschichte einfügen, da die Hauptaufgabe von Filmen nach wie vor das Erzählen von Geschichten sei.

„Und genauso wie es bzgl. Form und Ästhetik zwischen tatsächlichen und filmisch konstruierten Träumen kein einfaches Abhängigkeitsverhältnis gibt (...), so bestehen auch bzgl. Funktion und Bedeutung wesentliche Unterschiede.

67 [vgl. DOF, p.4: *„Although sleep science, film technology, and audience sophistication have evolved tremendously during the past fifty years or so, the cinematic struggle between art and science in crafting the dreams sequence remains virtually unchanged.“*]

68 [vgl. DOF, p.179: *„Although science contains its own beauty in the facts of literal truth, art possesses the beauty of emotions in figurative truth.“*]

69 Offensichtlich angelehnt an A. Hitchcocks gleichnamigen Film SPELLBOUND (deutscher Titel: ICH KÄMPFE UM DICH)

Fiktionale Träume sind Elemente einer Erzählung, die absichtsvoll gestaltet wurden, um bestimmte Wirkungen zu erzielen. Aus diesem Grund ist bei filmischen – wie auch literarischen - Träumen (...) grundsätzlich davon auszugehen, dass sie eine narrative Funktion erfüllen (...)." ⁷⁰

Weiterhin plädiert er für eine künstlerisch freie Interpretation des Filmtraumes.

„Gleichzeitig ist nicht einzusehen, wieso die Fiktion bei der Verwendung des Traummotivs nicht über dieselben Freiheiten verfügen sollte wie in allen anderen Bereichen." ⁷¹

70 [TBK, p.16f]

71 [ebd.]

2 Das frühe 20. Jahrhundert

Inmitten der Industrialisierung, dem Großstadtleben, neuen Erkenntnissen der Wissenschaften, später auch im Schatten des ersten Weltkrieges, war das frühe 20. Jahrhundert kunsthistorisch betrachtet eine Zeit, die geprägt war vom Wandel und von Umbrüchen im gesellschaftlichen Leben und damit auch in jeglichen Kunstformen.

Die Musik, die mit Wagners Tristanakkord als „*Emanzipation der Dissonanz*“⁷² an die Grenzen der Tonalität gestoßen sei, fand durch den Einzug des Geräuschs bei den Futuristen um Luigi Russolo und der Entfernung von tonalen Zwängen, die schließlich in der Schönberg'schen Zwölftontechnik vollständig überwunden waren, neue Ausdrucksformen. Die bildende Kunst erlebte einen Umbruch von der Repräsentation zur Abstraktion:

„Die Kunst schritt von der Mimesis zur Kreation.“⁷³

Mit dem Film kam Ende des 19. Jahrhunderts ein neues Medium hinzu, das die Bilder erstmals in Bewegung versetzte.

Bevor ich auf den Übergang vom Stumm- zum Tonfilm näher eingehe, möchte ich zunächst einen Überblick über die Traumdeutung und das *Drei-Instanzen-Modell* von Sigmund Freud geben, dessen Thesen, auch in Künstlerkreisen eine immer größere Verbreitung und Akzeptanz fanden. Im Anschluss folgt ein Überblick über die Gruppe der Surrealisten, der durch (Ton-)Analysen zu ausgewählten Filmen Luis Buñuels ergänzt wird.

72 Ein Begriff, der von Arnold Schönberg geprägt wurde.

73 H. Daxl, „*BACH'S TRAUM oder ALTER WEIN IN NEUEN SCHLÄUCHEN?*“, 2000; verfügbar unter: http://www.mediamotion.de/mim/h_seiten/h_all/h_08_text/h_text08.html

2.1 Das 'Drei-Instanzen-Modell' und die 'Traumdeutung' Sigmund Freuds

Die folgende Zusammenfassung zu Freuds Strukturmodell der Psyche und der Traumdeutung ist sehr stark vereinfacht, was für diese Arbeit aber ausreichend sein sollte. Als Grundlage dient mir der Überblick von Arthur Brühlmeier.⁷⁴

Sigmund Freud, der am 6. Mai 1856 in Freiberg geboren wurde, gilt als Gründervater der Psychoanalyse. Dem Begriff der Psychoanalyse werden heutzutage drei Bedeutungen beigemessen.

Sie wird verstanden als eine umfassende psychologische Disziplin, die von Freud zwar initiiert wurde, an der aber viele weitere Forscher bis in die heutige Zeit mitarbeiteten.

Außerdem versteht man unter der Psychoanalyse ein Werkzeug zur Erforschung seelischer Vorgänge.

Drittens stellt sie auch eine Behandlungsmethode neurotischer Störungen dar, die auf den vorangegangenen Untersuchungen der Seele aufbaut.

Zwei wesentliche Hypothesen liegen der Psychoanalyse zugrunde:

Die erste Hypothese propagiert das Vorhandensein des *Unbewussten*, das alle Entscheidungen des Menschen unbemerkt beeinflusst.

Als zweite Grundannahme gilt die kausale Determiniertheit psychischer Handlungen, dass also das gesamte Verhalten voraussagbar sei, wenn alle Ursachen bekannt seien. Die Vorstellung eines frei handelnden Menschen schließt ein solches Konzept daher aus.

Da sich das Unbewusste dem Menschen nicht von selbst offenbare, müssen Zugänge gefunden werden, die das Beobachten und Analysieren ermöglichen. Solche Zugänge werden z. B. in der Hypnose und im Traum erschaffen.

Freud unterteilte das menschliche Seelenleben in drei Instanzen, die die Funktionsweise der Psyche bestimmen: das *Es*, das *Ich* und das *Über-Ich*.

74 [vgl. BRU]

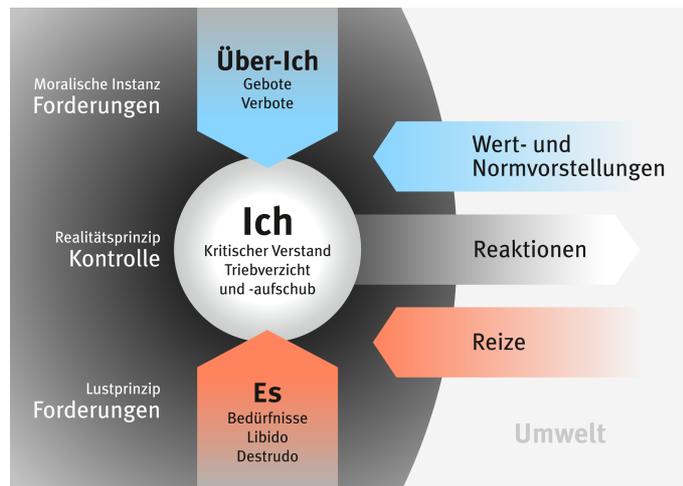


Abb. 1: Freuds Strukturmodell der Psyche

Das *Es* steht für alle menschlichen Triebe, den Sexualtrieb, den Überlebenstrieb etc. Weiterhin wird alles Verdrängte, z. B. Bedürfnisse oder Traumata, im *Es* zusammengefasst. Aktiviert wird das *Es* durch Reize aus der Umwelt. Somit folgt das *Es* dem reinen Lustprinzip. Freud vertritt die These, dass der Mensch bei der Geburt ganz *Es* sei und sich die anderen Instanzen erst im Lauf der Zeit entwickeln.

Das *Über-Ich* entspricht der moralischen, kontrollierenden Instanz, vereinfacht gesagt, dem „Gewissen“. Es verinnerlicht Norm- und Wertvorstellungen der Gesellschaft und wird maßgeblich durch die Erziehung der Eltern geformt.

Das *Ich* entspricht jener Instanz, die zwischen dem *Es* und der Außenwelt steht und entspricht dem Selbstbewusstsein. Statt dem Lustprinzip, folgt das *Ich* dem Realitätsprinzip und damit dem Trieb der Selbsterhaltung.

So steht das *Ich* in einem permanenten Konflikt zwischen dem triebhaften *Es* und dem moralischen *Über-ich*, zwischen denen es vermitteln muss. Die äußere Handlung erfolgt schließlich als Resultat dessen.

1899 (vordatiert auf das Jahr 1900) erschien '*Die Traumdeutung*'⁷⁵, Freuds erstes großes psychoanalytisches Werk.

Freud ging von der Annahme aus, dass jeder Traum einen versteckten Sinn habe, der in der Regel eine Manifestation des *Es* darstelle.

75 [BRU, p. 22]

Da das *Ich* als kontrollierende Instanz im Schlaf geschwächt sei, dringen die unterdrückten Triebe und Wünsche ins Bewusstsein ein. Dennoch sei das geschwächte *Ich* noch in der Lage, diese so weit zu entstellen bzw. zu verschlüsseln, dass sie dem Träumer fremdartig und unsinnig erscheinen. Das *Ich* zensiert den Traum und formt daraus jenen Inhalt, an den sich der Träumer nach dem Erwachen erinnert. Wenn man von der *Traumarbeit* spricht, meint man genau diesen unbewussten Umformungsprozess vom *latenten* zum *manifesten Trauminhalt*.

Die *Traumdeutung* stellt folglich den umgekehrten Prozess dar, also die Entschlüsselung des *manifesten Traumes* zurück in den *latenten Traum* seitens des Psychoanalytikers.

2.2 Carl Gustav Jung und das 'Kollektive Unbewusste'

Neben der Lehre Sigmund Freuds sind die Theorien Carl Gustav Jungs, Zeitlang ein enger Vertrauter Freuds, wichtig für diese Arbeit, gerade wenn es darum geht, dem Ursprung und der Wirkung der verschiedenen Tonkonventionen (Kapitel 5) auf den Grund zu gehen.

Jung gilt als Begründer der analytischen Psychologie, die neben Freuds Psychoanalyse und Alfred Adler Individualpsychologie zu den klassischen tiefenpsychologischen Richtungen gehört.

In der Entwicklung seiner Analytischen Psychologie weichen seine Vorstellungen zu denen der Psychoanalyse zunehmend ab, sodass es 1913 zum Bruch mit Freud kam.⁷⁶

Ein Grundkonzept in Jungs Theorie (und das für diese Arbeit entscheidende) ist die Vorstellung eines Kollektiven Unbewussten. Das Kollektive Unbewusste verkörpert jenes „*psychische[] Erbe der Menschheitsgeschichte*“⁷⁷, mit welchem der Säugling seit seiner Geburt bereits ausgestattet ist. Im Unbewussten des Menschen seien also universelle „*Erinnerungsspuren*“⁷⁸ vorhanden, die sich im Laufe der Evolution zu einem gemeinsamen unbewussten Erfahrungsschatz manifestiert haben.

76 [vgl. JUN]

77 [PSY]

78 [ebd.]

„Alles was irgendwann einmal von der individuellen Psyche eines Menschen ausgedrückt wurde ist im kollektiven Unbewussten gesammelt. Besonders häufige weil immer wiederkehrende psychische Muster formten sich zu Grundmotiven (Archetypen) die strukturierend auf die kollektive Psyche wirkten. Sie entwickelten eine bedeutende unwillkürliche Kraft (Numinosum) der sich keine individuelle Psyche auf Dauer entziehen kann.“

Als *Archetypen* bezeichnet Jung schließlich die Motive, „*Ur-Bilder*“⁷⁹, des Kollektiven Unbewussten, die teilweise kulturspezifisch, aber auch kulturübergreifend sind. Ausdruck verliehen wird ihnen u. a. in Träumen, Mythen, Märchen und Religionen sowie in der Kultur, der Sprache und der Kunst.

Den Ursprung dieser Archetypen sieht Jung im Anfang der Menschheitsgeschichte, wenn nicht schon davor. So wandten sich schon primitive Stämme dem Übernatürlichen, dem Heiligen, zu.⁸⁰

2.3 Vom Stummfilm zum Tonfilm

Die Annahme, dass Träume rein visuell seien, habe ich in der Darlegung verschiedener Ansichten zur Film-Traum-Analogie aufgezeigt. Dass der Film als Abbild des Traumes daher ebenso stumm zu sein hatte, war für die Verfechter des stummen Traumes eine logische Konsequenz.

Philippe-Alain Michaud attestiert dem „*aufkommende[n] Tonfilm[,] die traumhafte Dimension der filmischen Erfahrung zu löschen (...), indem er die Konstruktion der Erzählung nun der gesprochenen Sprache überträgt (...)*“.⁸¹

Auch Béla Balazs preist den Film, da er, anders als die auf Sprache basierenden Künste, nicht auf eine „*rationale Begrifflichkeit in der Erschließung der irrationalen, assoziativen und vorwiegend bildhaften inneren Vorstellungswelt*“ aufbaue.⁸²

79 [CGJ, p.1]

80 [vgl. ASC]

81 [TUF, p.118]

82 [TBK, p.103]

Dass der Filmtone und ganz besonders die Vertonung eines Filmtraumes über viele weitere Mittel als der Sprache verfügt, scheint in solchen Aussagen leider keine Beachtung zu finden.

Daher legt meine Arbeit den Fokus auch auf nicht-verbale Filmträume bzw. Träume, in denen die Sprache nur eines von mehreren Elementen der Tonspur darstellt.

Eine gesonderte Behandlung von Sprache im Film bzw. Sprache in Traumsequenzen würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen, da dies ein äußerst komplexes Themenfeld darstellt.

Ich teile die Auffassung, dass überwiegend sprachliche Träume, also diejenigen, in denen die Bilder durch ein nacherzählendes Voice Over des erwachten Ichs begleitet werden, am wenigsten traumhaft sind, da diese Traumdarstellungen (bei fehlenden visuellen oder handlungslogischen Hinweisen) meiner Meinung nach eher einem Flashback ähneln und nur im Kontext der Erzählung als Traum identifiziert werden können.⁸³

Doch auch unabhängig von den Traumvergleichen standen viele Filmtheoretiker und Filmemacher dem Tonfilm ablehnend gegenüber.

Einer der bekanntesten Kritiker des Tonfilms war Sergej Eisenstein. Gemeinsam mit Wsewolod Pudowkin und Grigori Alexandrow verfassten sie das *Manifest zum Tonfilm* im Jahre 1928, in dem sie vor dem Ton warnten, ihm gleichzeitig aber auch große Möglichkeiten zuschrieben. Dafür gaben sie Instruktionen, wie man mit dem Ton im Film verfahren müsse, um die Kunst der Filmmontage nicht zu zerstören:

„Es ist bekannt, dass das elementare (und einzige) Mittel, das dem Film eine solch mächtige Kraft verliehen hat, die MONTAGE ist. Die Anerkennung der Montage als vorrangigem Gestaltungsmittel ist zum unbestreitbarem Axiom geworden, auf dem eine weltweite Filmkultur errichtet wurde. (...)

Eine falsche Auffassung von den Möglichkeiten innerhalb dieser neuen technischen Entdeckung könnte nicht nur die Entwicklung und Perfektionierung des Films als Kunst behindern, sondern sie droht auch alle seine gegenwärtigen formalen Leistungen zu zerstören. Zunächst werden wir es mit der kommerziellen

83 Eine solche Traumgestaltung findet man z. B. in A. Hitchcocks *SPELLBOUND*, auf den ich in Kapitel 4.5 nochmal zurückkommen werde.

Ausbeutung der verkaufsträchtigen Ware zu tun haben: des Tonfilms. In ihm wird die Klangaufzeichnung naturalistisch durchgeführt werden, also in einer Weise, die genau mit der Bewegung auf der Leinwand korrespondiert und eine gewisse Illusion sprechender Menschen oder hörbarer Objekte etc. vermittelt. Den Ton in diesem Sinne zu verwenden, würde aber die Zerstörung der Montage-Kultur bedeuten, denn jegliche ÜBEREINSTIMMUNG zwischen dem Ton und einem visuellen Montagebestandteil schadet dem Montagestück, indem es dieses von seiner Bedeutung löst. Dies wird sich zweifellos als nachteilig für die Montage erweisen, da es sich in erster Linie nicht auf die Montage-Teile auswirkt, sondern ihre ÜBERLAGERUNG.

NUR EINE KONTRAPUNKTISCHE VERWENDUNG des Tons in Beziehung zum visuellen Montage-Bestandteil wird neue Möglichkeiten der Montage-Entwicklung und Montage-Perfektion erlauben." ⁸⁴

Eisenstein plädierte für den Einsatz einer kontrapunktischen Tonmontage. Damit meinte er, dass der Ton die Informationen auf der Leinwand nicht bloß verdoppeln dürfte, die im Bild gezeigten Objekte also nicht naturalistisch vertont werden dürften (nach der üblichen Regel „*see a dog hear a dog*“). Stattdessen müsste die Tonspur vom Bild sowie das Bild von der Tonspur unabhängig gestaltet und der Ton als ein neues Element der Montage betrachtet werden.

„I think that the 100% talking film is a stupidity, and I believe that everyone is of my opinion. But the sound film is a thing of great interest and the future belongs to it.“ ⁸⁵

Auch Jean Epstein⁸⁶ meint:

„For the eye and the ear not to result in a vicious pleonasm when they contribute to putting a datum together, the work assigned to every sense should be quite different.“ ⁸⁷

84 [EIS]

85 (Eisenstein in UNS, p.1]

86 Epstein stand als einer der wichtigsten Filmemacher des Impressionismus den Ideen der Surrealisten nahe. Buñuel, bekanntlich der Hauptvertreter des surrealistischen Films, fand beispielsweise durch die Mitarbeit an Epsteins Filmen MAUPRAT und DER UNTERGANG DES HAUSES USHER seinen Weg in die Filmindustrie.

87 [EPS, p.363]

Zwar spricht Epstein auch von einem Kontrapunkt in der Ton-Bild-Beziehung, meint dies aber weitaus weniger radikal als Eisenstein.

„A certain degree of contradiction between image and speech, of falsehood between the eye and the ear, thus seems necessary for a shooting script (...).“⁸⁸

Die Beispiele, die Epstein nennt, fordern keine völlig unabhängige Bild- und Tonspur, sondern eine Dissoziation des Klanges von der Darstellung seiner Quelle. Man brauche die sprechende Figur ebenso wenig in einer Nahaufnahme zu sehen, wie die sich schließende Tür. Stattdessen können diese Vorgänge abseits des Bildes im Off-Screen erzählt werden, wodurch der Klang in Verbindung mit etwas anderem Gezeigten automatisch dramatisiert werde.

Neben der Platzierung des Klanges könne eine Dramatisierung auch durch eine Klangverzerrung, also eine Klangmanipulation, erreicht werden.

„Either technique amounts to endowing the element of sound with a given character of unreality or, to put it better, of a superior reality, mental and poetic: of surreality.“⁸⁹

Weiter heißt es:

„A trend has thus been manifested (...) towards personalizing the representation of sound, making it capable of subjective fidelity, of psychological truth (...).“⁹⁰

Durch die Dissoziation von Klang und Klangquelle und durch Klangmanipulationen erhalten die Klänge also eine „übernatürliche“ Qualität, die gleichzeitig subjektivierend wirkt. Das Thema *Subjektivierung* werde ich in Kapitel 4 im Detail erläutern. Barbara Flückiger spricht angelehnt an Michel Chions Konzept des '*Valeur Ajoutée*'⁹¹ von einem Grad der Redundanz, der sich in der Ton-Bild-Beziehung ergibt.

88 [ebd.]

89 [ebd.]

90 [ebd.]

„Die Redundanz ist eine Folge der maximalen Ähnlichkeit zwischen den Konzepten mit dem Mehrwert Null. Am anderen Ende der Skala befindet sich die maximale Differenz, ebenfalls mit dem Mehrwert Null. Denn wenn die Konzepte nichts mehr miteinander zu tun haben, können sie nicht mehr in einen Zusammenhang gebracht werden, sondern erzeugen Chaos. (...) Auf der Skala zwischen maximaler Redundanz durch völlige Übereinstimmung und Chaos bei maximaler Differenz scheint der Mehrwert dann am größten, wenn ein reichliches Maß von Verrätselung besteht.“⁹²

Darin sieht sie auch den Grund, warum sich die u. a. von Eisenstein geforderte Form des Kontrapunktes nicht im Mainstream-Film etabliert habe, da diese *„sich an diesem riskanten Ende der Skala befindet.“*⁹³

Auch Michael Chion verortet einen solchen Kontrapunkt *„in Richtung intellektueller Spekulationen anstelle eines praktizierbaren Konzeptes“*.⁹⁴ Er zieht den Begriff einer situativen *„dissonante[n] Harmonie“* vor, da *„[i]m Kino (...) harmonische und vertikale Beziehungen (...) - also die Beziehung eines gegebenen Klangs zu dem, was gerade auf der Leinwand zu sehen ist, wesentlich bedeutungsvoller [sind]“*, was ihn im Laufe seiner Argumentation schließlich zu der provokanten Schlussfolgerung führt: *„Es gibt keine Tonspur.“*⁹⁵

Die Frage nach dem Grad der Redundanz ist für diese Arbeit von zentraler Bedeutung, zielt sie ja darauf ab, ob der Ton eine eigenständige, dem Bild ebenbürtige Sprache entwickelt hat.

Diese Frage stellt sich umso mehr, wenn Brütsch bereits im Stummfilm den Ursprung der visuellen Überfrachtung als gängige Gestaltungsweise vieler Filmträume ansiedelt.⁹⁶

Viele visuelle Gestaltungskonventionen wurden also aus einer Zeit übernommen, in der der Ton als Montage-Element noch fehlte. So könnte man

91 Der *Valeur Ajoutée* ist laut Chion ein *„sensorieller, informativer, semantischer, narrativer, struktureller oder expressiver Wert, der uns dazu bringt, einen in einer Szene hörbaren Ton auf das Bild zu projizieren, was in diesem einen Eindruck entstehen lässt, den wir in Wirklichkeit 'audio-visionieren'.*“ [AUV, p.173]

92 [SDV, p.148]

93 [SDV, ebd.]

94 [AUV, p.40]

95 [AUV, p.40ff]

allzu schnell schlussfolgern, dass das Bild auf den hinzugekommenen Ton nicht reagiert und seine etablierten Gestaltungsmittel nicht entsprechend neu ausgerichtet habe. Ein Vergleich der Bildgestaltung von Träumen aus der Stumm- und Tonfilmzeit wäre daher interessant, soll aber nicht Teil dieser Arbeit sein.

Die für meine Arbeit entscheidenderen Fragen sind, ob der Tonfilm gegenüber dem Stummfilm keine neue Filmästhetik hervorgebracht hat und ob der Ton als ein weiteres Mittel von vielen lediglich zur Reizüberflutung dient.

Dass dem Ton nicht bloß eine additive Wirkung zukommt, zeigt sich z. B. in den Überlegungen Chions zur *Transsensorialität*. Laut Chion seien alle Sinnesempfindungen (rhythmische, dynamische, zeitliche, taktile, kinetische) in einer Kugel zusammengeballter Eindrücke vereinigt. Da der Tonfilm aber nur über zwei Wahrnehmungskanäle verfüge, müssen fehlende Reize kompensiert werden. Dies geschehe, indem Bild und Ton eine „Notlüge“ eingingen und Übertreibungen in der Darstellung vornehmen.

„Hier geht es darum, dass der Ton eine Ansammlung von komponierten Empfindungen und nicht nur eine klangliche Realität des Ereignisses erzählen soll.“⁹⁷

Die neu hinzugekommene Tonspur bewirke daher nicht bloß eine Verdopplung der Sinnesinformationen, sondern eine Vervielfachung.⁹⁸

Neben der visuellen ist also auch die auditive Dimension von Nöten, damit die zuvor genannte Wiese meiner Fantasie (Kapitel 1.1) auch wirklich besser als die der Realität riechen kann.

96 [TBK, p.224]

Unabhängig von der in dieser Arbeit besprochenen Traumgestaltung, stellt sich Chion diese Frage ganz allgemein:

„Bis heute wurde die Geschichte des Tons im Kino fast immer so erzählt, als habe er einen Bruch in einem Kontinuum verursacht. (...) Aber nach diesem Bruch ist nichts mehr geschehen (...).“ [AUV, p.116]

Er kommt zu dem Schluss, dass der Tonfilm erst seit den letzten Jahren/Jahrzehnten (auch wegen technischer Weiterentwicklungen) dabei sei, sein Potenzial auszuschöpfen bzw. zumindest zu erkunden.

97 [AUV, p.95]

98 „Cinematic Sound is that which does not simply add to, but multiplies two or three times, the effect of the image.“ [A. Kurosawa in FTG, p.27]

Um diese Frage weitergehend zu erörtern, sollen die oben ausgeführten Überlegungen bezüglich einer kontrapunktischen bzw. dissonanten Tonmontage in späteren Analysen helfen, besonders bei den Filmen Luis Buñuels. Auch meine Untersuchungen in Kapitel 5, in denen ich versuche, die Ursprünge der Tonkonventionen herzuleiten, sollen zeigen, dass die Wirkkraft des Tons leider allzu oft massiv unterschätzt wird.

Da die Fragen an den Kern der Beurteilung der komplexen Ton-Bild-Beziehung im Kino heranrücken, können sie im Rahmen dieser Arbeit nicht ausreichend erläutert werden. Doch bereits die in meinen Analysen ausgewählten Beispiele sollten zeigen, dass auch die Klangebene hochinteressante Ästhetiken und Strukturen gemäß einer eigenständigen Tonsprache entwickelt hat.

3 Der Film als Über-Realismus

Bevor ich auf die Gruppe der Surrealisten zu sprechen komme, möchte ich zuvor einen Schritt zurück gehen und naturalistische Ansichten zum Film diskutieren, die seine Fähigkeit einer authentischen Realitätsrepräsentation hervorheben. Was zunächst paradox klingen mag, ist bei näherer Betrachtung einer der Hauptgründe, warum zwischen dem Film und dem Traum immer wieder Parallelen herausgearbeitet wurden. Nachdem die Fotografie „*in der Geschichte der Reproduzierbarkeit von Kunst (...) einen signifikanten Einschnitt*“⁹⁹ bewirkte, war es schließlich der Film, der - vielen Meinungsträgern zufolge – unter allen Künsten den höchsten Realitätseindruck vermittelte.

3.1 Das Optisch-Unbewusste

André Bazin sah im Film „*die vollkommenste Verwirklichung der Wunschvorstellung des 19. Jahrhunderts, die Welt realitätsgetreu und objektiv nachzubilden*“¹⁰⁰. Technische Weiterentwicklungen, wie die Einführung des Tons und der Farbe, würden diesen Wirklichkeitsanspruch verstärken. Eine expressive Formsprache (Tricktechnik, Bildsprache, Montage) lehnte er ab und plädierte stattdessen für eine objektive Kamera mit langen Einstellungen sowie den Einsatz von natürlichem Dekor und Laiendarstellern, um die Realität unbearbeitet einzufangen.¹⁰¹

Auch Siegfried Kracauer vertrat eine naturalistische Haltung zum Film:

„Wenn ein Filmproduzent (...) sich ins Reich der Fantasie vorwagt, läuft er Gefahr, die Grundeigenschaften seines Mediums zu verleugnen.“¹⁰²

Eine gegensätzliche Position nahm Hugo Münsterberg ein, der dem Theater eine höhere Eignung zur objektiven Realitätsvermittlung zuschreibt, auch weil der Film in der Lage sei, Wirklichkeit konstituierende Eigenschaften, wie eine

99 [W. Benjamin in NDN, p.10]

100 [TBK, p.104]

101 [vgl. TBK, p.105f]

102 [TBK, p.114]

„feste Zeit-, Raum- und Kausalitätsordnung“¹⁰³, z. B. durch Mittel der Montage aufzuheben. Münsterberg lehnt daher eine mimetische Kunstauffassung ab.

„Im Idealfall sei ein Kunstwerk gar vollständig von der Sphäre der Realität abgelöst und bilde ein isoliertes, selbstvollendetes und in sich ruhendes Artefakt.“¹⁰⁴

Warum aber ist die Frage nach einer authentischen Realitätsabbildung wichtig für die Beurteilung des immanenten Traumcharakters des Films?

Einen wichtigen Ansatz liefert Walter Benjamin, wenn er vom „Optisch-Unbewussten“ spricht.

Das von der Kamera eingefangene Bild sei nicht weniger real, da „es [schlichtweg] eine andere Natur ist, die zu der Kamera als die zum Auge spricht.“

„Vom Optisch-Unbewußten erfahren wir erst durch sie [die Kamera], wie von dem Triebhaft-Unbewußten durch die Psychoanalyse.“¹⁰⁵

Benjamin spricht von einer Erweiterung unserer „Merkwelt“, wobei mit dem Begriff „nicht nur die Speicherfunktion [also die Reproduzierbarkeit] des optischen Mediums gemeint [ist], sondern vor allem die Erweiterung dessen, was überhaupt zu bemerken ist.“¹⁰⁶

Das Filmbild macht also durch den Einsatz filmspezifischer Techniken, wie Zeitlupen, Vergrößerungen etc., durch eine *Filmarbeit*¹⁰⁷, das bisher Unsichtbare sichtbar, das Unbewusste erfahrbar. Im Film wird als Folge eine gesteigerte Wirklichkeit dargeboten, eine Über-Realität, ein Surrealismus.

In diesen Ausführungen zeichnen sich sichtbare Parallelen u. a. zu den Vertow'schen Konzepten des Kino-Auges (und Radio-Ohres) ab, insbesondere wenn „die Kamera als Prothese oder Organerweiterung“¹⁰⁸ anthropomorphisiert wird.

103 [TBK, p.93]

104 [TBK, p.94]

105 [W. Benjamin in NDN, p.10]

106 [W. Benjamin in NDN, p.11]

107 Vgl. Kapitel 2.3

108 [NDN, p.12]

„So treten optische Medien als Erweiterung dieses defizitären Auges auf, um alles, was die Welt oder Natur an Sichtbarem zur Verfügung hat, jetzt oder in Zukunft zur Anschauung zu bringen. Irgendwann, wenn die Technik nur ausreicht, könnte alles gesehen werden, nichts in der Natur - von der DNA bis zu fernsten Galaxien - bliebe mehr unsichtbar.“¹⁰⁹

Auch durch die Fragmentierung und Montage seines Materials könne der Filmemacher (wie ein Psychoanalytiker) „*latente Inhalte wieder an die Oberfläche*“¹¹⁰ bringen.

Beispielhaft setzt dies Martin Arnold in seinem Experimentalfilm ALONE. LIFE WASTES ANDY HARDY um. Kurze Szenen aus der ANDY HARDY Filmreihe werden derart neu zusammengesetzt, dass sich in den resultierenden Bewegungen und Blicken der Figuren neue unterschwellige Bedeutungen auftun. Eine einfache Umarmung zwischen Mutter und Kind enthüllt plötzlich ödipale Spannungen.

3.2 Das Akustisch-Unbewusste

„Cinema opens the way to the sonic materializations of the fantastic directly extracted from reality.“¹¹¹

Wenn Jean Epstein von einem *Sound Close-Up*¹¹² spricht, also einer Nahaufnahme eines Klanges, meint er nicht etwa eine nahe Perspektive, sondern eine Verlangsamung, eine Dekonstruktion des Klanges. Wie das menschliche Auge habe auch das Ohr in einer ungeordneten (Klang-)Welt nur eine begrenzte Auflösung und Unterscheidungsfähigkeit.

Die Bearbeitung (gleichzusetzen mit einer Sezierung) von Klängen, könne auch die akustische Umwelt für den Menschen neu erfahrbar werden lassen und dadurch ihre „*vollständige Bedeutung und tiefere Harmonie*“ offenbaren.¹¹³

109 [NDN, p.13]

110 [TUF, p.114]

Karl Sierek bezeichnete Freud daher als einen „*Bildmonteur hinter der Couch*“. [KIK, p.44]

111 [EPS, p. 377]

112 [EPS, p. 364]

113 [vgl. ebd. : „*complete signification and deep harmony*“]

„Sound is almost like a drug. It's so pure that when it goes in your ears, it instantly does something to you.“¹¹⁴

David Sonnenschein ordnet die visuellen Sinneseindrücke mentalen Verarbeitungsprozessen auf Basis der Intellektualität und Vernunft zu, die auditiven hingegen auf Basis der Emotion und Intuition.¹¹⁵

Die emotionale Wirkung von Musik ist hinlänglich bekannt und Gegenstand zahlreicher Untersuchungen. Musik scheint Bereiche im Menschen anzusprechen, die jenseits rationalem Bewusstseins liegen.

Beim Darlegen von Richard Parncutts Thesen fasst Stefan Knappe zusammen,

„(...) dass bestimmte kulturübergreifende Merkmale von Musik – nämlich rhythmische, melodische und harmonische Elemente - auf pränatale Ursprünge zurückgehen. (...) Die pränatale Geräuschwelt des Fötus weise eine 'bemerkenswerte Ähnlichkeit' mit musikalischen Strukturen auf (...).“¹¹⁶

Wie das Optisch-Unbewusste im filmischen Bild enthalten ist, so könne Knappe zufolge das Unbewusstsein im Hören von Musik, seiner These zufolge besonders im Fall von experimenteller Geräuschmusik, direkt angesprochen werden. Das Unbewusste sei in diesem Fall das *Primärbewusstsein*, jene frühkindliche und präverbale Wahrnehmungsebene, zu der, wie in Kapitel 1.2 dargelegt, auch die Film- und Traumerfahrung Zugang haben soll.

„[D]er 'neue' Zustand des Sekundärbewusstseins [enthält] noch 'Echos' der präverbalen Zeit – und diese Echos werden u.a. wieder 'greifbar' in der Musikerfahrung (...) Musik erschafft demnach im Augenblick des Erklings eine intensive Gegenwärtigkeit von vergangenen, sprachfreien Zuständen und Empfindungen.“¹¹⁷

Die Musikrichtung, um die es in Knappes Arbeit geht (Geräuschmusik, Drone, Ambient), liegt nah am Geräuschhaften und ähnelt den Klangsphären vieler Traumsequenzen. Daher lässt sich Knappes These von der Aktivierung des

114 [D. Lynch in FTG, p.27]

115 [vgl. DSS, p.151]

116 [UUK, p.37f]

117 [UUK, p.40f]

Unbewussten durch Musik problemlos auf das Geräusch und auf das Sound Design eines Films erweitern, was in der Besprechung der Tonkonventionen (Kapitel 5) ausführlicher getan wird.

Auch Walter Murch hebt die emotionale Wirkkraft des Tons hervor, wenn er in Bezug auf die Klangwahrnehmung im Mutterleib konstatiert:

„So although our mature consciousness may be betrothed to sight, it was suckled by sound, and if we are looking for the source of sound's ability—in all its forms—to move us more deeply than the other senses and occasionally give us a mysterious feeling of connectedness to the universe, this primal intimacy [in the womb] is a good place to begin.“¹¹⁸

3.3 Die Surrealisten¹¹⁹

Surrealismus als Begriff tauchte erstmals 1917 bei dem französischen Schriftsteller Guillaume Apollinaire auf, der sich damit auf zwei Bühnenwerke bezog: Jean Cocteaus Ballett *Parade* und sein eigenes *Les Mamelles de Tirésias*. Später wurde dieser Begriff von André Breton und Philippe Soupault aufgegriffen, um ihre neue Kunstform zu beschreiben.

Abgeleitet ist der Begriff von den beiden französischen Wörtern '*sur*' und '*réalisme*', was so viel wie Über-Realität bedeutet und sich damit in die Vorstellungen, die im vorigen Abschnitt vorgestellt wurden, nahtlos einreicht.

1924 veröffentlichte Breton sein *Manifest des Surrealismus (Manifeste du Surréalisme)*, in dem er den Surrealismus als „reinen psychischen Automatismus“¹²⁰ und als „Form des reinen Ausdrucks“¹²¹ definierte.

Geprägt durch das Trauma des Ersten Weltkrieges, wandte sich Breton gegen die tradierten Werte des Bürgertums und die „Herrschaft der Logik“.

„Unter dem Vorwand der Zivilisation, des Fortschritts, gelang es schließlich, alles aus dem Geist zu verbannen, was mit Recht oder Unrecht als Aberglaube, als

118 [MUR]

119 Für den folgenden Überblick zum Surrealismus dient mir Fiona Bradleys Buch '*Surrealismus*' [SUR] als Grundlage.

120 [vgl. BRE, p.19: „Pure psychic automatism“]

121 [vgl. BRE, p.18: „mode of pure expression“]

Hirngespinnst gilt, jede Art der Wahrheitssuche zu verurteilen, die nicht der herkömmlichen entspricht.“¹²²

Breton bezieht sich explizit auf die Theorien Sigmund Freuds, die er wohlwollend begrüßte:

„Auf Grund dieser Entdeckungen [von Freud] bildet sich endlich eine neue geistige Richtung heraus, die es begünstigt, daß der Erforscher des Menschlichen seine Untersuchungen weiter vorantreiben kann, ihn bevollmächtigt, nicht mehr nur summarische Erfahrungen zu berücksichtigen. Die Imagination ist vielleicht im Begriff, wieder in ihre Rechte einzutreten.“¹²³

Die Verbindung vom Bewusstsein zum Unterbewusstsein, vom Sichtbaren zum Unsichtbaren sei laut Breton eines der Hauptziele, die im Surrealismus erreichbar seien:

„Es gibt einen bestimmten geistigen Standort, von dem aus Leben und Tod, Reales und Imaginäres, Vergangenes und Zukünftiges, Mitteilbares und Nicht-Mitteilbares, Oben und Unten nicht mehr als widersprüchlich empfunden werden.“¹²⁴

Breton setzte beispielsweise während seines Krankenhausdiensts im Ersten Weltkrieg freudsche Assoziationstests bei Neurosepatienten ein, um alternative Schreibweisen zu entdecken. So wie Freuds Patienten in ihren Träumen unbewusst Strategien anwendeten, um den latenten Trauminhalt in einen manifesten zu transformieren, wollten die Surrealisten solche Prozesse für sich nutzbar machen, um diese bewusst in ihrer Kunst einzusetzen.¹²⁵

Ein Hauptverfahren, das surrealistische Künstler zur Schaffung ihrer Kunst wählten, war der Automatismus, in der Poesie und Literatur die sog. *écriture automatique*.

Der Künstler begab sich in einen tranceartigen (Rausch-)Zustand, der z. B. im Drogenwahn und per Schlafentzug erreicht wurde. In diesem Rausch versuchte

122 [BRE]

123 [ebd.]

124 [DRK]

125 [vgl. SUR, p.31]

er, die restriktiven Kräfte der Vernunft auszuschalten, um seine traumhaften und unbewussten mentalen Vorgänge spontan festzuhalten.

Analog zur *écriture automatique* entwickelten sich in der bildenden Kunst ähnliche Verfahrensweisen des *automatischen Zeichnens*. Der Zufall spielte in der Kunstschaffung eine wichtige Rolle. Sandmalerei, Durchreibetechnik, Décalcomanie sowie Frottage und Grattage wurden ebenso zu populären Techniken wie Collagen und die gemeinschaftliche Arbeit an einem Kunstwerk.¹²⁶

Aufgrund des beiderseitigen Misstrauens gegenüber der „*Herrschaft der Rationalität*“¹²⁷ und der „*starrten Ordnungen*“¹²⁸ wird der Dadaismus oft als Vorläufer des Surrealismus angesehen. Breton fasst es aber mehr als eine Koexistenz beider Bewegungen auf. Dada und Surrealismus seien „*wie zwei Wellen, die beide immer wieder übereinanderschlagen.*“¹²⁹

In ihren Ästhetiken standen ihre Kunstauffassungen dem Realismus des 19. Jahrhunderts diametral gegenüber.

Als Geburtsstätte des Surrealismus gilt das Paris der 1920er Jahre. Der Surrealismus umfasste alle Kunstgattungen, von der Literatur zur Malerei, später auch die Filmkunst. Einen spezifischen surrealistischen Stil gab es aber nicht, da zwar gemeinsame Ziele verfolgt wurden, diesen aber auf zu viele verschiedene Arten nachgegangen wurde.

Folglich verstand sich der Surrealismus auch nicht als eine Kunstrichtung, sondern als eine Lebensweise, als eine antibürgerliche, revolutionäre Bewegung. Dementsprechend gingen die öffentlichen Auftritte der Surrealisten oft mit zahlreichen Skandalen einher.

Der Automatismus als bestimmendes Verfahren wurde schließlich um 1929 durch den Traum als Hauptinspirationsquelle abgelöst.

126 Für Freud sei die surrealistische Malerei aber nicht geeignet, das Unbewusste abzubilden, da sie das genaue Gegenteil erzeuge:

„Die surrealistischen Künstler verwendeten der Psychoanalyse entlehnte Methoden und Motive, um ihre Bilder ganz bewusst so aussehen zu lassen, als seien sie Ausdruck des Unbewussten.“ [SUR, p.32]

127 [SUR, p.12]

128 [ebd.]

129 [Breton in SUR, ebd.]

Im Gegensatz zu den automatischen Zeichnungen waren die Gemälde der Traummalerei (Dalí, Magritte, Tanguy, Ernst) durch ihre bewusste Konstruktion und realistisch aussehenden Objekte charakterisiert. Für sich genommen waren die oft symbolträchtigen Traumobjekte sofort erkennbar, erst durch ihre befremdliche Kombination erschufen sie ein „*fremdartiges Drama*“¹³⁰. Dalí, der 1928 von seinem Landsmann Joan Miró in die Pariser Surrealisten-Szene eingeführt wurde, entwickelte seine bekannte *paranoisch-kritische Methode*, die auf der Doppeldeutigkeit der dargestellten Objekte beruhte und so die Grenze zwischen Realem und Imaginiertem verwischte. Später arbeitete Dalí an Hitchcocks Film SPELLBOUND mit, in dem er die Kulissen einer fantastischen Traumwelt gestaltete.



Abb. 2: Salvador Dalí:
HERBSTLICHER KANNIBALISMUS
(1936)



Abb. 3: Zwei tote Esel auf zwei Flügeln in
einer Szene aus EIN ANDALUSISCHER HUND
(1929)

Die Surrealisten entwickelten eine Begeisterung für den Film. Antonin Artaud sah in ihm die Möglichkeit (analog zu den genannten Film-Traum-Vergleichen), die „*Mechanismen des Traums [zu] reproduzieren und das Gefühl der Unbeständigkeit der Traumbilder und fehlenden Kontrolle über sie wieder[zu]geben, das ein Träumender empfindet.*“¹³¹

Der Film stand für das Gegengesellschaftliche und war aufgrund seiner Neuartigkeit noch nicht von Traditionen und Regeln eingengt.

Auch die Surrealisten empfanden die Stummheit der Bilder als Reiz, wodurch der Film internationalistisch wurde.¹³²

130 [SUR, p.35]

131 [SUR, p.69]

132 [vgl. TBK, p.33]

1929 entstand mit EIN ANDALUSISCHER HUND von Luis Buñuel und dem Drehbuch von Salvador Dalí der wohl einflussreichste Film des Surrealismus überhaupt. Angelehnt an Dalís paranoisch-kritische Methode und Buñuels Automatismus erzielten sie durch die filmische Montage einen unzusammenhängenden, halluzinatorischen Plot, der aber wie Buñuel erklärt, keinen Traum erzählen soll.

„Dalí und ich (...) wollten unbarmherzig alles zurückweisen, was irgendeine Bedeutung haben könnte.“¹³³

Ein Jahr später 1930 folgte DAS GOLDENE ZEITALTER, der erste Tonfilm Buñuels, bei dem Dalí wiederum das Drehbuch entwarf.

Der Surrealismus hatte einen großen Einfluss auf nachfolgende Künstlergenerationen. Als Beispiel ist der Situationismus, die Fluxus-Bewegung und der Expressionismus zu nennen. Auch in der Mode und in der Werbung hinterließ der Surrealismus seine Spuren.

Bradley verweist aber auf die Schwierigkeit, eine genaue Beurteilung des Surrealismus nachzuweisen, da er, wie Breton betonte, vielmehr eine Geisteshaltung als einen Stil verkörperte. Daher könne man *„in gewissem Sinne von jeder Kunst, die die Funktionsweisen des Geistes zu ihrem Thema macht oder der Subjektivität Vorrang einräumt sagen, dass sie unter <<surrealistischen>> Einfluss stehe.“*¹³⁴

Zudem habe der Begriff 'Surrealismus' Einzug in die Alltagssprache gehalten und werde daher oft für jedes halluzinatorisch bzw. fragmentarisch wirkende Werk verwendet. So fasst Bradley zusammen: *„Sein Einflussbereich war groß, und dessen Verästelungen reichen weit.“*¹³⁵

Auch das filmische Erbe des Surrealismus wirkt bis heute nach. Regisseure wie David Lynch, Stanley Kubrick oder Peter Greenaway sind deutlich vom Surrealismus beeinflusst worden.

Aufgrund der Begeisterung, die die Surrealisten dem Film entgegenbrachten, zeigt sich indessen Brütsch verwundert, dass sie selbst fast keine Filme gedreht

133 [Buñuel in KIK, p.94]

134 [SUR, p.73]

135 [ebd.]

haben.

„In rückblickenden Äußerungen schwingt bei den meisten Surrealisten eine gewisse Wehmut mit angesichts dessen, was alles im Film – gerade dank seiner engen Verwandtschaft mit dem Traum – möglich gewesen wäre, aber nicht eingelöst wurde.“¹³⁶

3.4 Fallstudie: Luis Buñuel - 'Das goldene Zeitalter'

1930 kam mit DAS GOLDENE ZEITALTER der erste Tonfilm Buñuels heraus, den er im Vorspann als einen „*film sonore et parlant*“ (klingenden und sprechenden Film) bezeichnete.

Statt die neuen verbalen Möglichkeiten des Films auszunutzen, setzte Buñuel auf einen experimentellen Umgang mit dem Ton. Die auffälligsten auditiven Gestaltungsmittel des Films sind die Inkongruenzen zwischen der Bild- und Tonspur, der Einsatz von Stille und die Dekonstruktion von Sprache.

Buñuels Film richtet sich ganz im Geiste des Surrealismus gegen den Staat, das Bürgertum und die Kirche, erzählt dabei aber keine kohärente Geschichte, sondern besteht aus fragmentierten und abstrusen Episoden.

Der erste Angriff auf die kirchlich Institution erfolgt in der zweiten Szene. Ein Räuber beobachtet vier auf einem Felsen sitzende Erzbischöfe, die unverständliche Gebete murmeln. Obwohl man die Bewegung ihrer Lippen im Bild sieht, ist keines ihrer Wörter verständlich, geschweige denn einem von ihnen zuzuordnen. Somit hat keiner der Bischöfe das Privileg einer synchronen sprachlichen Äußerung. Als der Räuber mit seinen Kameraden wenig später zu dem Felsen zurückkehrt, finden sie nur noch die Skelette der Bischöfe vor. Die kirchlichen Werte haben sich überlebt.¹³⁷

Die erste verständliche, synchrone Wortäußerung ist schließlich dem Anführer der Banditen vorbehalten, die, so analysiert Rashna Wadia Richards, für die von der Gesellschaft abgestoßenen Surrealisten stehen. Doch auch ihren

136 [TBK, p.39]

Dialogen lässt sich kein Sinn abgewinnen. In diesen „*absoluten Dialogen*“¹³⁸ wird die sprachkritische Haltung der Surrealisten deutlich, die die reine Logik der Worte ablehnten.¹³⁹

Bezüglich der Klanggestaltung ist eine Szene in der Mitte des Films besonders interessant, die von Kritikern als Blaupause des surrealistischen Films gefeiert wurde.

Die namenlose Protagonistin (Lya Lys) betritt ihr Schlafzimmer, wo sie eine auf ihrem Bett liegende Kuh vorfindet. Die Gegenwart der Kuh scheint sie nicht weiter zu verwundern, sodass sie sie genervt verscheucht. Während sich die Kuh aufbäumt und das Zimmer verlässt, hört man die Glocke, die sie um den Hals trägt. Doch auch nachdem sie das Zimmer verlassen hat, ist die Kuhglocke weiterhin zu hören, was zunächst noch als Off-Screen Klang interpretiert werden könnte.

Die junge Frau setzt sich an ihren Schminktisch und feilt sich die Fingernägel, während sich das Läuten der Kuhglocke auf der Tonspur zunehmend verdichtet. Es folgt ein Schnitt zu ihrem Geliebten (Gaston Modot), der von zwei Polizeibeamten eine Straße entlang eskortiert wird. Währenddessen ist das Läuten der Kuhglocke weiterhin zu hören. Ihr Klang transzendiert damit Raum und Zeit, ist nun eindeutig als extra-diegetischer Ton identifiziert und schließt eine mögliche Verortung im Off-Screen des Schlafzimmers damit aus.

137 Richards beschreibt, dass die Synchronisation eine Klangquelle identifiziert und im Bild und damit in der Diegese verankert. Fehlt diese Synchronisation werden „*aus den Angeln gehobene Körper in nicht-synchronisierten Welten*“ erschaffen.
[vgl. UNS, p.2: „*creating unhinged bodies in unsynched worlds*“]

Harmony H. Wu wählt fast eine gleiche Wortwahl in der Analyse einer Traumsequenz aus BELLE DE JOUR, in der verbale Äußerungen über geschlossenen Mündern montiert sind. Asynchrone Stimmen, so Kinder, heben die Illusion einer organischen Einheit aus den Angeln.

[vgl. UES, p.131: „*Nonsynchronous voice unhinges this illusion of organic unity (...) .*“]

138 [vgl. UNS, p.3: „*absolute dialogue*“]

139 In einem anderen Film Buñuels wird die Sprachkritik noch deutlicher. Mehrere Male, wenn in DER DISKRETE CHARME DER BOURGEOISIE vermeintlich wichtige politische Diskussionen aufkommen, wird das Gesagte durch übernatürlich laute Geräusche (einer Schreibmaschine, des Verkehrs oder auch eines Flugzeuges) übertönt. Marsha Kinder spricht in diesem Zusammenhang von „*aural close-ups*“ [DCB, p.13]. Die extreme Verstärkung der Geräusche und das mehrmalige Wiederholen dieser Verfahrensweise macht deutlich, dass es sich um einen Eingriff der Erzählinstanz handeln muss und nicht diegetisch motiviert ist.

Zurück im Schlafzimmer ist die Protagonistin in Gedanken (vermutlich) an ihren Geliebten versunken. Eine sehnsuchtsvolle Musik setzt ein, in die sich das Glockenläuten harmonisch einfügt. Ebenso hört man plötzlich das Bellen eines Hundes, das beim abermaligen Schnitt zum Geliebten im Bild deakusmatisiert¹⁴⁰ (enttarnt) wird. Daraufhin setzt das Heulen eines Windzuges ein, der, zurück im Schlafzimmer, durch die Haare der jungen Frau weht, deren Spiegel sich in ein offenes Fenster verwandelt hat. Statt ihres Spiegelbildes sieht man Wolken, was Wendy Everett als ein Sehnsuchtsmotiv interpretiert.¹⁴¹

Bis auf den Wind und das Bellen, die ihrerseits sowohl diegetisch als auch extra-diegetisch eingesetzt werden, sind nach dem Verschwinden der Kuh keine weiteren Umgebungsgeräusche mehr zu hören.

Die Kuhglocke, die Musik, das Hundebellen und das Windheulen überwinden die raumzeitlichen Grenzen zwischen beiden Geliebten und verbinden sie miteinander.¹⁴²



Das Verfahren einer Ton-Bild-Inkongruenz zieht sich durch den ganzen Film. Während sich die zwei liebende Protagonisten gegen Ende des Films endlich nahe kommen können, wird ihr Zusammensein von wildem Vogelgezwitscher

140 Die Deakusmatisierung beschreibt vereinfacht gesagt die Enthüllung einer zuvor verborgenen Klangquelle (Akusmat bzw. Akousmètre, wenn es sich um eine Person handelt) innerhalb der Diegese.

141 [vgl. UNS, p.3]

142 Richards ist der Meinung, dass der kontrapunktische Einsatz der extra-diegetischen Klänge zwar eine räumliche Verbindung beider Liebenden schaffe, die dennoch aufgrund kakophonischen Klänge unharmonisch bleibe. Für Richards stellt diese Szene ein Musterbeispiel eines „auralen Surrealismus“ („aural Surrealism“) dar. [vgl. UNS, p.3]

Glockenähnliche Klänge als irrealisierendes Gestaltungsmittel tauchen in mehreren Filmen Buñuels wieder auf. In der eröffnenden Traumsequenz von BELLE DE JOUR hört man das Klingeln der Pferdeausrüstung, das schließlich im Schlussbild wieder aufgegriffen wird. Wenn Séverine (Catherine Deneuve) in ihrem letzten Tagtraum von einem Urlaub in den Bergen träumt, erklingt das Geräusch von Kuhglocken. Kirchenglocken hört man in Traumsequenzen von BELLE DE JOUR und DER DISKRETE CHARME DER BOURGEOISIE. Die einzige Traumsequenz von DIE VERGESSENEN ist u. a. untermalt mit einem Glockenspiel und tosenden Windgeräuschen.

begleitet. Wagners Musik aus *Tristan und Isolde* erreicht wie das Liebesspiel der Hauptfiguren nie ihren Höhepunkt, sondern wird immer wieder kurz davor unterbrochen. Allgemein steht Buñuels Einsatz von Romantischer Musik mehrfach im Kontrast zu der momentanen Situation.

Richards hebt den kontrapunktischen Einsatz des Tons hervor, betont aber den Unterschied zu Eisensteins Kontrapunkt-Variante:

„Whereas the Soviet manifesto on sound was more concerned with constructing dialectical effects within a coherent diegetic world, Bunuel's contrapuntal sound results in a revolt against the very notion of a stable diegesis, a revolt that enhances the Surrealist experience.“¹⁴³

Der neu hinzugekommene Ton war für Buñuel ein effektives Mittel, mit den konventionellen Filmkonzeptionen zu brechen. Indem er die Illusion der Diegese stört, bewirkte er genau das Gegenteil, was der klassische Erzählfilm unter allen Umständen versucht, aufrechtzuerhalten.

Aufgrund der denaturalisierenden Wirkung der Stille und Asynchronität verwundert es auch nicht, dass der Ton von einigen Kritikern als technisches Armutszeugnis, gar als technischer Fehler aufgefasst wurde.¹⁴⁴

Ihre Kritik ist auch nicht ganz unberechtigt, da sich diese denaturalisierte Tonästhetik durch den gesamten Film zieht und es daher so gut wie keine Passage gibt, die als natürliche Bezugsgröße herangezogen werden kann. Ebenso wirkt der bildlich unmotivierte, weil kontrapunktische Einsatz von Stille oft befremdlich. Dies gilt besonders für den frühen Tonfilm, bei dem die tontechnische Entwicklung noch vergleichsweise unausgereift war und der filmische Apparat nicht immer vollständig verdeckt werden konnte.

Buñuels experimenteller Umgang mit dem Filmtone zeichnete auch seine späteren Werke aus.¹⁴⁵ Im Hinblick auf eine Traumsequenz aus *BELLE DE JOUR*, in der die Protagonistin spricht, obwohl ihr Mund geschlossen bleibt, stellt

143 [UNS, p.2]

144 [vgl. UNS, p.1]

145 So beanspruchte er den Credit für das Sound Design stets für sich, selbst nachdem er taub wurde. [vgl. UES, p. 132]

Harmony H. Wu fest:

„(...) [T]his sequence violently rips the spectator out of any sutured relationship with the film world, coldly exposing the cinematic constructedness of the text, which has (so far) unfolded with visual pleasure and stable aural signifiers.

That this occurs in fantasy does not negate the effect (...).“ ¹⁴⁶

Auf der anderen Seite, entspricht dies nicht genau dem surrealistischen Geist?

146 [UES, p.131]

4 Subjektivierung und Traumdarstellung

Im folgenden Abschnitt gehe ich auf Möglichkeiten der Subjektivierung im Film ein. Dazu stelle ich zuerst theoretische Positionen vor, ehe ich verschiedene Subjektivierungsstrategien bespreche. Beides ist wichtig, da Träume und besonders Tagträume, so die These, als höchste Subjektivierungsform angesehen werden können.

4.1 Theoretische Positionen zur Subjektivierung

„Es ist, als hätte die Realität [in der filmischen Darstellung] ihre eigene kontinuierliche Bindung verloren und wäre entsprechend den Ansprüchen unserer Seele geformt worden. (...) Das Lichtspiel folgt den Gesetzen des Bewusstseins mehr als denen der Außenwelt.“¹⁴⁷

Der Film verfügt (im Gegensatz zum Theater) über verschiedene Mittel, „*um die dargestellten Ereignisse analog der Art und Weise zu gestalten, wie der Mensch äußere Sinneseindrücke [wahrnimmt].*“¹⁴⁸ In seiner Fähigkeit, die menschliche Wahrnehmung seiner Umwelt zu simulieren, ist der Film also ein geeignetes Medium, das die „*Außenwelt*“ weniger objektiv als subjektiv wiedergibt.

Hugo Münsterbergs Ausführungen aus dem Jahr 1916 gehen noch von der Stummheit des Films aus. Im Gegensatz zum hauptsächlich mit Sprache operierenden Theater, sei das Fehlen der Sprache im Film mitentscheidend für die wirkungsvolle Vermittlung innerer Vorstellungen.¹⁴⁹

147 [Münsterberg in TBK, p.94]

148 [Münsterberg in TBK, p.93]

149 [vgl. TBK, p.95]

Es sei noch einmal angemerkt, dass der Film über weitaus mehr klangliche Mittel als der verbalen verfügt. Solche Aussagen müssen aber auch im historischen Kontext betrachtet werden. Der rein visuelle Film begeisterte zum einen mit seinen bewegten Bildern die Massen und Kritiker, zum anderen waren Filme mit synchronem Ton noch schwer vorstellbar. Von der Reichhaltigkeit des modernen Sound Designs konnte man vermutlich nicht einmal träumen.

Nach Meinung Balazs' bestimme die Gefühlslage der Figuren die Konstruktionsweise einer Szene, sodass „[i]m Idealfall (...) die Gestaltung der gesamten Szenerie Ausdruck ihrer subjektiven Befindlichkeit [ist].“¹⁵⁰

Die Gestaltung umfasst dabei alle filmischen Mittel, also u. a. das Schauspiel, die Mimik, das Dekors, den Schnittrhythmus, Kamerabewegungen und Perspektiven. Besonderen Wert legt Balazs auf die Bildgestaltung, nennt Trickbilder, Überblendungen, Zeitlupen, Zeitraffer, Schleier und den Einsatz von Softfocus und Zerrlinsen als adäquate Markierungsmittel und verweist auf die Formexperimente des *Absoluten Films*.¹⁵¹

Leider schließen auch seine Aussagen die Klanggestaltung nicht mit ein bzw. klammern sie wahrscheinlich sogar bewusst aus, obwohl sie, wie ich behaupte, von vergleichbarer Wichtigkeit ist.

Gerade der Film ermögliche eine effektive Vermittlung von Subjektivität, da durch die Rezeptionsweise des Mediums die Distanz zwischen Kunstwerk und Zuschauer aufgehoben sei und dessen Perspektive, in einem Akt der Identifikation und Verschmelzung mit dem Geschehen¹⁵², in den dargestellten Filmraum verlegt werde.

Der Blick der Kamera wird also zum Blick der Figur und damit zum Blick des Zuschauers. Ein POV (Point-of-View) Shot bildet weitaus mehr als einen rein optischen Standpunkt ab, denn „[j]eder visuelle Standpunkt bedeutet auch einen seelischen Standpunkt.“¹⁵³

Traumsequenzen, die eine spezielle Form der Subjektivierung darstellen, müssen für den Zuschauer ohne erklärende Worte sofort zu erkennen sein.

150 [TBK, p.99]

151 [vgl. TBK, p.101]

Balazs bevorzugt zur Traummarkierung also ästhetische (visuelle) Mittel. Eine Stilisierung des Dekors (vgl. z. B. die Symbolik in den von Dalí entworfenen Traumbildern in Hitchcocks *SPELLBOUND*) oder ein Abgleiten ins Märchenhafte/Fantastische genüge Balazs zufolge nicht, um den Traumcharakter einer Szene hervorzuheben.

„Wie im Film überhaupt, komme es nicht so sehr auf den Fabelinhalt oder auf die Gestaltung der Elemente vor der Kamera an, sondern auf die mit spezifisch filmischen Mitteln hervorgebrachte Erscheinung im Bild.“ [ebd.]

152 Vgl. Kapitel 1.4

153 [TBK, p.99]

Brütsch wie auch Flückiger weisen dem POV Shot aber keine so große Bedeutung zu, wie sie ihm von vielen Filmwissenschaftlern zugesprochen wurde. Der POV Shot gehöre schlicht zum Standardrepertoire der szenischen Auflösung. Größere Bedeutung erhalten bei Brütsch die *Wahrnehmungseinstellungen*. Weiteres dazu folgt in der Besprechung zu seinem eigenen Subjektivierungs-Modell.

Daher müssen sie einen „*Einschub – oder Enklavencharakter*“¹⁵⁴ haben und dürfen nicht „*mit demselben Naturalismus*“¹⁵⁵ konstruiert werden wie die diegetische Realität. Traumformen, denen diese stilisierte Offensichtlichkeit fehlt,¹⁵⁶ entsprechen also nicht Balazs Vorstellungen.

Das Potenzial, subjektive Gedankenwelten zu konstruieren, spricht George Bluestone dem Film ab. Der Film könne Gedankenströme (abgeleitet vom literarischen Begriff des 'stream of consciousness') schlecht darstellen, da zwangsläufig ein verlustbehafteter Übersetzungsprozess von abstrakten Gedanken ins konkrete Visuelle (und Akustische) stattfinden müsse.¹⁵⁷

Mit dieser Kritik reiht er sich in eine Gruppe von Narratologen ein, die die Fähigkeit der Gedankendarstellung im Film anzweifeln, da Gedanken an das Verbale gekoppelt seien. Daher sei eine authentische Gedankenvermittlung in der Literatur eher als im Film möglich.

Brütsch kritisiert zurecht, dass die nichtverbalen Anteile mentaler Vorgänge von den Autoren nicht beachtet werden.

Dass die Art und Weise des Denkens sehr individuell ausfällt, lässt sich z. B. in den Schilderungen von tauben Menschen feststellen, die nachweislich „in Bildern denken“. Aber auch für den gesunden Menschen gehört das visuelle Denken zum täglichen Leben.

„Thought in images is therefore not reserved for dreaming, reverie, or delirium; it is part of the ordinary life of the soul, during the day and at night.“¹⁵⁸

Außerdem fügt Brütsch an, dass nicht nur im Film, sondern auch in der Literatur abstrakte Gedanken in einem Übersetzungsprozess verbalisiert werden müssen. Der Film verfüge zudem über die Möglichkeit der inneren Stimme als verbales Ausdrucksmittel, das der Literatur teilweise gar überlegen sei. Die innere Stimme/der innere Monolog könne im Film nämlich durch Parameter wie Rhythmus, Lautstärke, Stimmfarbe und Intonation auf vielfältige Weise

154 [TBK, p.102]

155 [TBK, p.101]

156 Wie es z. B. bei den retroaktiven Träumen der Fall ist (Kapitel 4.4)

157 [vgl. TBK, p.238f]

158 [EPS, p.360]

personalisiert werden. ¹⁵⁹

Beispielhaft steht etwa der 1971 erschienene Film *JOHNNY ZIEHT IN DEN KRIEG* von Dalton Trumbo, der in großen Teilen aus der Sicht von Johnny erzählt wird, der im Krieg Arme und Beine sowie seine Sehkraft und seinen Hörsinn verloren hat. Zwar verfolgt die Kamera das Geschehen im Krankenzimmer stets von außen (bis auf ein paar eingeschobene Träume von Johnny, in denen die Erzählung ihm in seine bunte Traumwelt folgt), dennoch erhält der Film durch Johnnys eindringliche innere Stimme, die über den gesamten Film die äußeren Ereignisse kommentiert, einen hohen Subjektivierungsgrad.

Johnny, der sich nur durch seine innere Stimme äußern kann, ist unumstritten der Protagonist des Films, obwohl man (abgesehen von den Traumsequenzen) nie seinen blinden und tauben Wahrnehmungsstandpunkt einnimmt.

Würde diese innere Stimme fehlen, wäre der Film eine beobachtende triste medizinische Studie.



Während die Kamera im Krankenzimmer verortet ist (objektiv), verschafft sich Johnny über seine innere Stimme (subjektiv) Gehör. Gleichzeitig sind aber auch die (für Johnny nicht wahrnehmbaren) diegetischen Umgebungsgeräusche zu hören (subjektiv+objektiv).

Weitere effektive Beispiele für innere Monologe in subjektiven (Traum-)Sequenzen findet man in *APOCALYPSE NOW* und besonders in der Filmographie von Terrence Malick. Ausführlicher auf die vielfachen Anwendungsweisen von inneren Monologen einzugehen, kann an dieser Stelle aber nicht geleistet werden.

159 [vgl. TBK, p.242f]

4.2 Klangliche Subjektivierung

„When a character looks at an object, we the audience are looking at it, more-or-less through his eyes. The way he reacts to seeing the object (or doesn't react) can give us vital information about who he is and how he fits into this situation. The same is true for hearing. If there are no moments in which our character is allowed to hear the world around him, then the audience is deprived of one important dimension of HIS life.“¹⁶⁰

Chion zufolge sei eine Form der Subjektivierung in einer funktionierenden klanglichen Ausarbeitung sogar zwangsläufig vorhanden.

(...) [D]er Ton im Kino [wird] vom Zuschauer als richtiger, wirksamer und passender anerkannt, nicht indem er den Klang nachbildet, der der Situation oder Ursache in der Wirklichkeit ähnlich ist, sondern indem er die zu dieser Ursache dazu gehörenden Gefühle wiedergibt, also übersetzt und ausdrückt.“¹⁶¹

Barbara Flückiger hat in ihrem Buch *'Sound Design: Die virtuelle Klangwelt des Films'* der Subjektivierung ein eigenes Kapitel gewidmet. Ihre Untersuchungen baut sie auf verschiedenen narratologisch-theoretischen Grundlagen auf, die sie im Voraus diskutiert und dessen Hauptpunkte ich hier vorstellen möchte.¹⁶²

Flückiger verzeichnet einen exponentiellen Anstieg von subjektivierten Filmen nach dem Ersten Weltkrieg, vorangetrieben durch die Filme der deutschen Expressionisten um Fritz Lang in Deutschland und den französischen Impressionisten um Jean Epstein. Eine zweite Welle erkennt sie während des Zweiten Weltkrieges im Film Noir, der rückblickend betrachtet einen großen Einfluss auf das (moderne) Mainstream Kino hatte.

Der Film Noir griff in der Bildgestaltung, speziell in der Licht- und Schattensetzung, auf den Expressionismus zurück, in der Kameraarbeit auf den Impressionismus mit seiner *entfesselten Kamera*.

Was die Tongestaltung angeht, stellt Flückiger allerdings fest, dass

160 [RAN]

161 [AUV, p.93]

162 Formale und ästhetische Überlegungen aus diesem Kapitel greife ich in meiner Analyse der Tonkonventionen (Kapitel 5) auf.

„[d]as experimentierfreudige Spiel mit Verfremdungen (...) jedoch vorwiegend über die optische Transformation ausgelebt [wird]. Auf der Tonspur (...) sind verfremdete Geräusche (...) äußerst selten. Augenmerk wird auf die Voice-Over Narration gelegt“ (...).“¹⁶³

Flückiger zeigt das Problem im Film auf, eine eindeutige akustische Positionierung festzulegen und verweist dabei auf Chions Begriff des '*point d'écoute*', des Hörstandpunktes.

Auch Chion hat diese Problematik erkannt und führt dies zum einen auf die Schwierigkeit der Klangverortung zurück, die sich u. a. aufgrund der omnidirektionalen Schallausbreitung ergebe, zum anderen seien weniger die Klangeigenschaften (Hall, Entfernung, Klangfarbe) für die Identifikation eines Hörstandpunktes entscheidend als der Bildausschnitt.¹⁶⁴

Zuhilfenahmen technischer Geräte (als verbreitetstes Beispiel nennt Flückiger das Telefon)¹⁶⁵ bilden Ausnahmen dieser Schwierigkeit.

Um diese Problematik zu lösen, hat Flückiger ein eigenes Modell entwickelt. Dabei greift sie zunächst auf das verbreitete Fokalisierungsmodell von Gérard Genette zurück. Die Fokalisierung entspricht dort einer subjektivierten Informationsschleuse, die „ - *ausgehend von der Frage 'wer nimmt wahr?'* - “¹⁶⁶ eine Einschränkung des Informationsflusses gegenüber der Allwissenheit bewirkt. Genette unterteilt sein Modell in drei Stufen:

- Null-Fokalisierung (*auktorialer Erzähler*): Sie entspricht dem „*Blick von Gott (...)* [,] *weit entfernt von der Diegese*“.¹⁶⁷
- Interne Fokalisierung (*persönlicher Erzähler*): Die Diegese wird aus der Wahrnehmung einer oder mehrerer Figur(en) wiedergegeben. Die Fokalisierung kann fix, variabel oder multipel sein.
- Externe Fokalisierung (*objektiver Erzähler*): Die Erzählinstanz befindet sich in der Diegese, kann aber nicht das Innere der Figuren erreichen.¹⁶⁸

163 [SDV, p.364]

164 [AUV, p.78ff]

Einen Spezialfall des Hörstandpunktes sieht Chion in „*nichttragende[n] Klänge[n]*“ wie z. B. dem Atemgeräusch.

165 [SDV, p.272]

166 [SDV, p.371]

167 [SDV, p.372]

Ein dreistufiges Modell, das zwischen einer mentalen, visuellen und auditiven Perspektive unterscheidet, führten schließlich François Jost und André Gaudreault ein.

Darauf baut Flückiger schließlich ihr eigenes Modell auf und unterscheidet zwischen einer *mentalen, visuellen und auditiven Subjektivierung*.¹⁶⁹

Außerdem differenziert sie zwischen *markierten* und *simulierten* Formen.

Markierte Subjektivierungsformen äußern sich im Ton durch extra-diegetische Eingriffe auf der Tonspur, die eine Kommentarfunktion übernehmen (beispielsweise eine kommentierende Musik).

Simulierte Subjektivierungsformen werden im Ton durch den Einsatz von Klängen aus der Diegese, oft kombiniert mit einer Klangmanipulation, erreicht.

Dabei ergibt sich die Frage, ob simulierte Subjektivierungen „*eine kontextuelle Stütze*“ brauchen (etwa durch die Montage oder eine verbale Benennung) oder ob die Transformationen für den Zuschauer auch so problemlos verständlich seien, weil er auf seinen alltäglichen Erfahrungsschatz als „*neutrale Referenz [zum] Abgleich der subjektivierenden Verfremdung*“ zurückgreifen könne.¹⁷⁰

Diese Fragestellung hatte zur Folge, dass bereits im Film Noir bewusst „*Schwebezustände*“ bzw. Ambivalenzen den Status der Erzählung verunklärten. Anders formuliert, Verzerrungen sollten nicht eindeutig als subjektiv motiviert identifizierbar sein.

„(..) [E]s geht weniger darum, die Verzerrungen persönlicher Wahrnehmung zu beschreiben, als darum, die vom Subjekt erfahrene Welt als eine verzerrte, alptraumhafte darzustellen. Eine deutliche Etikettierung dieser Sicht als pathologisch würde diesem Eindruck entgegenwirken, die Zuschauer beruhigen oder distanzieren, statt sie einzubeziehen.“¹⁷¹

168 Auch Brütsch bedient sich Genettes Fokalisierungsmodell, kritisiert aber dessen strenge Einteilung in Kategorien. Seiner Meinung nach gebe es zu viele Grenzfälle bzw. Filme, in denen sich die Perspektive dynamisch verhalte und innerhalb der Geschichte ändere. Ein solcher Grenzfall ist z. B. der bereits beschriebene JOHNNY ZIEHT IN DEN KRIEG, in denen ein Hybrid aus externer und interner Fokalisierung vorliegt. Intern, weil man Einblick in Johnnys Gedankenwelt hat; extern, weil die Erzählung nicht seinen audiovisuellen Standpunkt einnimmt.

169 Dieses wie auch die folgenden Konzepte der Ambivalenz und der Enunziationsmarkierung diskutiert Flückiger mit Verweis auf die Terminologie und die Überlegungen von Metz [vgl. SDV, p.374ff].

170 [vgl. SDV, p.374]

171 [Brinckmann in SDV, p.375]

Als Beispiel einer Ambivalenz nennt Flückiger die Zeitlupe, die sowohl die subjektive Wahrnehmung einer Figur ausdrücken¹⁷² aber auch als Eingriff der Erzählinstanz in Form einer Enunziationsmarkierung (s. u.) interpretiert werden könne.¹⁷³ Dazu fügt Flückiger an:

„Viele optische und akustische Transformationen des zeitgenössischen Mainstream-Films sind nur unterschwellig wirksam und treten erst unter dem Vergrößerungsglas des aufmerksamen Analytikers überhaupt zutage. Dazu gehören die Veränderungen der akustischen Zeichnung von Orten und Materialien (...). Es sind Phänomene, die das Gefühl einer Subjektivierung vermitteln, ohne durch den Kontext in eindeutiger Weise einem Fokus zugeschrieben zu werden.“¹⁷⁴

Diese Überlegungen sind besonders interessant bei der Analyse von verschleierte Träumen (retroaktiver Traummodus; Kapitel 4.4) und dem Auffinden von latenten Zeichen, die während der Traumsequenz auf den Irrealitätsstatus des Geschehens hinweisen.

Mit Bezug auf Metz beschreibt Flückiger die sog. *Enunziationsmarkierung* als weiteres Analysewerkzeug, das von der Subjektivierung getrennt betrachtet werden müsse. Der Moment einer Enunziationsmarkierung verweise auf einen Eingriff einer Instanz außerhalb der Diegese, sei also nicht von einer Figur der Filmwelt motiviert. In diesem Moment offenbare sich dem Zuschauer der Filmcharakter des Dargebotenen, wodurch es sich auf die Ebene des Metadiskurses bewege.

Zum Schluss diskutiert Flückiger, ob stilistische bzw. genretypische Gestaltungsweisen nicht auch eine Form einer Enunziationsmarkierung darstellen. Flückiger arbeitet Unterschiede heraus, nicht ohne darauf hinzuweisen, dass die Grenzen fließend seien.

Während ein Stil immer auf etwas verweise (auf den Filmemacher, das Genre etc.), das dem Film als Gestaltungsrichtlinie zugrunde liege, bleibe eine Enunziationsmarkierung anonym und weise lediglich auf den Filmapparat hin.

Habe sich ein Stil im Kino verfestigt, indem er zur Konvention geworden sei (als

172 Besonders in Stresssituationen nimmt der Mensch Zeit oft gedehnt war.

173 [vgl. SDV, p.401f]

174 [SDV, p.376]

Beispiel nennt sie das Voice Over des Film Noir), so könne dieser auch zu einer Enunziationsmarkierung werden. Aus heutiger Sicht verweise ein Voice Over im Kino nicht mehr auf den Film Noir, da er ins allgemeine Erzähl-Repertoire eingegangen sei.

Die vorgestellten Unterscheidungen sind, wie ich finde, leider recht schwammig formuliert. Auch scheinen sie die Analyse eher zu verkomplizieren. Dennoch sind sie sinnvoll, für eine genaue Beschreibung der Konstruktion und Wirkung der Tonspur. Im Besonderen gilt dies für filmische Grenzfälle, die die Grenze zwischen Traum und Realität verwischen bzw. erst im Nachhinein offenbaren, genauso wie für Filme, in denen nicht eindeutig zwischen Illusion, Subjektivität und Stil/Genre unterschieden werden kann.¹⁷⁵

Hinsichtlich solcher Grenzfälle schreibt Brütsch:

„Neben unserer Alltagserfahrung, unseren Normvorstellungen und unserem Weltwissen ist es vor allen die durch die Erzählung etablierten diegetische Realität, von der sich die Traumereignisse abheben müssen. Und diese kann sich je nach Genre markant unterscheiden von der Realität, in der wir leben - so sehr, dass die meisten der bizarren oder <<unmöglichen>> Handlungen (...) statt als Traumsignal auch als real und alltäglich präsentiert sein können.“¹⁷⁶

Außerdem bauen das im nächsten Abschnitt besprochene Subjektivierungsmodell von Brütsch und schließlich mein eigenes Modell auf einige der hier vorgestellten Konzepte auf.

Am Ende des Kapitels stellt Flückiger einen Fragenkatalog zur Untersuchung der (klanglichen) Subjektivierung zusammen, der auch für meine Tonanalysen wichtige Ansätze liefert.

„Wer ist der Fokus der Subjektivierung? Ist die Transformation überhaupt Ausdruck einer subjektiven Wahrnehmung, ist sie eher eine Enunziationsmarkierung oder eine stilistische Eigenheit? Inwiefern wird der Informationsfluss im Sinne Genettes verändert? Welche Information wird durch die Veränderung

175 Als Beispiele können hier etwa BARTON FINK, STAY, EYES WIDE SHUT und vor allem die Filme von David Lynch genannt werden, die in meinen späteren Analysen wieder auftauchen werden.

176 [TBK, p.158f]

transportiert? Wie wird die Wahrnehmung formal umgesetzt? Wird sie simuliert oder markiert? Wie wirkt sie sich auf Bild, Ton oder narrativen Kontext aus? Decken sich die visuelle, narrative und akustische Positionierung?"¹⁷⁷

4.3 Der Traum als höchste Form der Subjektivierung

Um den Grad der Subjektivierung einzuordnen, hat Brütsch ein „Modell zur Analyse der filmischen Erzählperspektive“¹⁷⁸ entwickelt. Er tut dies als Reaktion auf existierende Modelle, z. B. Genettes Fokalisierungsmodell, die in der Tat oft zu ungenau sind, indem sie zwischen unterschiedlichen Konstellationen nicht differenzieren.

		schwach ← Orientierung am Erleben der Figur → stark					
		1	2	3	4	5	6
A	raumzeitliche Ausrichtung	außerhalb Umfeld	Nähe Umfeld		Umfeld „Öffentlichkeit“ in Interaktion mit anderen Figuren	Umfeld allein/ privat/ intim	(Innenwelt)
B	äußere Wahrnehmung/ innere Vorstellung	„objektive“ Einstellungen	semisubjektive Einstellungen	POV Einst.	Erinnerung	Wahrnehmungseinst.; stark subjektivierte Einst.	Träume, Tagträume, Halluzinationen, Zukunftsvisionen
C	Offenbarung von Innerem durch Sprache/ Verbales				Dialog	Selbstgespräche	Verbale Gedanken/ innerer Monolog
D	Andere indirekte Formen der Subjektivierung				atmosphärische/situative/ dramatische/ formale/ expressive/musikalische Subj.	mimische/ gestische Formen der Subj.	
E	narratives Wissen	Ständige Diskrepanz zum Wissensstand der Figur	Diskrepanzen (Vorsprünge und/oder Rückstände) überwiegen	in längeren Phasen Orientierung an Figur, in anderen Diskrepanzen		Weitgehende Orientierung an Figur mit einzelnen Ausnahmen	Strikte Orientierung am Wissensstand der Figur

Horizontal ist sein Modell in sechs Spalten eingeteilt, die von links nach rechts auf einen höheren Subjektivierungsgrad hinweisen. Vertikal besitzt sein Modell

177 [SDV, p.381]

178 [vgl. TBK, p.284]

fünf Zeilen (A-E).

In der ersten Zeile **(A)** bestimmt er, inwiefern die *raumzeitliche Ausrichtung* der Figur dem Subjektivierungsgrad folgt. Ist die Figur außerhalb des gezeigten szenischen Umfeldes, ist der Grad entsprechend schwach, in intimen privaten Momenten hingegen stark. In solchen Momenten erfolgt auch oft ein Übergang in die Innenwelt, der er das höchste Subjektivierungspotenzial zuspricht.

Die optische und akustische Darstellungsweise wird in der nächsten Zeile **(B)** eingeordnet. Objektive Einstellungen, in denen Bild und Ton realitätsgetreu das Geschehene von außen abbilden, platziert Brütsch am linken Rand.

Wahrnehmungseinstellungen¹⁷⁹ und stark subjektivierte Erinnerungen wirken dem gegenüber stark subjektivierend. Brütsch unterscheidet

Wahrnehmungseinstellungen von POV Shots und den (problematischen)

Simulationen eines Hörstandpunktes. Sie zeigen nicht nur 'was'

wahrgenommen wird, sondern auch 'wie' es wahrgenommen wird.

Subjektivierende Manipulationen wie Zeitlupen, Unschärfen etc. im Visuellen sowie Hall und diverse Verzerrungen im Akustischen zeichnen

Wahrnehmungseinstellungen aus. Auch hier setzt Brütsch den (Tag-)Traum bzw. die Halluzination/Vision an das obere Ende der Subjektivierungs-Skala.

Inwieweit die diversen Arten sprachlicher Äußerungen einer Figur etwas von ihrem Inneren preisgeben, bewertet Brütsch in der dritten Zeile **(C)**. Einfache Dialoge offenbaren nur das, was die Figur von sich aus äußert, innere Monologe bieten hingegen einen direkten Zugang zum Figureninneren.

Die vierte Zeile **(D)** weist auf weitere indirekte Subjektivierungsstrategien hin, etwa den Einsatz von subjektivierender Musik¹⁸⁰.

Als letztes macht Brütsch in Zeile **(E)** den Subjektivierungsgrad auch davon abhängig, inwiefern der Wissensstand der Erzählinstanz und der Figur

179 Angelehnt an Edward Branigans Begriff des '*perception shot*'.

180 Chion spricht in diesem Zusammenhang von *empathischen* bzw. *anempathischen* Musiken bzw. Klängen. Der Verlauf einer empathischen Musik folgt der dramatischen Handlung des Films bzw. der emotionalen Verfassung einer Figur.

kongruieren. Herrscht eine ständige Diskrepanz, so bleibt die Erzählung zur Figur auf Abstand, orientiert sich die Erzählung an dem Wissensstand der Figur, ist wiederum eine Nähe zu ihr gegeben.

An diesem Modell ist deutlich zu erkennen, dass dem Figureninneren und den Traumwelten das höchste Subjektivierungspotenzial zugeschrieben wird. Schreitet man von links nach rechts durch die Tabelle, wird mit jeder Spalte eine subjektivere Wahrnehmungsebene erreicht. Dabei sind die Grenzen der Spalten keinesfalls starr, sondern durchlässig.

Das graduelle Abgleiten von einer objektiven, zu einer subjektiven bis hin zu einer imaginären, traumhaften Darstellung erfolgt oft schrittweise. In vielen Fällen beginnt eine Szene objektiv, also am linken Rand des Modells, und schreitet allmählich bis zum rechten Rand, in die Traumwelt über.

Anders formuliert, eine strenge Trennung von objektiver zu subjektiver zu imaginierter Welt ist meist nicht sinnvoll.

Ruft man sich noch einmal Joan Mazzas Überlegungen ins Gedächtnis¹⁸¹, die das Bewusstsein in zahlreiche Stufen zwischen Wachen und Schlafen unterteilt, so trifft dies auch auf die Wirklichkeitsebenen im Film zu.

Der Film biete Brütsch zufolge ein gutes „*Ausgangsmaterial*“ für die Traumdarstellung, da er nicht aufwändig transformiert werden müsse, sondern sich ziemlich direkt in den Traum übersetzen ließe. Er spricht von einem „*mühelosen innerpsychischen Transfer zwischen Film- und Traumszenen*“.¹⁸²

Dies zeigt sich etwa in einer Alptraumsequenz von CACHÉ, in der die Hauptperson George von einer Kindheitserinnerung auf seinem elterlichen Bauernhof träumt. Während der Alptraum auf seinen Höhepunkt zusteuert, hört man bereits über die Traumbilder das hektische Atmen des schlafenden George. Erst im Höhepunkt, ein paar Sekunden später, wird zu George geschnitten, der verschreckt im Bett liegt. Die Traumwelt wird über den Ton durch die Realität infiltriert.

In diesem Beispiel zeigt sich auch, dass Bild- und Tonspur jeweils anderen Spalten zuzuordnen sind, da sie sich auf unterschiedlichen Punkten des

181 Vgl. Kapitel 1.4

182 [TBK, p.57]

Realität-Traum-Kontinuums befinden. Während in filmischen Realitätsdarstellungen Ton und Bild meist eine Einheit bilden, sind sie in verschobenen Bewusstseinszuständen oft als zwei disparate Systeme anzusehen, die subversiv aufeinander wirken. Je nachdem welches System stärker ist, führt dies entweder zu einem Ausblenden der Realität und einer Vertiefung in den Traum oder zum Aufwachen aus der Traumwelt (z. B. die Stimme des Ehemannes in der eröffnenden Traumsequenz von BELLE DE JOUR). Einen in dieser Hinsicht recht komplex gestalteten Übergang von Wach- zur Traumwelt findet man in ROSEMARIES BABY. Ausführlicher soll diese Szene im Anschluss des nächsten Abschnitts besprochen werden.

Um das Kontinuum modellhaft zu veranschaulichen, habe ich auf Basis von Brütschs Modell ein eigenes entwickelt und darin seine aufgeführten Unterscheidungen bzgl. der äußeren Wahrnehmung und inneren Vorstellung (Zeile B) eingeordnet.

Hinzu kommt eine Einteilung in der Dimension der Zeit. Für die Traumwelt gilt die gängige Differenzierung von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft nicht, da Traumwelten gleichzeitigen Zugriff auf alle drei haben können.¹⁸³

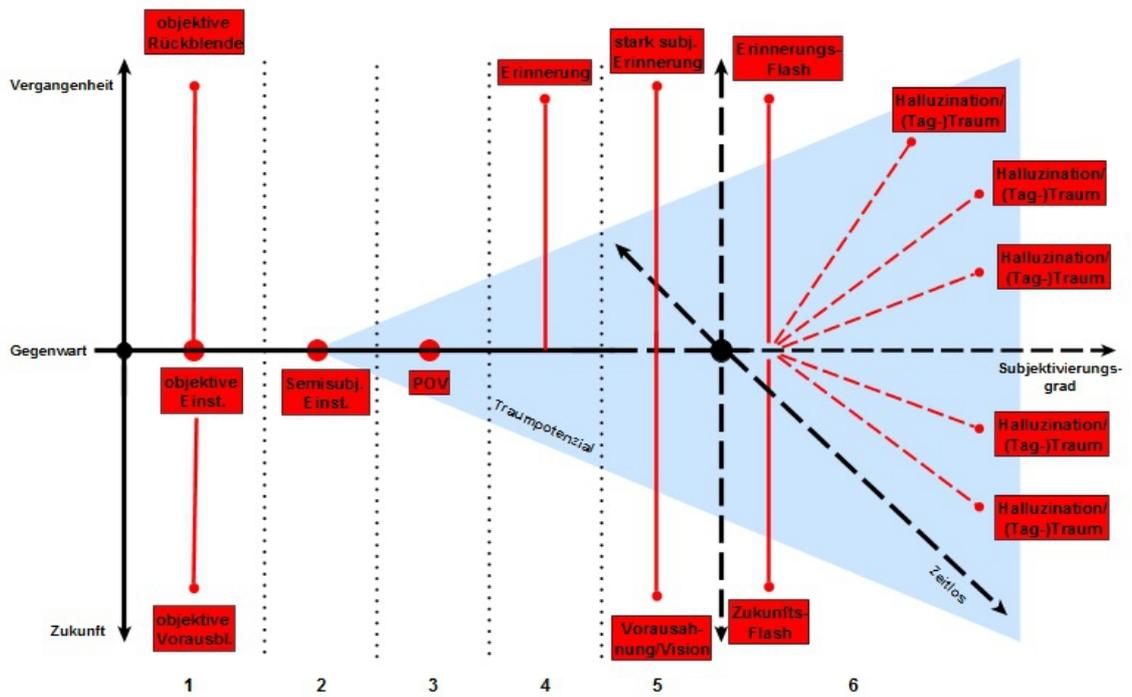
Ebenso spielt sich die Traumumgebung häufig losgelöst von jeglicher Zeiteinordnung in abstrakten Räumen ab, in denen Zeit ihre ursprüngliche Bedeutung verliert.¹⁸⁴

Im Modell ist die Auflösung der üblichen Einteilung in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft durch das Hinzukommen einer dritten in die tiefe verlaufenden Achse gekennzeichnet, sobald die Schwelle zum Traum überschritten ist.

Die raumzeitliche Auflösung ist eines der Hauptmerkmale des (Film-)Traumes und stellt ein unglaublich großes Untersuchungsfeld dar. Im Folgenden werde ich an mehreren Stellen darauf verweisen (vor allem in Kapitel 5.7), ausführlich kann ich im Rahmen dieser Arbeit aber nicht darauf eingehen.

183 So streift z. B. in WILDE ERBEEREN der alte Isak Borg (Victor Sjöström) aus der Gegenwart in mehreren Tagträumen durch seine Kindheitserinnerungen.

184 Z. B. der weiße Raum in MATRIX oder das unbekannte Schlafzimmer in 2001: ODYSSEE IM WELTRAUM, in dem Bowman (Keir Dullea) innerhalb weniger Augenblicke vom Erwachsenen zum Greis altert, ehe er als Sternenskind neu geboren wird. Auch das Filmklischee eines Ortes auf der Grenze von Leben und Tod (wie etwa die Zwischenwelt in HARRY POTTER UND DIE HEILIGTÜMER DES TODES – TEIL 2) weist eine solche Eigenschaft auf.



Mit Blick auf die beiden Modelle lässt sich schlussfolgern, dass Traumsequenzen das höchste Subjektivierungspotenzial einer filmischen Erzählung aufweisen. Darüber hinaus schaffen sie die höchste Intimität zwischen Figur und Zuschauer, da ihm erst auf der Traumebene ein exklusiver Blick in die Vorstellungswelt einer Figur gewährt wird, der nicht „intersubjektiv wahrnehmbar“¹⁸⁵ ist, d. h. nicht mit anderen Figuren der Diegese geteilt werden muss.

185 [TBK, p.276]

4.4 Markierte und unmarkierte Traumsequenzen

„[Es zeigt sich], dass die meisten Traumdarstellungen im Spannungsfeld von zwei gegensätzlichen Polen angesiedelt werden können: einer Ästhetik der Überfrachtung und Stilisierung, die die Differenz zum diegetischen Kontext betont, (...) und Erzählkonstellationen, die sich im Gegenteil den filmischen Realitätseffekt zunutze machen, (...) uns in die Fiktion hineinziehen und ihren Traumcharakter oft erst im Nachhinein preisgeben.“¹⁸⁶

Brütsch unterscheidet zwischen zwei Arten zur Traumdarstellung: Traumsequenzen, die ihren Traumstatus durch den Einsatz von *Übergangsmarkierungen* und verschiedenen *sequenzimmanenten Markierungsformen* (Kapitel 6.5) eindeutig preisgeben, auf der einen Seite und Träumen, die ihren Illusionscharakter zunächst verschleiern und erst später aufgelöst bzw. bis zum Schluss ambivalent gehalten werden, auf der anderen Seite. Letztere Form der Traumdarstellung ordnet Brütsch dem Begriff des *Retroaktiven Modus* zu.¹⁸⁷

Deutlich markierte Träume weisen einen mehr oder minder starken Bruch zum diegetischen Rahmen auf. Änderungen in der Handlungslogik und stilisierte sowie symbolisierte Traumwelten, wie sie etwa in *SPELLBOUND* vorzufinden sind, gelten als charakteristische Eigenschaften solcher Sequenzen.

Ebenso wird der Einschlafvorgang oft hervorgehoben. Konventionelle Hinweise sind etwa Kamerafahrten auf das Gesicht, der Blick in die Kamera, Weichzeichner und Blenden. Diese werden entweder klassisch, aber auch oft diegetisch motiviert eingesetzt, etwa durch ein vorbeifahrendes Auto oder aufsteigenden Rauch.

Dabei stellt ein (oft von einer Harfe gespieltes) Arpeggio das wohl bekannteste Tonklischee dar, das den Wechsel von der Realität in die Traumwelt musikalisch, meist gepaart mit einer Blende, markiert.

186 [TBK, p.14]

187 Angelehnt an Robert Eberweins Begriff des '*retroactive mode*'. [vgl. TBK, p.182]

Eine ebenso gebräuchliche Tonkonvention sind *zeitliche Fluchtlinien*¹⁸⁸, die auf dem Gesicht des Schlafenden die Klangwelt des Traumes vorgeifen und der Imagination der schlafenden Figur eindeutig zuordnen.

Fast unmerklich bereitet eine zeitliche Fluchtlinie in DER DIALOG den Einstieg in Harrys Traumwelt vor. Man sieht Harry im Bett liegen, während man den Raumton eines urbanen Umfeldes hört. Sehr langsam setzen Geräusche einer Glocke und einer Hupe ein, die von einem Zug stammen könnten und zunächst durchaus den Eindruck erwecken, als schallten sie von draußen in Harrys Unterkunft hinein. Für gut 30 Sekunden bleibt man bei ihm in der Realität. Erst durch das spätere Aufkommen akustischer Störtöne, die im Film eine dramaturgische Rolle spielen, wird dem Zuschauer langsam bewusst, dass die Tonspur in Harrys Traum vorgeift. Dort werden die Glocke und das Hupen zusammen mit einem tiefen harmonischen Klangteppich fortgeführt.

Walter Murch zufolge, der für das Sound Design und den Schnitt des Films verantwortlich war, sei diese Traumsequenz im Drehbuch noch als realistische Szene konzipiert gewesen und wurde als solche auch gedreht. Erst in der Postproduktion habe man sich entschieden, sie als Traumsequenz darzustellen.¹⁸⁹ Das Sound Design spiegelt diesen Entscheidungsprozess auf eine gewisse Art wider, indem die akustische Traumwelt schleichend aus der urbanen Lautsphäre der Realität entwächst.



Analog zum Einschlafvorgang wird auch das Erwachen oft vorbereitet. In vielen Albtraumsequenzen steuert die Dramaturgie auf einen Höhepunkt zu, was sich in der audiovisuellen Montage durch einen erhöhten Schnittrhythmus und im Ton durch ein Crescendo bemerkbar macht. Ist dieser Höhepunkt erreicht, erfolgt nach einem harten Schnitt das schreckhafte Aufwachen des Träumers-

188 Chion spricht von zeitlichen Fluchtlinien, „wenn eine bestimmte Anzahl an Ton- und/oder visuellen Elementen übereinander gelegt und in einer Art dargestellt werden, die ihre Überschneidung, ihr Zusammenfallen oder Aufeinandertreffen in einem bestimmten mehr oder weniger vorhersehbaren Zeitabschnitt vorwegnimmt.“ [AUV, p.177]

189 [vgl. CON]

den, oftmals kombiniert mit einem angsterfüllten Blick in die Kamera.¹⁹⁰

Diese typische Filmtraumdraturgie ist durchaus auf das reale Leben zurückzuführen. Jung beschreibt die Dramaturgie eines Traumes etwa wie folgt:

„We should not overlook the fact that the very dreams which disturb sleep most (...) have a dramatic structure which aims logically at creating a highly affective situation, and build it up so efficiently that the affect unquestionably wakens the dreamer.“¹⁹¹

Der irrealer Status einer Traumsequenz wird also im nicht-retroaktiven Traummodus anschaulich durch Einschlaf- und/oder Aufwachsequenzen dramaturgisch gerahmt. Dass die Bild- und Tonspur beim Ein- bzw. Austritt aus der Traumwelt nicht zwangsweise synchron verlaufen müssen, habe ich bereits am Beispiel CACHÉ aufgezeigt und wird bei der Analyse zu ROSEMARIES BABY noch deutlicher.

Dem gegenüber verzichtet der retroaktive Traummodus auf Anfangsmarkierungen, das Ende des Traumes sollte dafür umso stärker hervorgehoben werden.¹⁹² Durch den Verzicht auf Anfangsmarkierungen setzt sich die Handlung zunächst unverändert fort. Nach dem Aufwachen sollten sich, beim gründlichen Studieren des Filmes, aber mögliche Momente herausstellen, die als Traumbeginn interpretiert werden können.¹⁹³

Der retroaktive Traummodus entspricht unserer alltäglichen Erfahrung, denn auch wir zweifeln während des Schlafs nicht an der Echtheit unserer Träume und entlarven sie erst nach dem Aufwachen.¹⁹⁴ Außerdem findet sich der Schlafende plötzlich in einer Traumwelt wieder und weiß nicht, wie er dorthin gelangt ist.

190 [vgl. TBK, p.132ff]

191 [DOF, p.55]

192 In manchen Fällen wird aber sowohl das Einschlafen als auch das Erwachen gezeigt, wobei die Figur nie vollständig aus ihrem Traum erwacht. Das angebliche Erwachen führt den Zuschauer auf eine falsche Fährte oder lässt zumindest Zweifel am Realitätsstatus der anschließenden Handlung aufkommen. Auf die Spitze getrieben wird dies zum Beispiel in dem irrwitzigen DER DISKRETE CHARME DER BOURGEOISIE.

193 [vgl. TBK, p.182]

194 Luzide Träume seien an dieser Stelle ausgeschlossen.

„Nun Träume fühlen sich doch real an, wenn wir träumen. Erst wenn wir aufwachen fällt uns auf, dass irgendetwas seltsam war. (...) Man erinnert sich eigentlich nie genau an den Anfang eines Traums, nicht wahr? Man ist immer plötzlich mittendrin in dem, was passiert.“¹⁹⁵

4.5 Sequenzimmanente Hinweise¹⁹⁶

Natürlich wird auch die Erscheinung der Traumwelt in den meisten Filmen vom diegetischen Rahmen mehr oder weniger deutlich abgehoben. Offensichtlich gerahmte Traumsequenzen weisen logischerweise meist einen stärkeren Bruch zur diegetischen Realität auf als verschleierte Träume. Letztere können auf den ersten Blick u. U. keinen Unterschied zur Diegese aufweisen. In fast allen Filmen sind allerdings Hinweise versteckt, die erst beim aufmerksamen und wiederholten Betrachten des Films auf den Traumstatus der Handlung verweisen.

Hinsichtlich der Bild- und Tongestaltung lassen sich die von Brütsch besprochenen Techniken zur sequenzimmanenten Traummarkierung wie folgt zusammenfassen:¹⁹⁷

- diverse Formen visueller Verfremdung, Vervielfachung und Dynamisierung
 - Überbelichtung
 - visuelle Verzerrung
 - Überblendungen
 - Doppel- und Mehrfachbelichtungen
 - Unschärfe
 - Veränderungen der Farbgebung (z. B. Schwarz Weiß¹⁹⁸,

195 Dom Cobb (Leonardo DiCaprio) in einer Szene von INCEPTION, die sich erst später als Traum herausstellt.

196 [TBK, p.152ff]

Hinweise (visuelle, akustische, inszenatorische), die während der Traumsequenz auf den Traumstatus verweisen, also im Grunde jegliche Gestaltungsmittel, die den Traum von der Realität abheben.

197 [vgl. TBK, p.172 und DOF, p.223f]

198 Vgl. JOHNNY ZIEHT IN DEN KRIEG, in dem die gegenwärtige Realität schwarz-weiß, die in der Vergangenheit liegende Traumwelt in Farbe dargestellt wird. Der Wechsel von Farbe zu schwarz-weiß ist ein konventionalisiertes Stilmittel zur Darstellung von Rückblenden, z. B. angewandt in AMERICAN HISTORY X.

- Filmnegativ etc.)
- bewegte Netze, Schleier, Wellen und andere Muster
- Objekte und Figuren, die sich multiplizieren
(→ Verdichtung und Verkomplizierung der visuellen Information)
- stroboskopisches Licht

- Zeitlupe
- hohe Schnittfrequenz
- Betonung der Diagonalen
- unübliche Kamerabewegung (Kameraflüge etc.)¹⁹⁹
- Bewegung auf den Zuschauer zu
- drehende Objekte und Bilder
- Motiv des Fliegens/Fallens
- POV
- Blick in die Kamera

- Hall
- Absenz/Ausklingen diegetischer Umgebungsgeräusche
- diverse Verzerrungen, Verfremdungen und Dissonanzen
- Anhäufung von Dialogfetzen, Geräuschen und musikalischen Klängen
- Inkongruenzen/Diskrepanz zwischen Bild- und Tonspur

Mit Verweis auf Flückigers Subjektivierungsstrategien und eigene Beobachtungen, möchte ich folgende Tonkonventionen ergänzen:

- Stille
- Fokussierung auf einzelne Elemente der Tonspur
- interne Klänge
- Drones
- Verlagerung in tiefe Frequenzbereiche
- Auflösen der Verzeitlichung

199 [SIE, p.71] Brinckmann spricht von einer Antropomorphisierung der Kamera.

- Unterwanderung des Traumes durch Klänge der diegetischen Realität
 - als Störmoment
 - Einarbeitung in Traumwelt
- Klänge mit einer universellen oder filmspezifischen Symbolik
- Zeitlupe

Brütsch fasst zusammen, dass ein Großteil der genannten Markierungsformen eine Überfrachtung des visuellen und akustischen Reizangebots bewirken. Außerdem heben sie die Raum- und Zeitkohärenz auf, distanzieren den Zuschauer von der Diegese, schwächen seine Immersion ins Geschehen ab und betonen damit die Konstruiertheit der Sequenz.²⁰⁰

Da die überbordenden Traumsequenzen in der Regel vom realen Kontext getrennt seien, laden sie dazu ein, das gebotene Spektakel zu genießen und erst in zweiter Linie nach Informationen zu suchen. Traumsequenzen erhalten damit einen Sonderstatus innerhalb der Erzählung, fungieren als „Enklaven“, als „*eingezäunte Spielwiese[n]*“²⁰¹, die der Filmemacher besonders frei und experimentell gestalten könne.²⁰²

Die Auffassung, dass Traumsequenzen die Immersion des Zuschauers in das Geschehen abschwächen, ist meiner Meinung nach aber nur bedingt der Fall. Zutreffend ist die Aussage für jene Traumsequenzen, die ihre Konstruktion rein auf Symbolik sowie inszenatorische Irrationalität aufbauen und sich damit auf die Ebene des Diskurses bewegen. Diese Art von Träumen erfordern vom aufmerksamen Zuschauer eine aktive Denkleistung im Entschlüsseln der dargebotenen Traum Inhalte. Als Beispiel ist etwa die Traumschilderung in *SPELLBOUND* anzusehen.

Um den vermissten Dr. Edwardes aufzuspüren, muss sich der traumatisierte Patient John Ballantyne (Gregory Peck) an verdrängte traumatische Geschehnisse erinnern. Dazu erzählt er den beiden Psychoanalytikern Dr. Petersen (Ingrid Bergman) und Dr. Brulov (Michael Chekhov) von seinem

200 [TBK, p.228]

201 [TBK, p.230]

202 Münsterberg spricht von einer *Narrenfreiheit* [TBK, p.96]

letzten Traum. Seine Traumerzählung besteht aus, für den Zuschauer unzusammenhängenden Ereignissen, die sich in einer stilisierten und hoch symbolisierten Traumwelt abspielen.



Auf der Tonspur ist lediglich eine bizarre Musik und das nacherzählende Voice Over Ballantynes zu hören. Klänge, die direkt dem Traum entspringen, fehlen, sodass die Tonspur, anders als die Bilder, in der diegetischen Realität verhaftet bleibt (die extra-diegetische Musik dient zur kommentierenden Untermalung). Dies hat zur Folge, dass der Zuschauer nicht in die Traumwelt eintauchen kann und sich nicht mit Ballantyne identifiziert. Zwar sieht der Zuschauer Ballantynes subjektiven Traumbilder, trotzdem bleibt zwischen Protagonist und Zuschauer die übliche Distanz bestehen. Anstatt sich mit Ballantyne zu identifizieren, nimmt der Zuschauer die Rolle des außen stehenden Psychoanalytikers (und damit die Rolle von Dr. Petersen und Dr. Brulov) an, der versucht, die Traumwelt rational zu entschlüsseln.

Anders stellt es sich für Traumsequenzen dar, die geschickt in die Handlungsebene eingewoben sind und damit die Immersion des Zuschauers nicht abschwächen, sondern verstärken. Auf Träume des retroaktiven Modus trifft dieses Kriterium quasi automatisch zu, genauso wie für Erzählungen, die traumhaft wirken und die Traumwelt von der Wachwelt ununterscheidbar machen. Beispielhaft steht hierfür *EYES WIDE SHUT* von Stanley Kubrick.

4.6 Fallstudie 1: 'Eyes Wide Shut'

Während man dem Protagonisten Dr. William Harford (Tom Cruise) auf seinem Weg in eine zunehmend mysteriöse Welt folgt, der auf einer satanistischen Zeremonie einer geheimnisvollen Gesellschaft seinen Höhepunkt erreicht, entfacht der Film für die Filmfigur und den Zuschauer eine immer stärker werdende Sogwirkung.

Beide werden angetrieben von einer Mischung aus Faszination und Neugierde, die einen schrittweise von der Realität weg treiben lässt. Harfords Heimkehr am Ende der Sequenz entspricht schließlich auch einem Erwachen des Zuschauers. So bewegt sich Kubricks Film permanent an der Grenze von Realität und Traumwelt. Am Ende ist nicht endgültig zu klären, welche Ereignisse sich tatsächlich abgespielt haben und welche der Fantasie entsprungen sind.²⁰³

Das Eintauchen in die geheimnisvolle Welt wird klanglich subtil, aber effektiv markiert. Die Autofahrt zu der geheimnisvollen Gesellschaft kann als Übergang von der Realität ins Traumhafte betrachtet werden.



Die Sequenz beginnt mit einer Außenaufnahme des fahrenden Taxis begleitet von dessen hoctourigen Motorengeräuschen. Es folgt ein Schnitt in den Innenraum des Taxis. Harford, sichtlich in Gedanken versunken, wird in einer Nahaufnahme gezeigt. Die Motorengeräusche und vorbeifahrenden Autos klingen dumpf und diffus. Vom Zuschauer wird dies wahrscheinlich als normale Lautsphäre akzeptiert, dennoch entspricht sie keiner realistischen Nachbildung,

²⁰³ Ein deutlicher Hinweis, dass nicht alle Ereignisse des Films der Realität entsprechen, ist z. B. die Szene, in der Harford auf der Straße von einem Mann verfolgt wird. Je länger die Szene dauert, umso menschenleerer werden die Straßen. Am Ende bleiben nur noch Harford und sein Verfolger übrig. Nachdem er ein Café betritt, sieht man durch die Glastür plötzlich wieder mehrere Passanten.

sondern wirkt bereits auf subtile Weise subjektiviert.

Es folgt eine langsame Kamerafahrt auf Harford zu, wodurch der Fokus weiter auf ihn gerichtet bleibt und das Eindringen in seine Gedanken vorbereitet wird. Parallel zum Beginn der Kamerafahrt setzt eine unheilvolle Musik ein. Indem Harford die Augen schließt, werden die Umgebungsgeräusche ausgeblendet, sodass die Musik als einziges Tonelement übrig bleibt.

Nun folgt die Visualisierung von Harfords Gedankenwelt, in der er eifersüchtig von seiner Frau (Nicole Kidman) - beim Sex mit einem Marineoffizier aus einer früheren Erzählung - träumt. Die Traumbilder sind in ein blaues Licht getaucht und die Bewegungen der Figuren sind verschwommen. Klanglich werden die mentalen Bilder allein von der Musik begleitet; es sind also weder Geräusche aus dem Taxi noch aus der Gedankenwelt zu hören.

Es wird zurück in das Taxi geschnitten. Harford hat seine Augen weiterhin geschlossen und für einen kurzen Moment bleibt die Klangebene im Traum verhaftet, ehe die Fahrtgeräusche wieder einsetzen. Er öffnet seine Augen, die Musik verstummt, doch die Verkehrsgeräusche, diffuser und verhallter als zuvor, haben nun eine deutlich irrealen Anmutung.

Es folgt eine Serie von Überblendungen, die Orts- und Zeitsprünge markieren, aber genauso gut als ein Auflösen der Raum- und Zeitkausalität interpretiert werden können. Es bleibt die Frage, ob Harford im Taxi jemals vollständig erwacht ist oder ob seine Wahrnehmung (zumindest teilweise) weiterhin in der Traumwelt verhaftet bleibt.

Auf der Zeremonie angekommen, ist Harford schließlich tief in eine oneirische²⁰⁴ Welt vorgestoßen, was klanglich durch das verhallte Öffnen der Schlosstür markiert wird. Er ist Zeuge eines obskuren Rituals, das von einer okkultistischen Musik untermalt wird. Man sieht zwar, dass die Musik von seinem altem Freund Nick Nightingale (Todd Field) auf diversen Synthesizern gespielt wird, allerdings ist sie wie eine *Grabenmusik*²⁰⁵ gemischt.

Diegetische Klänge beschränken sich auf das verhallte Hämmern des Stabes des Zeremonienmeisters, das Schwingen seines Weihrauchfasses sowie einige Stoffgeräusche beim Ablegen der Umhänge. Die vielen Anwesenden wirken wie eine Ansammlung körperloser Wesen, da ihre Präsenz im Ton nicht zu hören

204 traumähnlich (von griechisch: *oneiros*, Traum); filmwissenschaftlicher Begriff

205 Als Grabenmusik bezeichnet Chion eine „Musik, welche das Bild aus einer Off-Position außerhalb des Ortes und der Zeit, in der die Aktion spielt, begleitet. [AUV, p.71]

ist. Deutlich wird die Reduktion diegetischer Geräusche, als die Unbekannte (Julienne Davis) Harford auserwählt. Während sie in hochhackigen Schuhen auf ihn zu wandelt, sind keinerlei Schrittgeräusche zu hören, die man angesichts der halligen Akustik in einer realistischen Vertonung eigentlich hören müsste. Es scheint, als schwebe sie ihm entgegen.²⁰⁶



Erst nachdem beide gemeinsam den Zeremoniensaal verlassen haben, sind auch Schrittgeräusche zu hören. Ebenso wird die Musik nun perspektivisch in der Diegese verortet, verliert also ihren Charakter als *Grabenmusik*.

Die Unbekannte warnt Harford, er befinde sich in Gefahr, dieser entgegnet aber, sie verwechsle ihn mit jemand anderem.

Jegliche lippen-synchronen Gespräche werden durch die Masken verdeckt, sodass alle Teilnehmer der Zeremonie quasi *Akousmètre* bleiben und der Eindruck von inhumanen Gestalten verstärkt wird.

Das vorige Klangmuster wird kurz darauf wieder aufgegriffen, während Harford die Räume des Schlosses erkundet und Zeuge zahlreicher Orgien wird.

Diegetische Klänge fehlen komplett, d. h. weder Schrittgeräusche noch Lustschreie, die eindeutig im Bild zu sehen sind, sind vertont. Die Musik ist jetzt auch offensichtlich wieder als Grabenmusik außerhalb der Diegese verortet.

In der Folge wird seine Identität enttarnt und er muss sich in einer Art Tribunal vor der versammelten Gesellschaft verantworten. Ihm wird befohlen, seine Maske abzulegen. Durch das Preisgeben seines Gesichts, durch seine Deakusmatisierung, verliert er seine Schutzhülle und seine ängstlichen lippen-synchronen Äußerungen sind nun wieder mit seinem Körper verknüpft. Inmitten übernatürlicher körperloser Gestalten ist er der einzige schwache Mensch.²⁰⁷

206 Die Zeremonie ist (klanglich) als Gegenwelt zu der spießbürgerlichen Party am Anfang des Films inszeniert.

207 Eine Deakusmatisierung im Film ist Chion zufolge oft mit einem Verlust an (All-)Macht verbunden. [vgl. AUV, p.199]

Nachdem sich die Unbekannte für ihn opfert, erfolgt ein harter Schnitt zurück in seine Wohnung. Das Aufschließen der Tür, ein unspektakuläres Geräusch, das uns an den Alltag erinnert und damit im Kontrast zu den vorigen Ereignissen steht, sowie der entfernte New Yorker Straßenlärm markieren Harfords Heimkehr, anders formuliert, sein und des Zuschauers Erwachen.

Noch einmal möchte ich erwähnen, dass die klanglichen Gestaltungsweisen recht subtil sind und von den meisten Zuschauern wahrscheinlich nicht bewusst wahrgenommen werden. Zwar ist die klangliche Ausarbeitung sehr gelungen, allerdings funktioniert sie erst durch das Zusammenspiel des Tons mit der Bildgestaltung und vor allem der Inszenierung sowie der Ausstattung. Vermutlich gehen der mystische Ort des Schlosses oder das Tragen von Masken nicht in erster Linie auf klanggestalterische Konzepte zurück, genau darin liegt meiner Meinung nach aber auch die Wirkkraft des Tons in dieser Sequenz. Der Realitätsstatus wird auf diese Weise stets ambivalent gehalten, sodass sich der Zuschauer zusammen mit Harford immer weiter im Unbewussten der Nacht verliert und am nächsten Tag selbst nicht mehr zwischen Wahrheit und Vorstellung zu unterscheiden vermag.²⁰⁸

4.7 Fallstudie 2: 'Rosemaries Baby'

Der schleichende Übergang von der objektiven Wachwelt in den fantastischen Traum ist in diesem Beispiel aus ROSEMARIES BABY sehr ausgeklügelt. Mit dem Abgleiten in den Traum löst sich die Ton-Bild-Kongruenz auf. Während eine Ebene bereits tief im Traum versunken ist, bleibt die andere zunächst in der Wirklichkeit bzw. in der Zwischenwelt von Realität und Traum verhaftet. Ton und Bild weisen also eine unterschiedlich starke Bindung zur Wach- bzw. zur Traumwelt auf.

Rosemarie (Mia Farrow) träumt, von ihrem Mann, der sich in den Teufel verwandelt, vergewaltigt zu werden. Dabei befindet sie sich inmitten einer

²⁰⁸ Eine ähnliche Vorgehensweise, in der Verkehrsgeräusche zu Gunsten einer Mystifizierung der Filmwelt manipuliert werden, findet man z. B. auch in INSIDE LLEWYN DAVIS, MULHOLLAND DRIVE und meiner Abschlussarbeit MARION.

satanistischen Zeremonie, an der u. a. ihre Nachbarn und weitere Figuren aus dem Film teilnehmen. Im Laufe des Films stellt sich heraus, dass es sich keineswegs um eine bloße Fantasie gehandelt hat.



Nachdem Rosemarie von einer Mousse au Chocolat, die von ihrer Nachbarin mit einem Schlafmittel versetzt wurde, gekostet hat, wird ihr plötzlich schwindelig, woraufhin ihr Mann Guy (John Cassavetes) sie ins Bett bringt. Auf der POV Einstellung von Rosemarie auf Guy ist das Ticken einer Uhr zu hören, das als diegetisches Geräusch akzeptiert wird. In der nächsten Nahaufnahme von Rosemaries Gesicht ist das Ticken bereits lauter zu vernehmen. Außerdem hört man ihre ruhige Nasenatmung. Mit dem nächsten Schnitt springt man plötzlich in ihren Kopf und sieht in einem Traumbild, wie sie im Bett liegend auf dem Meer treibt. Die Tonspur folgt diesem Schnitt allerdings nicht, sodass über das Traumbild weiterhin die Geräusche aus dem Schlafzimmer, d. h. das Ticken der Uhr und Rosemaries Stimme, zu hören sind.

Anschließend wird zurück zu ihr in die Realität geschnitten, in der kurz darauf mit geringer Lautstärke ein weit entferntes Schiffshorn und diffuse, unverständliche Gespräche einer Menschengruppe ertönen.

Wiederum erfolgt ein visueller Sprung in Rosemaries Traumwelt. Sie befindet sich nun an Deck eines im Hafen liegenden Schiffes. Außer ihr befinden sich noch weitere vornehm gekleidete Menschen an Bord, was die vorher gehörten Gespräche erklären könnte. Wieder ertönt das entfernte Schiffshorn, wodurch es eindeutig der Traumwelt zugeschrieben wird. Dennoch befindet man sich akustisch noch nicht vollständig im Traum, da die Klangcharakteristik der Gespräche nicht zu den sprechenden Menschen an Deck passt und andere Geräusche, die durch die Traumbilder impliziert werden (so etwa der Wind in der Fahne oder die Bewegungsgeräusche des Kapitäns), stumm bleiben. Stattdessen hört man weiterhin das penetrante Ticken der Uhr und Rosemaries Atmung.

Sie verliert sich immer weiter im Traum, was durch das Einblenden von Windgeräuschen und ein Verschwimmen des Bildes veranschaulicht wird.



Es folgt eine POV Einstellung auf die sichtlich betäubte Rosemarie, die widerwillig von zwei Händen entkleidet wird. Die Klangwelt des Traumes weicht nun wieder der Realität. Auf Rosemaries Frage, warum er (Guy) sie ausziehe, antwortet dieser, damit sie nicht so beengt sei. Außerdem erklingen nicht zuzuordnende Schritte, die sich im Nachhinein als das Ankommen der satanistischen Gemeinde in Rosemaries Schlafzimmer interpretieren lassen. Ein letztes Mal erfolgt ein Wechsel zurück in die erkennbare Realität, die ebenfalls zeigt, wie Rosemarie von Guy ausgezogen wird. Interessanterweise wird mit diesem Schnitt auch akustisch Rosemaries Subjektive verlassen, indem keine Klänge aus der Traumwelt mehr hörbar sind. Stattdessen hört man wieder das Ticken der Uhr, die Stoffgeräusche ihrer Kleidung, ihre Atmung, Schritte im Off sowie den Lärm von der Straße. Erst mit der Rückkehr zu den Traumbildern werden die Klänge der Wachwelt wieder abgelöst von Wind- und Schiffsgeräuschen.

Rosemarie steht an der Reling und fragt Guy, ob Hutch, ein Bekannter, denn nicht mit käme. Er antwortet, dass leider nur Katholiken mitkommen dürfen. Auf dem zweiten Satz („*Ich wünschte, es gäb' nicht diese Vorurteile, aber leider ist es nicht zu ändern.*“) trägt seine Stimme plötzlich den Hall einer kirchlichen Umgebung, was endgültig Rosemaries „Ankommen“ in der Traumwelt markiert.



Nun beginnt auch die Traumhandlung zunehmend ins Fantastische abzugleiten. Begleitet von einer unheilvollen Grabenmusik findet sich Rosemarie auf einmal

nackt in der Sixtinischen Kapelle wieder.

Später ist sie, nackt im Bett liegend, umringt von ebenfalls nackten Gestalten, die sich als Figuren aus dem Film entpuppen und ein satanistisches Ritual an ihr vollziehen.

Dennoch scheint ihr Bewusstsein nicht vollständig ausgeschaltet zu sein, da immer wieder Gespräche aus der Realität in ihren Traum eindringen und sie mehrmals halb aus ihrem Schlaf erwacht („*Langsam, langsam! Ihr hebt sie zu hoch.*“ „*Sie ist aufgewacht, sie kann sehen.*“). So bekommt sie auch große Teile der Zeremonie mit, die sich in ihrer Wahrnehmung verfremdet aber als Groteske abspielt („*Das ist kein Traum, das passiert in Wirklichkeit!*“).



Am nächsten Morgen befindet man sich zurück in Rosemaries Schlafzimmer mit seiner natürlichen Klangumgebung. Das Uhrenticken und die Verkehrsgeräusche bilden für ihren Traum einen akustischen Rahmen.

Die untersuchte Traumsequenz von ROSEMARIES BABY zeigt deutlich, wie sich Bild- und Tonspur unabhängig voneinander von der Wachwelt in die Traumwelt bewegen. Auch Brütsch fasst in seiner Betrachtung dieser Szene zusammen, dass „[e]ine separate Betrachtung der Bild- und Tonspur (...) zudem deutlich [macht], dass der etappenweise Vorstoß in die Traumwelt vor allem durch visuelle Elemente erfolgt, während die Geräuschkulisse primär dazu dient, die Verankerung in der Wachwelt aufrechtzuerhalten“. ²⁰⁹

Aufgrund der Inkongruenz von Bild und Ton können Schwebestände zwischen Traum und Realität erzeugt werden. Ebenso verdeutlicht das graduelle Eintauchen in den Traum das zuvor besprochene Konzept des Kontinuums von Wachwelt zur Traumwelt.

Die beiden folgenden Grafiken verdeutlichen den graduellen Übergang in den Traum.

209 [TBK, p.145]

Gelbe Farben bedeuten eine Zuordnung zu der Realitätsebene, rote Farben zu der Traumbene. Zwischenwelten sind entsprechend orange gefärbt.

Unterhalb des Filmstreifens wird auf der Spur '*Bild*' dargestellt, auf welcher Ebene (Realität, Zwischenwelt, Traum) sich das Bild gerade befindet. Als nächstes ist auf '*Mix*' die Tonspur der Szene in Wellenform abgetragen.

Auf den beiden Spuren '*Rosemarie*' und '*Guy*' sind ihre verbalen Äußerungen markiert, die sich außerhalb der Traumwelt befinden. Ebenfalls der Realität zuzuschreiben sind die Spuren '*Atmung*', '*Schritte*', '*Uhr*' und '*HG (Hintergrund) Zimmer*'.

Dem gegenüber entstammen die roten Spuren '*Schiffshorn*', '*HG Stimmen*' und '*Wind*' dem Traum. Die Musik ist als extra-diegetische Untermalung der Traumwelt, dieser auch zuzuordnen.

Das Motiv der Uhr zieht sich durch eine Reihe von Polanskis Filmen. In diesem Fall bildet das Ticken die stärkste Verbindung zur Wachwelt. Sie symbolisiert die physikalische Zeit (clock time) der Realität, die der subjektiven Zeit des Traumes gegenübersteht.²¹⁰

In der zweiten Grafik habe ich das Abgleiten in den Traum grob in fünf Bereiche eingeteilt. Der erste Bereich beginnt mit der objektiven Realität, in der sich akustisch langsam das Traumhafte hereinschleicht.

Im zweiten Abschnitt wechselt das Bild in die Traumwelt, der Ton bleibt aber zwischen Realität und Traum unentschieden, sodass das Geschehen noch relativ stark im Realen verhaftet ist.

Daraufhin wird im dritten Bereich sowohl klanglich als auch visuell zurück in die Realität gesprungen, ehe im vierten Abschnitt die Traumwelt überhand gewinnt. Mit dem Verhalten der Stimme folgt schließlich der endgültige Übergang in den tiefen Traum und den fünften Bereich, was durch eine einsetzende unheilvolle Musik, die alle anderen Töne ablöst, markiert wird.

210 Vgl. mein Subjektivierungsmodell (Kapitel 4.3)

The screenshot displays a professional video editing software interface, likely Adobe Premiere Pro, showing a multi-track timeline. The top section features a video preview window and a timeline with a purple audio waveform. Below the waveform are several tracks, each with its own content and controls. The tracks are labeled as follows:

- Video:** Contains video clips with a 'frames' control set to 24 fps.
- Realität:** A track containing video clips.
- Traum:** A track containing video clips.
- Misch:** A track containing video clips.
- Rosemarie:** A track containing video clips.
- Glyx:** A track containing video clips.
- Atmung:** A track containing video clips.
- Schritte:** A track containing video clips.
- Uhr:** A track containing video clips.
- HG Zimmer:** A track containing video clips.
- Schiffhorn:** A track containing video clips.
- HG Stimmen:** A track containing video clips.
- Wind:** A track containing video clips.
- Musik:** A track containing video clips.

The timeline is marked with time intervals from 00:00:00:00 to 00:02:40:00. The audio waveform shows a complex pattern of sound, with a prominent peak around 00:01:15:00. The tracks are color-coded and have various controls like volume, pan, and solo buttons. The overall layout is organized and professional, typical of a high-end video editing environment.

5 Tonkonventionen

„Potenziell besteht bei subjektivierenden Eingriffen, die nicht konventionell kodiert sind, die Gefahr, dass der Diskurs störend an die Oberfläche tritt und den Film als Artefakt entlarvt.“²¹¹

Flückiger wie auch Brütsch zeigen auf, dass sich traumspezifische Gestaltungsformen nicht zufällig entwickelt haben. Verschiedene Tonkonventionen leiten sie alltäglichen Wahrnehmungsweisen ab, die sich zum Teil auf psychoakustische Phänomene zurückführen lassen.

Des Weiteren bin ich der Meinung, dass viele tonspezifische Konventionen Entsprechungen zu visuellen Ästhetiken aufweisen.

Zur Beurteilung, warum die etablierten Gestaltungsformen so effektiv sind, ziehe ich einige Aspekte der Film-Traum-Analogie heran und führe die angestellten Überlegungen einen Schritt weiter. So komme ich in einigen Fällen zu dem Schluss, dass bestimmte Tonästhetiken direkt auf das Unterbewusstsein des Zuschauers einwirken.

Brütsch verdeutlicht, dass die stereotypen audiovisuellen Traumsequenzen nicht auf eine authentische/realistische Traumabbildung abzielen, sondern die Funktion haben, den vorher konstituierten Realitätseindruck zu kontrastieren.²¹²

Grundsätzlich haben sich dazu zwei konträre Ästhetiken zur Traumkennzeichnung herausgebildet:

Eine Form der auditiven Traumästhetik basiert auf dem Hinzufügen von Klängen, speziell von *unidentifizierbaren Traumobjekten*²¹³, die den diegetischen Klangfluss stören und einen Irritationsmoment in der Filmwahrnehmung auslösen. Dabei können die hinzugefügten Klänge recht subtil bleiben oder in einer spektakulären Überfrachtung der Sinneseindrücke münden.

211 [SDV, p.382]

212 [vgl. TBK, p.181]

213 Als *unidentifizierbare Klangobjekte* (UKO) bezeichnet Flückiger jene Klänge, deren Quelle weder im Bild sichtbar noch aus dem Kontext erkennbar ist. Dadurch erhalte der Klang eine dramatisierende Mehrdeutigkeit und werde daher zur Spannungssteigerung vor allem im Horror- Sciene-Fiction- und Katastrophenfilm eingesetzt. [vgl. SDV, p.126ff]

Im Gegensatz dazu zielt eine andere Praxis darauf ab, den Realitätseindruck durch eine Ausdünnung des akustischen Reizangebots abzuschwächen. Auch hier ist die Spannweite groß, von einer fast unmerklichen Reduzierung bis hin zu einer digitalen Stille.²¹⁴

Aus Basis dessen haben sich verschiedene Gestaltungsmethoden etabliert, von denen ich die meiner Meinung nach wichtigsten im Zuge dieses Kapitels untersuchen möchte. Dabei werde ich auf die Gründe eingehen, die entscheidend für eine erfolgreiche Konventionalisierung der einzelnen Verfahren waren, und ihre jeweiligen oneirischen Qualitäten beurteilen.

5.1 Absenz/Ausklingen diegetischer Umgebungsgeräusche

„Today the world suffers from an overpopulation of sounds; there is so much acoustic information that little of it can emerge with clarity.“²¹⁵

Wie Murray Schafer bereits festgestellt hat, zeichnet sich die moderne, urbane Umgebung durch ein undefinierbares Tongemisch aus. Im Gegensatz zu der Hi-Fi Soundscape aus früheren Zeiten, bestimmt die Lo-Fi Soundscape das heutige Leben.²¹⁶

Anders als die Augen, lassen sich die Ohren nicht verschließen. Der Mensch ist daher permanent seiner akustischen Umwelt ausgesetzt.

Das Fehlen von Umgebungsgeräuschen führt daher unmittelbar zu einer Kontrastierung der gewohnten Hörmuster des Alltags und schwächt den Bezug zur Realität ab. Traumsequenzen machen sich diesen Effekt zu Nutze.

214 Ein durchaus interessanter Untersuchungsgegenstand wäre, ob die filmtechnische Weiterentwicklung zur Verbesserung der Klangqualität - etwa die Dolby Rauschunterdrückung, die eine echte Stille im Kino erst ermöglichte - zur Konventionalisierung der akustischen Reduktion als Gestaltungsmittel beigetragen hat. Stille im frühen Tonfilm konnte zwar schon dramaturgisch eingesetzt werden (Fritz Langs *M* steht hier beispielhaft), allerdings wurde diese Stille wie in Buñuels erstem Tonfilm von einigen auch als technischer Fehler wahrgenommen (siehe Kapitel 3.4). Auch in den stummen Fantasien von EKEL ist stets das Bandrauschen und damit der filmische Apparat zu hören. Eine Untersuchung dieser Frage würde den Rahmen dieser Arbeit allerdings sprengen.

Ebenso wertvoll wäre es zu klären, wann welche Tonklischees Einzug in das konventionelle Gestaltungsrepertoire gehalten haben und auch hier die Frage nach der Ursache dafür.

215 [TUN, p.59]

216 [vgl. TUN, p.39ff, p.59ff]

„A completely soundless space on the contrary never appears quite concrete, and quite real to our perception (...).“²¹⁷

Dabei kann das Aussetzen der Geräusche entweder schleichend, fast unmerklich erfolgen oder plötzlich geschehen und damit auch als eine Art Schockmoment eingesetzt werden.

Ebenso ist die Intensität des Kontrastes variabel. Während in einigen Filmen eine dezente Ausdünnung der Lautsphäre eine unbewusste Irritation schafft, wird der Irrealitätsstatus in anderen Momenten durch einen deutlichen Kontrast hervorgehoben, was bis zu einer digitalen Stille führen kann.²¹⁸

Häufiger übernehmen aber andere Klänge den auf der Tonspur geschaffenen Freiraum. So geschieht es etwa in *APOCALYPSE NOW*, in der die Geräusche des Motorbootes, des Wassers und der Leinwandmusik²¹⁹ der *Rolling Stones* (*(I Can't Get No) Satisfaction*) ausblenden, sobald man in den inneren Monolog von Willard einsteigt, der von einer atmosphärischen Grabenmusik untermalt wird.

In *LOST HIGHWAY* wird durch das abrupte Verschwinden der Lautsphäre eine unheimliche Stimmung geschaffen. Der Film bewegt sich permanent auf der Grenze zum Irrealen und am Ende ist nicht zweifelsfrei zu bestimmen, was sich in der Realität zugetragen hat und was in der Illusion.

Fred (Bill Pullman) befindet sich auf einer Party. Man hört laute Musik, die Walla²²⁰ der Partygäste und vereinzelt ein kurzes Auflachen. Der Musikmischung fehlt allerdings jegliche Perspektive und auch die Walla bleibt unnatürlich leise.

Als sich Fred eine rätselhafte Person nähert (im Abspann als Mystery Man

217 [BEL]

218 Stille wird in Filmen meist durch die Präsenz von Klängen ausgedrückt, die man normalerweise sonst nicht hören würde. Digitale Stille ist fast immer unerwünscht, da die Gefahr besteht, dass der filmische Apparat in den Vordergrund rückt. Hin und wieder wird sie allerdings auch als Effekt eingesetzt, so etwa in *GRAVITY* und *MATRIX*.

219 Im Gegensatz zu einer Grabenmusik stammt laut Chion die Quelle einer Leinwandmusik direkt aus der Diegese. Sie kann z. B. von einer Band auf einem Konzert oder als Discomusik auf einer Party gespielt werden.

220 Als Walla, auch Masse-Mensch genannt, bezeichnet man das unverständliche Hintergrundgemurmel einer Menschenmenge.

benannt und von Robert Blake gespielt), verschwinden plötzlich alle Umgebungsgeräusche, was mit einer ausklingenden Hallfahne zusätzlich betont wird. An die Stelle der Partymusik tritt nun ein bedrohlicher tieffrequenter Klangteppich.

Visuell wird die Abschottung von der Partygesellschaft durch eine extreme Unschärfe des Hintergrundes und unnatürlich nahe Einstellungsgrößen bewirkt. Nachdem das groteske Gespräch beendet ist und sich der Mystery Man wieder entfernt, setzen umgehend auch wieder die Partyklänge ein.



Die Vorgehensweise in diesem Beispiel stellt meiner Meinung nach zwar auch eine Form der Subjektivierung dar, stärker funktioniert sie aber als eine Enunziationsmarkierung. Da Fred den Mystery Man nicht kennt, scheint er zu Beginn des Gesprächs auch nicht sonderlich fokussiert zu sein. Er wendet sich ab, um sein Glas abzustellen und nimmt die rätselhaften Äußerungen seines Gesprächspartners nicht ernst. Erst als dieser behauptet, er persönlich sei in diesem Moment in Freds Haus, dieser dort anruft und die Stimme des Mystery Man am Telefon antwortet, zeigt sich Fred beunruhigt.

Der Wechsel auf der Tonebene von der Party zu einer unheimlichen Klangsphäre erfolgt aber zeitgleich mit der Ankunft des Mystery Man. Zudem bleibt der Klangteppich flächig und folgt nicht der unmittelbaren Aufmerksamkeit von Fred. Somit ist die atmosphärische Verschiebung eher als ein Eingriff von außen zu deuten, der die geheimnisvolle Gefahr des Unbekannten betonen soll.

In einer schauerlichen Szene von MUHOLLAND DRIVE, einem weiteren Film von Lynch, erfolgt die Verschiebung auf der Tonspur schleichender. Dan (Patrick Fischler) und Herb (Michael Cooke) sitzen in einem Schnellrestaurant. Zu hören ist die Sirene eines Krankenwagens, der Straßenlärm und das Klappern von Geschirr. Der sichtlich verängstigte Dan erzählt Herb von einem seiner Alpträume. Mit Beginn der Erzählung blenden die Geräusche im Inneren des

Restaurants langsam weg und der Straßenlärm reduziert sich merklich. Gleichzeitig baut sich graduell ein bedrohlicher Klangteppich auf. Die vorbeifahrenden Autos sind nur noch diffus wahrzunehmen und fügen sich in den Klangteppich ein. Aufgrund der fehlenden Einbettung in diegetische Umgebungsgeräusche klingt die Sprache seltsam isoliert und unwirklich, wobei dieser Effekt in der deutschen Synchronisation leider verloren geht. Auch die leicht schwankende Kamera überträgt die innere Unruhe von Dan auf den Zuschauer.

Als Herb und Dan das Restaurant verlassen, um der Ursache seines Albtraumes nachzugehen, klingt beim Öffnen der Tür ein vorbeifahrendes Autos extrem verhallt. Verstärkt durch das gleißende Licht im Türrahmen entsteht der Eindruck, als betreten beide eine übernatürliche Welt.

Würde man den Ton in dieser Szene ausschalten, so würde die Szene (abgesehen von der minimal bewegten Kamera) als traditionelle Auflösung eines Gesprächs durchgehen. Erst durch den Ton entfaltet diese Szene eine unglaubliche Spannung, die sich schließlich im Hinterhof des Restaurants in einem intensiven Schockmoment entlädt.²²¹



Eine Umkehrung der Praxis der Klangreduktion findet man in der Traumsequenz von THE ARTIST. Bis auf die Traumsequenz und das Ende handelt es sich bei THE ARTIST um einen Stummfilm. Er erzählt die Geschichte von einem gefeierten Stummfilmschauspieler (Jean Dujardin), dessen Karriere in der Übergangszeit zum Tonfilm zu enden droht.

In einem Albtraum beginnen seine Umwelt und die Menschen um ihn herum plötzlich Töne von sich zu geben. Nur er selbst kann trotz verzweifelter Versuche keinen Laut äußern. Die übertrieben gestaltete Klangwelt „brüllt“ ihn förmlich an, sodass er in Panik nach draußen auf die Straße flieht. Als schließlich eine Feder zu Boden fällt, ist der „Aufschlag“ durch den Knall einer

221 In vielen Interpretationen des Films wird diese Szene selbst als jener Albtraum gedeutet, von dem Dan erzählt.

Explosion vertont und symbolisiert die emotionale Verfassung des Protagonisten. Die Kamera fährt auf sein Gesicht, doch sein Schrei bleibt, als *Hohler Klang*²²², stumm. Er ist die einzig stumme Gestalt, in einer Welt, die zu sprechen gelernt hat.



Traumsequenz in THE ARTIST



5.2 Stille

Als *Aussetzung* bezeichnet Chion jenen *audio-visiogenen*²²³ Effekt, in dem Töne mit Beginn oder während einer Szene ausgeblendet werden, obwohl ihr Ursprung weiterhin in der Handlung oder im Bild existiert. Die Reduzierung des Klangmaterials kann im Extremfall bis zu einer digitalen Stille führen.

Dadurch erhalte das Bild nach Chion eine mystische bzw. bedrohliche Anmutung, die u. U. auch poetisch/symbolisierend und „entrealisierend“ wirke.²²⁴

Auch Flückiger schreibt der Stille eine bedrohliche Wirkung zu, da sie „*auf der Tonspur selten eine friedvolle – traurige oder glückliche – Grundstimmung [transportiere]*“.²²⁵ Ebenso stellt sie die Todessymbolik der Stille heraus:

222 Chion definiert einen *Hohlen Klang* als ein ausgelassenes Geräusch, dessen Existenz durch das Bild eigentlich suggeriert wird.

223 Der Begriff stammt aus seinem Analyse-Vokabular und beschreibt Effekte, die durch das Zusammenspiel von Bildern und Tönen entstehen. [vgl. AUV, p.174f]

224 [vgl. AUV, p.200]

225 [SDV, p.233]

„Nur was tot ist, ist still.“²²⁶

In Rekurs auf die Film-Traum-Analogie lässt sich die Absenz diegetischer Klänge in Traumsequenzen aus der vorwiegenden (aber keinesfalls reinen) Visualität des Traumes ableiten.²²⁷

Ein abruptes Abreißen diegetischer Klänge findet man z. B. in EKEL. In mehreren Traumsequenzen träumt die Protagonisten Carole davon, vergewaltigt zu werden. Mit Beginn der Vergewaltigung verstummen alle diegetischen Geräusche, nur ein überhöhtes Ticken einer Uhr ist zu hören.²²⁸ Die hektischen Kampfgeräusche und Schreie, die durch das Bild impliziert werden, bleiben komplett unvertont.

Das Ausklingen bzw. schlagartige Verstummen der Umwelt dient fast immer als Grundlage für eine weitere Strategie der Traumkennzeichnung, um die es im Folgenden geht.

5.3 Fokussierung auf einzelne Elemente der Tonspur

Das Zurückdrängen ausgewählter Elemente der Tonspur schafft einen Freiraum für andere, auf die sich die Aufmerksamkeit fortan richtet. Flückiger bezeichnet diese Subjektivierungstechnik als *antinaturalistische Selektion*.²²⁹

Den schalltoten Raum charakterisiert sie als einen Ort, in dem man „auf sich selbst zurückgeworfen wird, dass man die eigenen Körpergeräusche als bedrohlich laut empfindet.“²³⁰ Stille provoziert also ein „in sich hinein hören“, bringt das Bewusstsein des eigenen Körpers in den Vordergrund und stellt damit ein natürliches Subjektivierungsmittel dar.

Daher geht Stille oft auch mit inneren Klängen, dem Atem, dem Herzschlag und inneren Monologen, einher. Der hohe Pfeifton, der nach einem lauten Knall zu hören ist und damit dem Hörstandpunkt (Kapitel 4.2) der Figur entspricht, ist ein bekanntes filmisches Klischee.

226 [ebd.]

227 Vgl. Kapitel 1.5

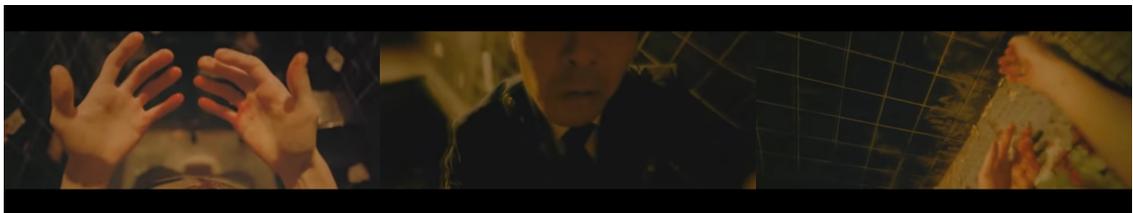
228 Die Uhr kann zwar in der Diegese verortet werden, allerdings verweist die Lautstärke des Tickens auf einen symbolischen, extra-diegetischen Einsatz und hat damit eine andere Wirkung als beispielsweise in ROSEMARIES BABY.

229 [vgl. SDV, p.407ff]

230 [SDV. p.232]

Auf extreme Weise wird Stille in Kombination mit inneren Klängen in einer Szene von *ENTER THE VOID* eingesetzt. Der Film ist aus der Ego-Perspektive (first-person perspective) von Oscar (Nathaniel Brown) erzählt. Nachdem er von einem Freund an die Drogenpolizei verraten wurde, flieht er in eine Toilettenkabine, in der er sich einschließt und versucht, die Drogen in den Abfluss zu spülen. Die hektischen Rufe von Oscar und den Polizisten, die lautstark versuchen, die Tür aufzubrechen, werden schlagartig unterbrochen, als Oscar durch die Tür erschossen wird. Mit dem lauten Schuss verlagert sich die Lautsphäre komplett in Oscars Subjektive, in der dumpf sein keuchender Atem, sein langsam werdender Herzschlag und später sich überlagernde innere Stimmen begleitet von einem Pfeifton zu hören sind. Das Aufbrechen der Tür und die Sprache der Polizeibeamten erklingen durch Oscars Wahrnehmung gefiltert, stark gedämpft.

Allmählich reduzieren sich alle Klänge, umso weiter das Leben aus Oscars Körper schwindet, sodass schließlich im Moment seines Todes jegliche Geräusche verschwunden sind und nur noch ein latenter Klangteppich vernehmbar ist.



Abgeleitet ist die klangliche Fokussierung einer alltäglichen psychoakustischen Erfahrung. Der Mensch ist anders als das Mikrofon in der Lage, individuelle Klänge aus der Lautsphäre zu isolieren, indem das Gehirn andere Geräusche ausblendet. So ist man z. B. in der Lage, einzelnen Instrumenten in einem Orchesterstück zu folgen oder ein Gespräch auf einer Party zu belauschen, was dem sog. *Cocktail Party Effekt* seinen Namen gab.

Die klangliche Fokussierung kann aber auch das Gegenteil bewirken. Da sich das Ohr nicht verschließen lässt, werden meist in angespannten und stillen Situationen bestimmte Töne übermäßig laut wahrgenommen. In einem berühmten Beispiel in *DER PATE* nimmt Michael (Al Pacino) die vorbeifahrende

Straßenbahn extrem laut wahr, während er den Entschluss fasst, Sollozzo (Al Lettieri) und McCluskey (Sterling Hayden) zu ermorden. Das lauter werdende Kreischen der Bremsen drückt Michaels innerliche Unruhe aus und bildet einen Spannungsbogen in Richtung des unumkehrbaren Mordes auf dem Höhepunkt des Crescendos.

Ähnlich werden in PICKPOCKET Töne galoppierender Rennpferde eingesetzt. Noch mehr als in dem Beispiel aus DER PATE werden die Pferdegeräusche als Off-Screen Töne nicht hinterfragt, dennoch funktionieren sie auch hier, um die innere Anspannung des Protagonisten, während er einen Taschendiebstahl begeht, zu unterstreichen.

Oft bleiben jene Klänge erhalten, die eine dramaturgisch wichtige Funktion innehaben oder von großer Bedeutung für die im Fokus stehende Figur sind. Beispielhaft steht hier eine Szene aus Alfred Hitchcocks ERPRESSUNG, in der das Wort 'Knife' (deutsch: Messer) übertrieben oft und laut als einziger Wortfetzen einer sonst unverständlichen Unterhaltung wiederholt wird. Die ständige Repetition schürt in der Protagonistin, die in Notwehr einen Mann mit einem Messer erstochen hat, ihre Angst, erwischt zu werden.²³¹

Des weiteren zeichnet ein übertriebenes Lautstärkeempfinden auch Töne aus, die für eine Figur besonders nervtötend wirken, so z. B. das Brummen des Mosquitos in BARTON FINK.

Das laute, rhythmische Ticken einer Uhr ist vor diesem Hintergrund selbst schon zu einer Tonkonvention geworden, die vor allem in Traumsequenzen zudem mit einem hohen Maß an Symbolik einhergeht.

Zu finden ist dies beispielsweise in den Traumsequenzen von Polanskis Filmen EKEL und ROSEMARIES BABY oder auch in WILDE ERDBEEREN, in dem das Ticken der Uhr den Klang eines Herzschlages hat.

Eine ähnliche Funktion erfüllt das gleichmäßige, verhallte Tropfen von Wasser²³², z. B. in EKEL, LIEBE, DER DISKRETE CHARME DER BOURGEOISIE,

231 In ihrer Analyse dieser Szene urteilt Flückiger aber, dass „Hitchcocks Subjektivierungsstrategie zwar interessant, aber befremdlich [erscheine]“ und im Kontext zeitgenössischer Filme die Gefahr bestünde, eher als Artefakt entlarvt zu werden. [vgl. SDV, p.382]

232 Weitere Überlegungen zum Wasser als Traumsymbol werden in den Ausführungen zum Hall besprochen.

NOSTALGIA, STALKER und PERSONA.

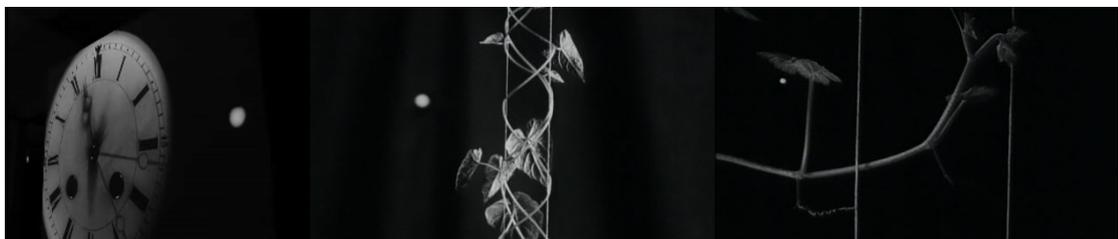
Auch Kirchenglocken, beispielsweise in WILDE ERDBEEREN, PERSONA, BELLE DE JOUR, DER DISKRETE CHARME DER BOURGEOISIE und weitere rhythmischen Tonfolgen sind oft verwendete Motive.

Indem sich die einbettenden Hintergrundgeräusche entfernen und nur ein Teil der diegetischen Klangwelt übrig bleibt, lösen sie sich als Figur vom Grund, wodurch sich ein irritierender Zwischenraum von Realität und Traum, im Beispiel von ENTER THE VOID von Leben und Tod, bildet.

Eine klangliche Fokussierung auf einzelne Tonelemente hat ihre visuelle Entsprechung u. a. in der Schärfeverlagerung, in einem Wechsel der Einstellungsgröße (oft verbunden mit einer Kamerafahrt oder einem Zoom), in der Lichtsetzung (extrem in Theater- und Musicalfilmen durch den Einsatz eines Bühnenscheinwerfers) und natürlich in der Inszenierung.

Das komplette Ausblenden von Umgebungsgeräuschen kombiniert mit einer Fokussierung auf ein einzelnes Tonelement, das u. U. zusätzlich aus seiner natürlichen Raumakustik gelöst wird, findet meiner Meinung nach aber im Experimental- und im Wissenschaftsfilm seine ursprünglichste visuelle Entsprechung.

„Das experimentelle und das wissenschaftliche Kino sind die Überbleibsel dieses aus mehrdeutigen Figuren, irrationalen Räumen und aufgehobener Zeit bestehenden filmischen Ur-Zustands.“²³³



Michaud zeigt anhand der Studie LA CROISSANCE DES VÉGÉTAUX²³⁴ von Jean Comandon aus dem Jahr 1929 auf, dass ausgerechnet der Wissenschaftsfilm

233 [TUF, p.118]

oneirische Qualitäten besitzt. In mehreren kurzen Studien zeigt der Film in Zeitrafferaufnahmen den Wachstum von Pflanzen. Dass es sich um Zeitrafferaufnahmen handelt, wird durch eine Uhr, dessen Zeiger unnatürlich schnell rotieren, verbildlicht.

„Wie in Bertram Lewins Konzept der Traum-Erfahrung (...) findet die Handlung vor einem leeren Hintergrund statt (...), von dem sich die Figur abhebt, als wäre sie vom Hintergrund der Einschreibung unabhängig. Wie im frühen Kino bestimmt nicht das Bildfeld, sondern die Figur das Bild: Sie ist wie der antike Oneiros unabhängig vom Hintergrund der Einschreibung.“²³⁵

Die Figuren, in diesem Fall also die Pflanzen, existieren isoliert vor einem schwarzen Hintergrund in einem hypothetischen Raum. Neben der räumlichen herrscht in diesen „*Phantombilder[n]*“²³⁶ auch keine zeitliche Ordnung.

In einigen Fällen wird die Auflösung des Raumes noch gesteigert, indem die Klänge eine übertriebene Präsenz erhalten und aus dem diegetischen (Hall-)Raum gelöst werden. Das Klangobjekt verliert seine Bindung zur Außenwelt, es löst sich von ihr und wird zu einem inneren Klang.²³⁷

234 Die oben abgebildeten Ausschnitte stammen aus einer mitgefilmten Projektion des Filmes und stimmen daher mit dem Originalbild nicht überein. Den Originalfilm habe ich in meinen Recherchen leider nicht finden können.

235 TUF, p.115]

236 [TUF, p.117]

237 Diese Verschiebung wird im nächsten Abschnitt, in dem es um den Einsatz von Hall als prominenteste Tonkonvention geht, weiter ausgeführt.

5.4 Hall

„(...) humans are innately fascinated by reverb. It's why so few of us can resist blowing our car horns when we drive through a tunnel. It's why the voices of the clergy seem all the more holy in the echo-y environment of a typical place of worship. Maybe it comes from our distant ancestors [...] inhabiting caves. We associate reverberation with seductive mystery, and it makes us mixers feel the power of a shaman to call forth that mystery, that transcendence. To quote my good friend Gary Summers: 'Why is the past always so echo-y?' “²³⁸

Akustisch unverhältnismäßig große Hallräume sind die wohl verbreitetste klangliche Traummarkierung. Der Schall breitet sich nicht mehr im natürlichen Raum der diegetischen Wachwelt aus, sondern hallt im Kopf, im übernatürlichen Raum der Traumwelt, nach.

Der Einsatz von Hall geht oft mit einer vorher geschaffenen Stille einher, wodurch Freiraum für das Ausklingen des Halls geschaffen wird, der die irrealen Klangcharakteristik des Raumes betont.²³⁹

Als visuelle Entsprechung sind diverse Methoden anzusehen, die das Bild diffus bzw. verschwommen wirken lassen. Dazu zählen etwa Doppelbelichtungen, verschwommene Bewegungen und Lichtsetzungen etc.

Daher ist der Hall zu jenen Gestaltungsmitteln zu zählen, die eine Verdichtung der auditiven Information bewirken.

Der Einsatz von Hall zur Kennzeichnung einer verschobenen Wahrnehmung ist wahrscheinlich so stark konventionalisiert wie keine andere Tonkonvention.²⁴⁰ Natürlich kann dies ein Vorteil sein, da der intendierte Effekt sofort verstanden wird; allerdings besteht auch die Gefahr, dass allzu häufige Klischees die emotionale Involviertheit des Zuschauers abschwächen.

238 [TYR, nachträglich hinzugefügt am 03.04.2017]

239 Als Beispiel ist hier der Film LIEBE zu nennen. Der Anfang der einzigen Traumsequenz in dem sonst sehr realistisch erzählten Film wird nicht markiert und auch die Lautsphäre bleibt natürlich leise. Erst als entfernte verhallte Wassertropfen im Korridor zu hören sind, wird einem die Irrealität der Szene bewusst.

240 Halls als Subjektivierungsmittel weist Flückiger bereits im Film Noir der 1940er Jahre nach. [vgl. SDV, p.399]

Große Hallräume waren in der Historie der westlichen Zivilisation vor allem in Kathedralen vorzufinden. Das Gebet des Priesters, der Gesang des Chores oder die mächtigen Klänge der Orgel (bis zur Elektrifizierung der Musik das lauteste existierende Instrument) umhüllte die Gemeinde und stellte eine Verbindung zu Gott her, dessen Gegenwart spürbar wurde.

Murray Schafer schreibt dazu:

„The stone walls and floors of Norman and Gothic cathedrals produced not only an abnormally long reverberation time (six seconds or more) but also reflected sounds of low and medium frequencies as well, discriminating against high frequencies above 2,000 hertz owing to the greater absorption of the walls and air in that range. Anyone who has heard monks chanting plainsong in one of these old buildings will never forget the effect: the voices seem to issue from no point but suffuse the building like perfume.“²⁴¹

Anschließend zitiert er den Musik Soziologen Kurt Blaukopf:

„The sound in Norman and Gothic churches, surrounding the audience, strengthens the link between the individual and the community. The loss of high frequencies and the resulting impossibility of localising the sound makes the believer part of a world of sound. He does not face the sound in 'enjoyment'—he is wrapped up by it. The experience of immersion rather than concentration forms one of the strongest links between modern and medieval man. But we can look back farther still to determine a common origin. Where then is the dark and fluid space from which such listening experiences spring? It is the ocean-womb of our first ancestors: the exaggerated echo and feedback effects of modern electronic and popular music re-create for us the echoing vaults, the dark depths of ocean.“²⁴²

In diesen Ausführungen zur Bedeutung des Halls und der Immersion zeigt sich einmal mehr die Verknüpfung der Hörerfahrung mit dem Unbewussten (siehe Kapitel 3.2). Ebenso werden wieder die Parallelen zur Hörerfahrung der pränatalen Phase betont, wie es schon in der Film-Traum-Analogie wiederholt der Fall war (Kapitel 1.2). Blaukopf verweist sogar auf den Ursprung des

241 [TUN, p.92f]

242 [ebd.]

menschlichen Erfahrungsschatzes, analog zu Carl Gustav Jungs Konzept des *Kollektiven Unbewussten* (Kapitel 2.2).

Explizit verweist Blaukopf auf den Ozean, auf das Wasser, das auch ein häufiges Motiv in Filmträumen ist. Genannt seien hier z. B. die Filme Tarkovskys. Gleich zu Beginn seines Buches erklärt Schafer:

„What was the first sound heard? It was the caress of the waters. (...) The ocean of our ancestors is reproduced in the watery womb of our mother and is chemically related to it. Ocean and Mother. (...) The roads of man all lead to water.“²⁴³

Viele Punkte werden in diesen Ausführungen bereits angesprochen (das Vorherrschen tiefer Frequenzen, die Immersion/Omnipräsenz, das Übernatürliche/Göttliche, die Regression, das Unbewusste), die auch in der Bedeutung von Drones eine wichtige Rolle spielen.

5.5 Drones²⁴⁴

Dröhnen, Donner und Grollen sind die klanglichen Auswüchse von Naturphänomenen, die seit jeher beängstigend und bedrohlich auf den Menschen wirken. Gewitter und Erdbeben wurden als ein kommunikativer Akt der Götter gedeutet, wodurch Bässe für den Menschen eine „*mythische Qualität*“²⁴⁵, Adorno spricht von einem „*archaischen Effekt*“²⁴⁶, besitzen und mit

243 [TUN, p.17]

244 „In der Musik bezeichnet ein Drone einen gehaltenen Ton, der gewöhnlich eine eher tiefe Tonhöhe hat und die klangliche Einbettung für ein oder mehrere Melodien, die auf einer höheren Tonhöhe klingen, bildet.“
(freie Übersetzung; vgl. <https://www.britannica.com/art/drone-music>)

Für die in dieser Arbeit wichtige Art von Drones ist folgende Definition noch genauer:
„Ein 'typisches' Industrial-Ambient Werk (wenn es so eines überhaupt gibt) könnte bestehen aus sich entfaltenden dissonanten Harmonien metallischer Drones und Resonanzen, extrem tieffrequentem Grollen und Maschinengeräuschen, vielleicht begleitet von Gongs, perkussiven Rhythmen, Schwirrgeräten, verzerrten Stimmen und/oder allem, das der Künstler sampeln möchte (oft bis zu dem Punkt bearbeitet, an dem das Original nicht mehr erkennbar ist).“
(freie Übersetzung; vgl. http://music.hyperreal.org/epsilon/info/werner_notes.html)

245 [SDV, p.222]

246 [SDV, p.209]

einer „allgegenwärtige[n], schicksalhafte[n] Bedrohung“²⁴⁷ verbunden wurden. Bässe haben demnach ihren Ursprung dort, wo in vielen früheren Kulturen auch die Herkunft des Traums verortet wurde: im Übernatürlichen, von Göttern oder auch vom Teufel gesandt.²⁴⁸

Die starke Wirkung, die Drones und immersive Hallräume auf den Menschen ausüben, zieht sich also durch die gesamte menschliche Evolution. Diese Klangarchetypen²⁴⁹ evozieren den primitiven Naturzustand des Menschen, in den der Traum den Träumer wieder versetzt.

„These [Jungian archetypes] are the inherited, primordial patterns of experience, reaching back to the beginning of time. They have no sensible extensions themselves, but may be given expression in dreams, works of art and fantasy.“²⁵⁰

Bässe, so stellt Flückiger fest, werden oft in emotional gefärbten Szenen eingesetzt, in denen sie meist Bedrohung und Angstgefühle hervorrufen.²⁵¹ Da (Alb-)Traumsequenzen in den meisten Filmen die emotionale Zuspitzung der Dramaturgie darstellen, werden tieffrequente Klangsphären gerade dort häufig verwendet.

Drones und große Hallräume sind auch deswegen, so ließe sich argumentieren, effektive Gestaltungsmittel für den filmischen Traum, da sie direkt auf das Unterbewusstsein des Zuschauers wirken und tief liegende Emotionen an die Oberfläche bringen. Der Zuschauer empfindet die gleiche Angst und die gleiche Aufregung wie die Filmfigur, da seine Gefühle mit denen der Figur verschmelzen. Nicht zufällig werden Drones vor allem in Horrorfilmen und Spannungsmomenten eingesetzt, in denen die Zuschauer Urängste bzw. große Anspannung empfinden, obwohl sie sich der Künstlichkeit des Films stets bewusst sind.

247 [SDV, p.222]

248 Diese Auffassung der Traumentstehung spielt in Filmen (besonders im Horrorfilm) immer noch eine große Rolle, obwohl sie mit wissenschaftlichen Erkenntnissen unvereinbar sind. Die fantastische Darstellung vieler Filmräume kann daher auch als eine Ohnmacht gegenüber dieser übernatürlichen Kräfte interpretiert werden.

249 Angelehnt an die *Archetypen* der Analytischen Psychologie von Jung. [vgl. LEX, p.235f]

250 [TUN, p.133]

251 [vgl. SDV, p.210]

„The dream speaks in images, and gives expression to instincts, that are derived from the most primitive levels of nature.”²⁵²

Schafer stellt die Eigenschaften hoher und tiefer Frequenzen gegenüber:²⁵³

<u>Hohe Frequenzen</u>	<u>Tiefe Frequenzen</u>
Klang aus einer Entfernung	Umhüllender Klang
Perspektive	Präsenz
Dynamik	Geräusch-Wand
Orchester	Elektroakustik
Konzentration	Immersion
Luft (?)	Ozean-Mutterleib

Durch den diffusen Abstrahlmechanismus tieffrequenter Töne²⁵⁴ wird der Mensch von den Bässen umhüllt bzw. eingenommen, weshalb eine Verortung der Klangquelle kaum möglich ist. Tiefe Frequenzen besitzen eine geheimnisvolle und bedrohliche Omnipräsenz, die sogar körperlich spürbar werden kann, sobald der Ton in den taktilen Reiz übergeht. So kündigt ein weit entferntes Grollen über große Teile von MELANCHOLIA die nicht abwendbare Zerstörung der Erde durch die Kollision mit dem Planeten an.

David Lynch setzt in seinen traumähnlichen Filmen häufig tieffrequente Drones ein, um das Mythische zu betonen und eine Ambivalenz zwischen dem Gezeigten und der Klangwelt zu schaffen. Beispielhaft steht ERASERHEAD, der mit seinen tiefen Industrie-Drones eine albtraumhafte Sogwirkung kreiert.²⁵⁵ Die Tatsache, dass die Fabriken selten zu sehen sind, die Drones also zumeist akusmatisch bleiben, verstärkte nach Meinung von Kevin Donnelly das Unbehagen, das durch den Soundtrack erzeugt werde. Die Drones wirken wie das geisterhafte Gedächtnis, die unbequeme Erinnerung an ein verfallenes industrielles Erbe.²⁵⁶

252 [Jung in DOF, p.78]

253 [TUN, p.93]

254 Tiefe Frequenzen hüllen den Hörer aufgrund ihrer hohen Wellenlängen ein.

255 M. Schafer spricht bezüglich der industriellen Lautsphäre:

„(...) *the noise of the machine became 'a narcotic to the brain' (...)*“ und bezeichnet sie weiter als „*anti-intellectual*“ [TUN, p.64]

256 [vgl. OCA, p.190f]



Sound Designer Alan Splet, der in Zusammenarbeit mit Lynch die Klangebene für ERASERHEAD gestaltete, veröffentlichte eine CD-Sammlung, die er '*Sounds of a Different Realm*' nannte und solche atmosphärischen Rauntöne und Soundeffekte enthält. Er selbst nannte die ersten beiden CDs '*Unusual Presences*' (ungewöhnliche Gegenwarten), die dritte CD trägt den Titel '*Common Sounds Heard in Uncommon Ways*' (gewöhnliche Klänge auf ungewöhnliche Weise gehört).²⁵⁷

In BLUE VELVET und der Serie TWIN PEAKS, weitere Werke von Lynch, werden bedrohliche Klangatmosphären eingesetzt, um die dunklen Geheimnisse, die sich hinter der Fassade einer scheinbar idyllischen amerikanischen Kleinstadt verbergen, offenzulegen.²⁵⁸

Die hohe Musikalität von Drones führte zu der Bildung eigener Musikgenres, so z B. des Dark Ambient. Hört man sich Werke dieses Genres an (beispielhaft ist die Musik von Thomas Köner zu nennen), fällt sofort die Nähe zu den Soundscapes von ERASERHEAD und die hohe filmische und emotionale Qualität der Musik auf.

All die bislang genannten Eigenschaften von tieffrequenten Klangteppichen können anders herum auch eine beruhigende, fast tranceartige Wirkung auf den Menschen ausüben, indem sie sich wie eine aurale „Schutzhülle“²⁵⁹ um ihn herum legen.

Zur Wirkung des Monochords, einem Instrument, das besonders flächige Töne

257 In einer kurzen amüsanten Videocollage hat Jacob T. Swinney verschiedene „Lynchian Ambiance[s]“ aus Lynchs Filmographie zusammengestellt.
<https://vimeo.com/133394262>

258 Ken Dancynger beschreibt BLUE VELVET als einen „Genre-Mix mit Horrorfilm Sound“ [vgl. BLU: „a mixed genre film with horror film sound“]

Ein weiterer Film, der auf ähnliche Weise die Idylle einer Kleinstadt enttarnt, ist DONNIE DARKO, der mehrfach als „Lynchian“ (durch Lynchs Stil inspiriert) bezeichnet wurde.

259 [UJK, p.75]

erzeugt, die im übernächsten Abschnitt bzgl. der *Verzeitlichung* noch einmal wichtig werden, schreibt Wolfgang Strobel:

„Bei den Antworten auf den Monochordklang handelt es sich um paradiesische, ozeanische oder kosmische Gefühle von entgrenzt-, bedürfnislos-, getragen-, aufgehoben- oder verschmolzensein - also letztlich um Einssein mit allem und das gleichzeitige Allessein.“²⁶⁰

Tieffrequente Drones und Stille weisen hinsichtlich ihrer Funktion und Wirkung einige Parallelen zueinander auf. Sowohl Bässe als auch Stille sind beide in erster Linie negativ konnotiert, wodurch sich ihr häufiger Einsatz in Alpträumen und in bedrohlichen Spannungsmomenten erklärt.

Während Bässe durch ihre Omnipräsenz schwer verortbar sind, schafft ebenso das Fehlen an Tönen eine Orientierungslosigkeit.

Oft werden entweder Stille oder Drones als Raumton von abstrakten, nicht-irdischen Umgebungen verwendet.

Am markantesten ist dies etwa in den verschiedenen Herangehensweisen zur Vertonung des Weltalls. Während totale Stille vor allem in neueren Filmen (z. B. INTERSTELLAR, GRAVITY) für die luftleere Welt eingesetzt wird, zeichnen sich die meisten kosmischen Soundscapes durch tieffrequente Drones aus. Drones stehen hier stellvertretend für das Fehlen einer natürlichen Klangumgebung.

„Gespenstisches fasziniert mich – das, was man <<Raumton>> nennt. Der Ton, den man hört, wenn Stille herrscht, (...) denn in diesen scheinbar stillen Ton können Gefühle eingebracht werden und es kann das Bild einer größeren Welt entstehen.“²⁶¹

Der Einsatz tieffrequenter Klänge ist in der Bildgestaltung am ehesten mit einer düsteren Lichtsetzung zu vergleichen, der Einsatz hochfrequenter, schriller Geräusche auf der anderen Seite mit einer Überbelichtung.

Zuletzt mangelt es sowohl der Stille als auch den Drones an einer zeitlichen Greifbarkeit. Sie haben keine rhythmischen Strukturen, keinen Anfang, keinen

260 [LEX, ebd.]

261 D. Lynch über den Soundtrack von ERASERHEAD. [LUL, p.96f]

Höhepunkt und auch kein Ende. Damit fehlt ihnen die Eigenschaft der zeitlichen *Vektorisierung*²⁶² und räumlichen Verortung des Bildes. Näheres dazu werde ich im Anschluss des folgenden Unterpunktes erläutern.

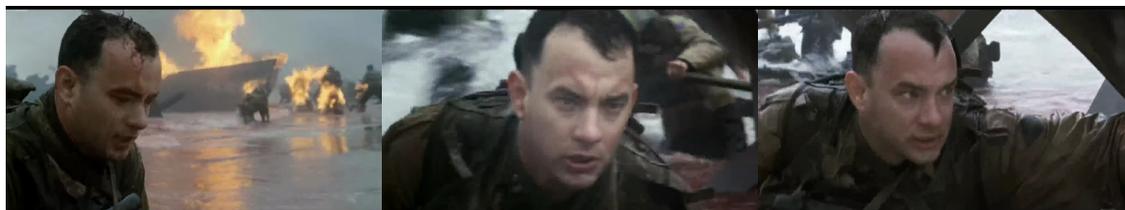
5.6 Verlagerung in tiefe Frequenzbereiche

Eine weitere gängige Praxis zur Kennzeichnung einer Wahrnehmungsverschiebung ist die Verlagerung in tiefe Frequenzbereiche. Hochfrequente Klänge, die maßgeblich für die Präsenz eines Klanges verantwortlich sind, werden häufig weggefiltert, um darzustellen, dass sich die Figur, in dessen Perspektive sich der Zuschauer befindet, von der Umwelt abgeschottet hat.

So ist das Verfahren, in der ein Geräusch, welches den Träumenden schlussendlich zurück in die Realität holt, zuerst dumpf wahrgenommen wird, selbst zu einem Tonklischee geworden. Zunächst sorgt der dumpfe Ton für einen Störmoment in der raumzeitlichen Ordnung, doch die Konstruktion der Traumwelt ist noch stärker. Durch ein mehrmaliges Wiederholen des Geräusches gewinnt es aber zunehmend an Präsenz, ehe die Klangquelle schließlich aufgelöst und zurück in die Wachwelt gewechselt wird.

In der berühmten Landungs-Szene in DER SOLDAT JAMES RYAN wird an einer Stelle Subjektivität durch eine solche Frequenzverschiebung erreicht:

„When Tom Hanks is suffering a momentary hearing loss from shell shock, the visuals don't change much, but we did a radical thing with the sound by shutting down the outside world. You get distorted bits and pieces of the outside, but mostly just this seashell roar as if you're inside his head.“²⁶³



262 Laut Chion ist der zeitliche Verlauf von Tönen im Vergleich zum Bild wesentlich eindeutiger. Töne besitzen, wenn sie vektorisiert sind, d. h. sich eindeutig in seine Hüllkurvenbestandteile zerlegen lässt, eine Unumkehrbarkeit. Wird ein Klavierspieler gefilmt und man lässt die Aufnahme rückwärts abspielen, so wird einem zuerst im Ton auffallen, dass es sich nicht um das Original handelt.

263 [G. Rydstrom in DSS, p.178]

5.7 Auflösen der Verzeitlichung

„Die Ästhetik des Surrealen dringt zum ontologischen Kern des Films vor. Und zwar deshalb, weil die bewegten Bilder im Kino keinen Zeitindex, keine *Tempi* wie die Sprache besitzen. Mit den Bildern selbst kann man weder Vergangenheit noch Gegenwart noch Zukunft ausdrücken. (...) Die Zeitenthobenheit, der fehlende Zeitindex, verleiht dem Kino eine besondere Fähigkeit. Die Bilder können dadurch ihren Bezug zwischen Traum, Wirklichkeit und Erinnerung in der Schwebelage halten.“ ²⁶⁴

Michael Lommel charakterisiert das filmische Bild als zeitlos, da es keinen *Zeitindex*, keinen Vektor besitzt, der auf ein bestimmbares Fortschreiten der Zeit hindeutet, und begründet darauf die surreale Wirkkraft der Bilder.

Genau darin sieht Chion eine der wichtigsten Funktionen des Filmtons, da dieser die zeitliche Lesbarkeit des Bildes vorgebe.

Ein Klang kann Einstellungen, die selbst keine Zeitindikatoren besitzen, linearisieren, sodass die aufeinanderfolgenden Bilder in einen Zeitfluss eingeschrieben und als sukzessive Ereignisse aufgefasst werden. Eine Vektorisierung durch den Ton hebt das Fortschreiten der Zeit hervor und erzeugt eine Erwartungshaltung bzw. das Gefühl etwas unmittelbar Bevorstehendem.

Damit Klänge diese Funktionen leisten können, muss ihr zeitlicher Verlauf eindeutig sein, d. h. die *Hüllkurve* eines Klanges muss sich in seine Bestandteile (*Attack*, *Decay*, *Sustain*, *Release*) zerlegen lassen. Perkussive Klänge erfüllen diese Bedingung am deutlichsten, Liegeklängen fehlt diese Eigenschaft hingegen.

Besteht die Tonebene nur aus Liegeklängen (*Drones*) bzw. aus Stille, werden die Bilder dem Zeitkontinuum entzogen und verlieren ihren Realitätsstatus. Sie lassen sich zeitlich nicht mehr zweifelsfrei festlegen, können sich in der Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft abspielen. Wird das Voranschreiten der Zeit darüber hinaus auch nicht im Bild verankert, abstrahiert sich die

264 [SUL, p.13]

audiovisuelle Verbindung und entfernt sich von einer Einordnung in der zeitlichen Dimension.²⁶⁵

Ein Beispiel einer annähernd entzeitlichten Tonebene ist die erste Szene von AGUIRRE, DER ZORN GOTTES. Man sieht einen Tross von Konquistadoren und Sklaven, die sich den Weg über Gebirgspässe in einem Urwald bahnen. Musikalisch wird die Expedition begleitet von einer flächigen, sakralen Musik, die in Kombination mit der Nebellandschaft eine mystische Atmosphäre schafft. Das zeitliche Fortschreiten wird nicht über den Ton, sondern über die Bewegung der Menschen im Bild vermittelt. Diegetische Töne sind währenddessen nicht zu hören. Erst nach ca. viereinhalb Minuten wird mit einer synchronen Explosion (als Synchronisationspunkt)²⁶⁶ schlagartig in die Diegese und die filmische Handlung eingeführt.²⁶⁷

„(...) [T]here is no sense of duration with the flat line in sound. It is suprabiological.“²⁶⁸

Eine vollständige Entzeitlichung der Ton- und Bildebene ist hingegen recht selten, da meist in mindestens einer der beiden Ebenen rhythmische Muster oder Anzeichen einer Bewegung enthalten sind. Ein Beispiel, in der Ton und Bild frei davon sind, ist die überaus abstrakte Eröffnung zu ERASERHEAD, in der Bilder eines lebensfeindlichen Planeten gezeigt werden, begleitet von düsteren Drone-Klängen.²⁶⁹



265 Vgl. Subjektivierungsmodell, Kapitel 4.3

266 M. Chion bezeichnet einen Synchronisationspunkt als „*einen hervorstechenden Moment des synchronen Aufeinandertreffens eines akustischen und eines visuellen Moments (...)*.“ [AUV, p.178]

267 Ein anderes Beispiel, in der die Realzeit auch der Bildebene entzogen ist, findet man in einer Szene von ANTICHRIST, in der die von Charlotte Gainsbourg gespielte Figur ihrem Mann (Willem Dafoe) von ihren Visionen erzählt.

268 [TUN, p.64]

269 Streng genommen kann man aber auch hier eine Verzeitlichung in der Kamerabewegung wahrnehmen. Die Zufahrt auf den Planeten etwa erzeugt ein Gefühl der Antizipation.

Ein weiteres Beispiel ist die bahnbrechende „Star Gate“ Sequenz in 2001: ODYSSEE IM WELTRAUM, in der auch auf der Handlungsebene die vorige raumzeitliche Ordnung aufgelöst wird.

5.8 Ton-Bild-Inkongruenz

Viele der bereits genannten Tonkonventionen lassen sich auch unter dem Aspekt der Ton-Bild-Inkongruenz zusammenfassen.

Als offensichtlichste Form gilt die kontrapunktische Tonmontage, die in Bezug auf DAS GOLDENE ZEITALTER von Buñuel besprochen wurde.²⁷⁰

Ebenso bewirkt das Aufheben der Synchronität zwischen Bild- und Tonspur eine deutliche Inkongruenz, genauso wie das Sprechen mit geschlossenem Mund in der genannten Traumsequenz von BELLE DE JOUR.²⁷¹

Ein unnatürlicher Einsatz von Stille hebt die Ton-Bild Beziehung auf, da das Bild Geräusche impliziert, die nicht vertont werden. Die plötzliche Stille bei Caroles mehrfachen Vergewaltigungsfantasien in EKEL wurde oben bereits beschrieben. Der Einsatz *Hohler Klänge*, wie etwa der stumme Schrei des Soldaten in der zuvor erwähnten Sequenz von DER SOLDAT JAMES RYAN, wirkt denaturalisierend und damit subjektivierend.

Auf der anderen Seite kann auch der Ton etwas suggerieren, das im Bild nicht zu sehen ist. So etwa die Geräusche einer Menschenmenge über dem Bild einer leeren Straße in DER DISKRETE CHARME DER BOURGEOISIE²⁷² oder fast die gesamte Lautsphäre in DOGVILLE, die eine natürliche Umwelt auf einer Theaterbühne vortäuscht. In diesen speziellen Fällen handelt es sich aber nicht um einen Kontrapunkt im klassischen Sinn, da sich in beiden Beispielen die Klänge nahtlos in die Handlung einfügen. Bei Buñuels Film spricht der Soldat von einer „große[n], belebte[n] Straße“, in DOGVILLE ist das Fehlen der Kulissen die Hauptästhetik des gesamten Films. Daher liegt weniger eine Inkongruenz

270 Vgl. Kapitel 3.4

271 Vgl. Kapitel 3.4

272 Ein Soldat erzählt von seinem merkwürdigen Traum, in dem er, wie er selbst sagt, „durch eine große, belebte Straße“ ging. Während im Ton auch die Hintergrundstimmen einer Menschenmenge zu hören sind, ist die Straße im Bild menschenleer. Außerdem bestehen die Häuser nur aus gemalten Kulissen.

als eine Diskrepanz zwischen impliziertem Ton und bildlicher Umsetzung vor, die durchaus unrealisierend wirken kann. Dennoch komplementieren Ton und Bild einander.

Klänge, die sich nicht der Filmwelt zuschreiben lassen, haben häufig eine symbolische Bedeutung. Solche Klänge befinden sich oft auf einer „Metaebene“ außerhalb der Filmwelt und der filmischen Traumwelt. Gängige symbolische Töne sind etwa die bereits erwähnten Glocken, verhallten Wassertropfen und tickenden Uhren.

Ebenso ist es möglich, dass sich eine der beiden Spuren auf einer anderen Zeitebene befinden. Während das Bild z. B. in der Gegenwart verhaftet bleibt, greift die Tonspur in die Vergangenheit zurück.²⁷³ Dies geschieht häufig bei subjektiven Erinnerungssequenzen, die allein über den Ton erzählt werden.²⁷⁴ Klischeehaft sind in diesem Zusammenhang die moralischen „Gedankenstimmen“, die einer Figur vor einer unrechten Tat durch den Kopf gehen, während im Bild ihr Mienenspiel auf den inneren Konflikt hinweist.

In meiner Analyse zu *ROSEMARIES BABY* ging ich auf das etappenweise Vorstoßen der Bild- und Tonspur in den Traum ein. Da sich beide Ebenen lange Zeit auf jeweils anderen Wirklichkeitsstufen befinden, indem die Realität in die Traumwelt eindringt bzw. die Traumwelt in die Realität, ist auch in diesem Beispiel die etablierte audiovisuelle Beziehung aufgehoben, bis sie im tiefen Traum wiederhergestellt ist.

Das führt mich direkt zur nächsten Tonkonvention.

5.9 Unterwanderung des Traumes durch externe Reize

Ständig dringen externe Reize aus der Wachwelt in den Traum ein. Wie in Kapitel 1.6 beschrieben, umfasst dieser Effekt so gut wie alle wahrnehmbaren Sinne des Menschen. In der filmischen Traumdarstellung wird dieses Alltagsphänomen häufig aufgegriffen.

²⁷³ Vgl. die Zeit-Auflösung meines Subjektivierungsmodells (Kapitel 4.3).

²⁷⁴ In der Analyse zu meiner filmischen Arbeit *MARION* beschreibe ich so einen Fall.

APOCALYPSE NOW beginnt mit einem verlangsamen, rhythmischen Klang, der kurz darauf als drehende Rotorblätter von Helikoptern identifiziert wird. Es wird in eine Kriegsszenarie im vietnamesischen Dschungel eingeführt, die durch die Bildgestaltung, die Zeitlupe und das Sound Design eine irrealer Anmutung erhält. Über die Bilder des Krieges wird kurz darauf in der linken Bildhälfte das um 180 Grad gedrehte Gesicht von Captain Willard eingeblendet, in der rechten danach das Bild eines drehenden Deckenventilators.

Dadurch werden die Kriegsbilder Willards subjektiver Vorstellung bzw. Erinnerung zugeschrieben. Abermals fliegen Helikopter durch das Bild, die nun realistisch vertont sind. Nachdem sie aus der Kadrange des Bildes verschwunden sind, blendet wiederum der Deckenventilator ein, wodurch der bassige Klang der Rotorblätter an den Ventilator geknüpft wird. Allmählich weichen die Bilder des Krieges der Umgebung eines Hotelzimmers, in dem der unter Drogeneinfluss stehende Willard auf einem Bett liegt und apathisch den Ventilator anstarrt. Der imaginierte Klang der Rotorblätter blendet daraufhin in einen sich nähernden Helikopter über, der im Off über das Hotel fliegt.

Offensichtlich handelt es sich bei der Sequenz um einen Tagtraum, der von dem Deckenventilator initiiert wurde. Aufgrund der komplex gestalteten Helikopter-Ventilator Assoziation bleibt die Quelle der Rotorengeräusche im Traum unklar. Ob sie der reinen Imagination entspringen, von den Drehgeräuschen des Ventilators oder von tatsächlichen Helikoptergeräuschen im Off stammen, bleibt offen.



In INCEPTION, in denen die Träume mehrfach verschachtelt sind, stürzen die Traumwelten spektakulär in sich zusammen, sobald dies durch eine äußere Einwirkung auf einer „höheren“ Traumebene provoziert wird.

Auf die Spitze getrieben wird dies außerdem durch den Soundtrack von Hans Zimmer. Die Charaktere setzen das bekannte Lied 'Non, je ne regrette rien' von

Édith Piaf auf einer höheren Traumebene ein, um die Träume auf komplizierte Weise miteinander zu synchronisieren. Das Lied dringt so in die tieferen Traumebenen ein, doch da sich mit jeder weiteren Traumebene die Zeitwahrnehmung verlangsamt, verlangsamt sich auch die Melodie des Liedes. Hans Zimmers pompöse Bläser-Musik stellt sich schließlich als stark verlangsamte Version von Piafs Chanson heraus.²⁷⁵

Auch in *STAY* dringen Elemente der Wachwelt mehrfach in die Handlung ein. Das gesamte Geschehen stellt sich am Ende als Fantasie eines Sterbenden heraus, der die am Unfallort befindlichen Menschen und äußeren Reize im Kopf zu einer traumhaften Geschichte geformt hat.

Neben der mentalen Einarbeitung äußerer Reize, können diese auch einen Störmoment im Traum bewirken, der oft mit dem Erwachen aus dem Traum einhergeht. In Kapitel 4.3 habe ich dies bereits an den Beispielen *CACHÉ* und *BELLE DE JOUR* gezeigt.

Wenn der Träumende aufgeweckt wird, geschieht dies oft nicht auf Anhieb. Die Weckrufe werden zunächst in den Traum eingearbeitet. Erst durch mehrfaches Wiederholen gewinnen sie an Präsenz und schließlich an Überhand, worauf das Erwachen folgt.

275 „The slow, gloomy, blaring trombones in the main theme of the film score are actually based on an extremely slowed down version of the fast, high pitched trumpets in the beginning of the Édith Piaf song 'Non, je ne regrette rien', which is used as a plot device in the film. Furthermore, when music is heard by someone who is currently within a dream, the music is perceived as slowed down. Thus, the main theme of the film score is almost exactly what the beginning of 'Non, je ne regrette rien' would sound like to a dreamer. This thematic device is brought to its logical conclusion when the song plays at the end of the credits, signaling that the audience is about to 'wake up' from the film.“
(<http://www.imdb.com/title/tt1375666/trivia>)

Für einen Hörvergleich:
<https://www.youtube.com/watch?v=UVkQ0C4qDvM>

6 Fallstudie: 'Marion'

Die vorher erörterten Tonkonventionen und in dieser Arbeit aufgetauchten Fragestellungen möchte ich nun anhand einer Fallstudie untersuchen.

Dabei soll bewertet werden, wie stark die oneirischen Qualitäten auf der Ton- bzw. Bildebene isoliert betrachtet sind und ob sie alleine überhaupt vorhanden sind. Welchen Abstraktionsgrad besitzt der Ton, welchen das Bild? Ergibt sich die Traumqualität erst aus der Symbiose beider Sinne? ²⁷⁶

Als Fallstudie dient mir der Kurzfilm MARION, dessen Sound Design den praktischen Teil meiner Bachelorarbeit ausmacht. Bevor ich in die Analyse gehe, muss unbedingt angemerkt sein, dass die folgenden Untersuchungen auf Basis eines Temp-Mix beruhen. Bei Abgabe der Thesis lag noch kein Picture Lock vor, Musiken waren nicht vollständig und daher wurde der Film auch noch nicht gemischt. Daher werde ich in dieser Arbeit auch nicht auf den Einsatz der Musik eingehen. Die nun vorgestellten Gestaltungsweisen können aus diesem Grund u. U. geringfügig von dem finalisierten Film abweichen, die allgemeinen Tonkonzepte sollten aber gleich bleiben.

MARION handelt von einem gleichnamigen Model, das sich aufgrund psychischer Probleme anderen Menschen gegenüber nicht öffnen kann und auf menschliche Nähe schreckhaft reagiert. Der Film begleitet Marion einen Abend lang von einem Fotoshooting bis zu einem Waschsalon. Mehrere Male verliert sie sich in Tagträumen, in denen sie auf zuvor begegnete Figuren trifft und in denen ihre Angstzustände offenbart werden. In einer der Halluzinationen wendet sie sich schließlich einem Blinden zu und ersticht den Fotografen vom Shooting. In ihr hat eine seelische Transformation stattgefunden, ein Reinigungsprozess, sodass sie sich, zurück in der Realität, dem Blinden zuwendet und mit ihm gemeinsam den Waschsalon verlässt.

276 Um dies beurteilen zu können, hat Chion ein Verfahren (*Abdeckmethode*; vgl. AUV, p. 151) vorgeschlagen, das sich in Seminaren meines Studiums als sehr fruchtbar erwiesen hat. Zunächst wird die jeweilige Sequenz ohne Bild abgespielt. In einem zweiten Durchlauf wird das Bild wieder zugeschaltet, die Tonspur dafür aber aus. Erst beim dritten Durchlauf lässt man Bild und Ton zusammen laufen. Indem man einen Sinn ausblendet und sich auf den anderen dafür umso bewusster konzentriert, kommen Gestaltungsweisen an die Oberfläche, die in der gemeinsamen Wiedergabe oft unbemerkt bleiben.

Der Film befindet sich laufend auf der Grenze von Realität und Imagination. Bei der ersten seminarinternen Durchsicht zu Beginn der Sound Postproduktion fielen mehrere Traumsequenzen auf, die durch die Bildgestaltung und den dramaturgischen Kontext markiert waren. Anderen Szenen fehlte diese Kennzeichnung hingegen, sodass im Seminar oft Missverständnisse bzgl. des Realitätsstatus einer Szene aufkamen. Abschnitte, die in der Imagination stattfinden sollten, wurden als Realität aufgefasst, reale Szenen wiederum als unreal gedeutet.

Die Hauptaufgabe des Sound Designs bestand folglich darin, diese Missverständnisse zu beseitigen, indem Wach- und Traumwelt voneinander unterscheidbar gemacht werden. Waren Ambivalenzen gewünscht, sollten sie sich nicht wie zuvor durch falsche Interpretationen ergeben, sondern bewusst gestaltet sein.

6.1 Klangliche Gestaltung

Der Film beginnt mit einer Traumsequenz. Über ein schwarzes Bild blendet eine leichter Wind ein. Entfernt ist das Summen einer Fliege zu hören. Anscheinend befindet man sich einer Naturlandschaft. Allmählich nimmt die Intensität des Windes zu, die leichte Brise geht in stärker werdende Böen und ein tieffrequentes rhythmisches Hämmern über.

Schließlich setzt weiterhin vor schwarzem Hintergrund die Atmung einer Person ein, ehe sie deakusmatisiert wird. Man sieht eine junge Frau mit geschlossenen Augen inmitten einer Wüstenlandschaft.

Nach einigen Augenblicken beginnt eine Kamerarückfahrt, das Set eines Fotostudios zu enthüllen. Die Lautsphäre, nun als eine geträumte Klanglandschaft identifiziert, bleibt zunächst unverändert, bis Fußschritte und das Klicken eines Kameraauslösers aus dem Off die scheinbare Idylle unterbrechen. Die Klangquelle der Kamera wird daraufhin in einer Detailaufnahme aufgelöst. Plötzlich folgt eine Ansage aus dem Off („Körper weiter vor“), ehe in einer Halbtotalen der Fotograf Andi, mit dem Rücken zur Kamera stehend, eingeführt wird.

Eine Zeit lang ergibt sich im Ton ein Querstand, da sowohl Marions innere Vorstellungswelt als auch die ungefilterten Aktionsgeräusche von Andi zu hören

sind. Die Tonspur befindet sich auf der Grenze zwischen Diegese und Innenwelt und etabliert damit den klanglichen Verlauf des restlichen Films, der sich bis zum Ende zwischen Realität und Illusion bewegt.

Als Andi Marion schließlich aufweckt, blenden die Windgeräusche in das Blasen einer Windmaschine, die neben der Kulisse steht, über. Ebenso stellt sich das tieffrequenten Hämmern des Basses als eine Leinwandmusik heraus.

Marion blickt in ein grelles Scheinwerferlicht, was mit klanglichen Spezialeffekten überhöht wird. Sie befindet sich nun in der Realität des Fotostudios, dessen akustische Zeichnung durch das Sirren der Lampen und das Lärmen der Windmaschine deutlich negativ ausfällt.



In dieser Sequenz sind einige der vorher besprochenen Tonkonventionen zur Traumkennzeichnung umgesetzt.

Über das Schwarzbild hört man zunächst keine realen Umgebungsgeräusche. Stattdessen sind Windgeräusche und mit der Atmung ein innerer Klang zu hören.

Wie in der echten Traumerfahrung dringen zwar diegetische Klänge in die Traumwelt ein, werden aber in einem mentalen Umformungsprozess so stark verfremdet, dass sie nicht mehr auf ihre ursprüngliche Quelle verweisen.

Das lärmende Blasen der Windmaschine wird so zu einem Wüstenwind, das Summen der Fliege ließe sich ebenso als Anspielung auf das spätere Scheinwerfer-Sirren deuten. Bei der Techno-Musik sind die Höhen weggefiltert und die tiefen Frequenzen verstärkt.

Nachdem die Umgebung des Fotostudios aufgedeckt wurde, hört man eine Zeit

lang weiterhin nur Marions „inneren Soundtrack“. Ton und Bild bilden damit eine Inkongruenz, da sich beide auf unterschiedlichen Wirklichkeitsebenen befinden. Nachdem Andis Aktionsgeräusche ungefiltert in Marions subjektive Klanglandschaft eindringen, rückt die Tonspur auf eine Ebene zwischen Realität und Traum. Erst nachdem Marion geweckt wird und dem anschließenden stilisierten Aufwachvorgang, befinden sich Bild- und Tonspur auf der gleichen Ebene. Beide folgen einander also nicht im Gleichschritt.²⁷⁷

Der Verlauf ereignet sich grob wie folgt:

<u>Bild</u>	<u>Ton</u>
Innenwelt (Schwarzbild)	Innenwelt
Innenwelt (Schwarzbild)	Innenwelt + Außenwelt (Beat)
Außenwelt (Wüste?)	Innenwelt + Außenwelt (Beat)
Außenwelt (Fotostudio)	Innenwelt + Aktionsgeräusche v. Andi
Außenwelt (POV in Scheinwerfer)	Innenwelt → Außenwelt überhöht
Außenwelt	Außenwelt

Die akustische Umgebung des Fotostudios wird äußerst negativ gezeichnet. Geräusche der „brutzelnden“ Elektronik, der hämmernden Musik und der ratternden Windmaschine erzeugen eine technische, unmenschliche Atmosphäre. Marions emotionale Wahrnehmung der Umwelt schlägt sich also in der klanglichen Gestaltung des Fotostudios nieder.

Kurze Zeit später erfolgt eine weitere alpträumhafte Wahrnehmungsverschiebung, in der die stark überzeichneten Klänge des Blitzlichtes und der Lampen, Marion zu erdrücken scheinen.

Die nächsten Minuten spielen sich wieder in der Realität ab. Zunächst zieht sich Marion in einen Umkleideraum zurück, der für sie als Zufluchtsstätte dient und in der Besprechung mit der Regie als „Mutterleib“ charakterisiert wurde. Dementsprechend herrschen tiefe einhüllende Frequenzen vor. Führt man diesen Gedanken weiter, können die donnernden Bässe der Musik als Herzschlag, das Heizungsgluckern gar als Magengeräusche interpretiert

277 Vgl. den analysierten Einschlafvorgang in ROSEMARIES BABY.

werden.²⁷⁸

Dennoch wird Marion wiederholt von außen gestört. Einerseits von der durch die Wände dröhnenden Musik, andererseits versuchen Andi und Lea, ein anderes Model, in ihren Schutzraum einzudringen.

Schließlich verlässt Marion den Umkleideraum und macht sich auf den Weg zu ihrer nächtlichen Unterkunft. Die Straßenumgebung und auch die Unterkunft werden im Ton als lebensfeindliche Orte dargestellt, sodass sie schließlich in einen Waschsalon flüchtet.

Dort trifft sie auf einen Blinden, der mit ihr ein Gespräch zu führen versucht, auf das sie sich allerdings nicht einlässt. Der Raumton des Waschsalons, der von Waschmaschinengeräuschen ausgefüllt ist, bleibt zunächst realistisch. Von außen prasselt der heftige Regen gegen die Schaufensterscheibe und Autos fahren auf der nassen Straße am Salon vorbei.

Schleichend beginnt Marion erneut, in eine Traumwelt abzugleiten. Der Blinde verabschiedet sich und verlässt den Waschsalon, woraufhin sie erleichtert die Augen schließt und kräftig durchatmet.

Über einen längeren Zeitraum verschiebt sich die vorher etablierte Waschsalon-Atmosphäre in Marions Subjektive. Die Regengeräusche blenden langsam aus, während das Rotieren der Waschmaschinen gleichzeitig in einen tiefen pulsierenden Rhythmus übergeht.²⁷⁹ Durch den Einsatz von Filtern und Hall werden die Vorbeifahrten der Autos manipuliert und erhalten eine irrealen Anmutung.²⁸⁰ Als letztes Element kommt das über-präsente Motorengeräusch einer Waschmaschine hinzu. Als schließlich der Höhepunkt des Crescendos erreicht ist und ihre Handtasche zu Boden fällt, hört man statt des Geräusches eines Aufschlages, den plötzlichen Ausfall der Waschmaschine.

Man befindet sich nun in Marions Gedankenwelt, die klanglich einen Kontrast zur Realität bildet.

278 W. Murch hat die Lautsphäre eines Mutterleibes klanglich nachgebildet. Siehe hierzu: <http://transom.org/2005/walter-murch/>

279 In *BARTON FINK* ist eine Szene ähnlich gestaltet. Als sich Barton einen Wrestling-Film im Kino anschaut, transformieren sich das Rattern des Filmprojektors sowie die Kampfgeräusche des Kinofilms in einen tiefen arhythmischen Geräuschteppich.

280 Vergleichbare Beispiele habe ich in der Analyse zu *EYES WIDE SHUT* bereits erwähnt. (Vgl. Kapitel 4.6)

Betrachtet man das Bild isoliert, so ist weder während der Bewusstseinsverschiebung noch nach dem Ausfall der Waschmaschine eine visuelle Veränderung feststellbar. Das Abdriften in Marions Imagination erfolgt ausschließlich über den Ton.



Die vorher laute Umgebung ist nun seltsam still. Es hat aufgehört zu regnen, die Waschmaschine ist defekt und auch scheinen keine Autos mehr zu fahren. Einige stark gefilterte und verhallte Fahrtgeräusche sind zwar sehr dezent in die Atmosphäre eingearbeitet, als solche sind sie aber nur bedingt erkennbar.

Wie in der ersten Traumsequenz stehen sie für die Außenwelt, die auch im Traum nicht vollständig ausgeblendet werden kann und selbst Bestandteil des Traumes wird.

Marion trifft in ihrem Traum auf den Blinden, dem sie sich nach einigem Zögern zuwendet. Ihre innerliche Öffnung wird durch das Aufkommen ruhiger Windgeräusche symbolisiert. Damit wird eine Parallele zum Anfang gezogen, wo Wind bereits positiv konnotiert war und Marions Gefühl der Geborgenheit ausdrückte. Infolgedessen setzt ein tiefes Rotieren einer Waschmaschine ein, das rhythmisch im Einklang mit ihrer Atmung verläuft. Die Waschmaschine ist bereits im Drehbuch als Symbol für ihren inneren „Reinigungsprozess“ definiert.



Marion scheint ihren Frieden gefunden zu haben, doch der Traum gleitet mehr und mehr in einen Albtraum ab.

Vor ihrem inneren Augen sieht sie sich im Outfit, das sie während des Fotoshootings getragen hat, vor einem abstrakten schwarzen Hintergrund.²⁸¹

281 Marion vor dem schwarzen Hintergrund erinnert an die abstrakten Bilder des Wissenschaftsfilms, den ich in Kapitel 5.3 erwähnt habe.

Die Erinnerung an das Fotoshooting wird zusätzlich akustisch hervorgerufen, indem die gleiche Techno-Musik wie zuvor diffus zu hören ist und die Windgeräusche wiederum in das Blasen der Windmaschine übergehen.

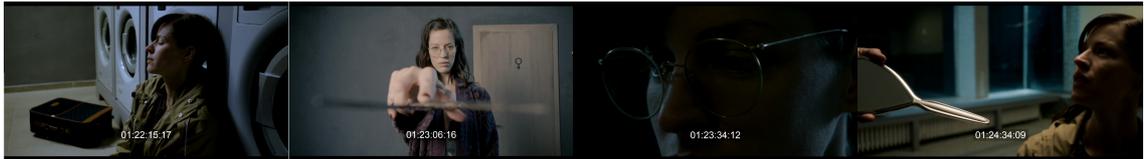
Grelle Lichtblitze, die wie akustische Messerstiche klingen, erinnern zusätzlich an ihren ersten Albtraum während des Shootings. Plötzlich erscheint Andi, dessen Ankunft von der flackernden Deckenbeleuchtung und bedrohlichen Elektronik-Klängen begleitet wird. Auch der Raumton weist nun deutliche Parallelen zum Fotostudio auf.

In einer zunehmend irrationalen Klangumgebung kommt es zwischen Marion und Andi zum Kampf. Als sie Andi schließlich mit einer Schere ersticht, blenden die Klänge wieder aus. Marion wird von Passanten auf der Straße beobachtet und realisiert schließlich, was sie getan hat.



Graduell baut sich nun im Ton eine Kaskade aus dem Klangmaterial des Films auf (Waschmaschine, Wind, Sprache). Andis Stimme aus dem Fotostudio und der Monolog des Blinden überlagern sich in einem klanglichen Chaos, erklingen vorwärts und rückwärts, verlangsamt und beschleunigt. Überwältigt von ihrer Tat und ihrer innerlichen Erregung wird in einem abstrakten Bild ihr Suizid suggeriert.

Es folgt ein Schnitt zurück in den Waschsalon, in dem Marion, noch immer in Gedanken versunken, auf der Fensterbank sitzt. Das ruhige Wehen eines Windes wird schließlich durch das verhallte Fahrtgeräusch eines Autos abgelöst. Sie wacht aus ihren Gedanken auf und findet ihre Handtasche sowie ihre persönlichen Gegenstände vor sich auf dem Boden liegen. Auch die wieder zu hörenden Straßengeräusche markieren die Rückkehr in die Realität. Der Blinde reicht Marion ihren Spiegel, sie nimmt ihre Brille ab und wendet sich ihm zu. Anschließend folgt der Abspann, in dem zu hören ist, wie sie und der Blinde den Waschsalon gemeinsam verlassen.



6.2 Zusammenfassung

Allgemein lassen sich die verschiedenen Wirklichkeitsebenen durch Kontraste zu vorher aufgebauten Klangumgebungen unterscheiden.

Da der Film eng an Marions subjektive Wahrnehmung geknüpft ist, lässt sich die Erzählung grob in vier Bewusstseinszustände unterteilen.

Als objektiv können die Szenen in der Umkleidekabine, auf der Straße/im Treppenhaus und streckenweise die Szene im Fotostudio sowie im Waschsalon angesehen werden. Vor allem während des Fotoshootings zeigt sich aber auch, dass eine strikte Einteilung in subjektiv/objektiv nicht möglich ist, da die negative Klangsphäre merklich durch Marions Wahrnehmung beeinflusst wird und genauso gut als semi-subjektiv eingestuft werden könnte.

Der zweite Bewusstseinszustand befindet sich auf der Schwelle von Realität und Imagination und ist in jenen Szenen vorherrschend, in denen Marion von der Wachwelt in die Traumwelt abgleitet. Dies geschieht am Ende des Fotoshootings und am markantesten im Waschsalon. Umgekehrt, also von der Traum- in die Wachwelt, gleitet ihr Verstand nach der ersten Traumsequenz zu Beginn des Films und nach dem angedeuteten Selbstmord am Ende des Films. Deutlich gerahmte Traumsequenzen sind als dritte Bewusstseinsstufe zu zählen. Der Anfang, der Übergang vom Fotostudio zum Umkleidekabine und Marions Alptraum vor Andis Erscheinen (als Traum im Traum) fallen unter diese Kategorie. Sowohl die Klang- als auch die Bildgestaltung ist an diesen Stellen auch am effektivsten umgesetzt bzw. vom diegetischen Rahmen am deutlichsten abgehoben.

Der große Abschnitt im Waschsalon, in dem Marion das Auge hinter der Waschmaschinenwand entdeckt, sie sich dem Blinden zuwendet und ihr späterer Kampf mit Andi spielen sich auf einer vierten Bewusstseinsstufe ab. Zwar handelt es sich in der gesamten Sequenz um eine Traumdarstellung, im

Gegensatz zu den gerade genannten beruht die Klanggestaltung hier aber nicht auf einer Hinzufügung von Klängen, sondern auf einer Ausdünnung. Ebenso weist das Bild keinen Bruch zur Realität auf. Dass es sich um einen Traum handeln muss, wird im Ton zwar angedeutet, vielmehr ergibt es sich aber aus dem dramaturgischen Kontext.

Mehrere Charakteristika der ausgemachten Tonkonventionen zeichnen auch hier die Traumdarstellungen aus. Dazu zählt die Unterwanderung der Traumwelt durch externe Reize, sowohl als Irritationsmoment (Andis Stimme und der Kameraauslöser) als auch in Form eines mentalen Umformungsprozesses (z. B. die Windmaschine, die zum Wüstenwind wird). Eine Verlagerung in tiefe Frequenzbereiche wird in der ersten Traumsequenz durch den dröhnenden Beat, in einer späteren durch das tiefe Pulsieren der Waschmaschine umgesetzt.

Eine deutliche Reduzierung der Lautsphäre zeichnet die lange Traumpassage im Waschsalon aus.

Der irrealer Übergang vom Fotostudio zum Umkleideraum sowie die finale Klangkaskade gegen Ende des Films spiegeln die Ästhetik einer akustischen Überfrachtung wider.

7 Fazit

Mit dieser Arbeit möchte ich aufzeigen, dass der Ton im Film wirkungsvoll zur Subjektivierung eingesetzt werden kann und daher ein starkes Gestaltungsmittel für die filmische Traumgestaltung darstellt.

Die vorgestellten Überlegungen zur Film-Traum-Analogie haben gezeigt, dass das Traumhafte mit dem Wesen des Films eng verknüpft ist und der Film sich daher gut zur Traumdarstellung eignet.

Von Anfang an diente der Film der Wunschauslebung kollektiver Träume, sodass das Kino zum Ort der Alltagsflucht wurde.

Sowohl der Traum- als auch der Filmerfahrung wurden und werden regressive Kräfte nachgesagt. Beide versetzen den Träumer/Zuschauer in einen Zustand, in dem die Rationalität dem Unbewussten weicht, in dem die frühkindliche Phase und sogar das Leben im Leib der Mutter wieder erfahrbar werden.

Dass die vielen Behauptungen des rein visuellen Traumes und der daraus resultierenden Forderung des stummen Filmes nicht haltbar sind, habe ich daran anschließend ausgeführt.

Für diese Argumentation habe ich bereits Freud und seine Traumdeutung herangezogen. Ein ausführlicherer Überblick über die Traumdeutung, das Strukturmodell der Psyche und Jungs Theorie des Kollektiven Unbewussten folgten im nächste Kapitel.

Der Mensch sei laut der psychoanalytischen Theorien ein Produkt seiner Triebe bzw. unbewussten Wünsche, seiner (vom gesellschaftlichen Leben geprägten) Moralvorstellungen und seinem rationalen Verstand. Begibt man sich allerdings in die Traumwelt, so seien die kontrollierenden Instanzen der Psyche geschwächt, was dazu führe, dass das Unbewusste Zugang in den Traum finde und sich in einem mentalen Umformungsprozess, der Traumarbeit, zu dem manifestiere, woran sich der Mensch nach dem Aufwachen erinnere.

Der nächste Abschnitt thematisierte den Übergang vom Stumm- zum Tonfilm und die damit verbundenen Überlegungen bzgl. eines adäquaten Umgangs mit

der neuen klanglichen Dimension. Eine radikale Forderung war die kontrapunktische Tonmontage, die u. a. von Eisenstein propagiert wurde. Ein praktisches Anwendungsbeispiel dieser Gestaltungsmethode wurde schließlich anhand der Fallanalyse DAS GOLDENE ZEITALTER des surrealistischen Filmmachers Luis Buñuel dargelegt. Der Surrealismus und seine Hintergründe wurden in diesem Kapitel folglich auch behandelt.

Wie die Bezeichnung 'surrealistischer Film' bereits impliziert, stellte sich die Frage, ob der Film in der Lage sei, eine der menschlichen Wahrnehmung überlegene Realitätserfahrung zu ermöglichen. Angelehnt an Walter Benjamin erörtere ich das Konzept des Optisch-Unbewussten und erweiterte es daraufhin auf das Klangliche, indem ich den Begriff des Akustisch-Unbewussten einführte. Beide Konzepte verweisen auf filmtechnische Verfahren, die eine Wirklichkeit offenbaren, die zuvor nicht einsehbar war. Daneben führte ich weiter aus, dass durch bestimmte auditive Reize das Unbewusste im Menschen direkt angesprochen werden könne, was bei der späteren Charakterisierung der Tonkonventionen entscheidend werden sollte.

Um die These herzuleiten, dass Traumdarstellungen das höchste Subjektivierungspotenzial im Film aufweisen, ging ich im nächsten Kapitel auf theoretische Positionen zur Subjektivierung ein, in denen diskutiert wurde, ob das Medium überhaupt subjektive Wahrnehmungen simulieren könne.

Im Zuge dessen erwähnte ich bestehende Modelle, die sich mit dieser Fragestellung beschäftigten, u. a. Genettes Fokalisierungsmodell. Darauf bauten Brütschs Subjektivierungsmodell und schließlich mein erweitertes Modell auf.

Es stellte sich heraus, dass eine strikte Trennung zwischen objektiver, subjektiver und imaginierter Welt nicht sinnvoll ist, da die verschiedenen Bewusstseinsstufen in ein Kontinuum eingeschrieben sind.²⁸²

Der Wechsel von einer Stufe in die andere erfolgt daher oft nicht sprunghaft, sondern schrittweise. Dass Bild- und Tonspur nicht im Gleichschritt durch dieses Kontinuum schreiten und durchaus unterschiedliche

282 Die Vorstellung eines Kontinuums tauchte in dieser Arbeit in unterschiedlichen Zusammenhängen mehrfach auf, die im Grunde aber auf das Gleiche abzielen, nämlich sowohl die strikte Trennung von Realität und Traum als auch die Unterscheidung zwischen verschiedenen veränderten Bewusstseinszuständen aufzuheben.

Subjektivierungsgrade aufweisen können, habe ich an dem Fallbeispiel ROSEMARIES BABY festgemacht.

Letztendlich haben die Modelle auch verdeutlicht, dass sich der Traum jeweils am äußersten Ende des Kontinuums einordnen lässt, was zu der Schlussfolgerung führte, dass im Traum der höchste Grad an Subjektivierung vorhanden ist, der im filmischen Medium überhaupt möglich ist.

Ebenso differenzierte ich zwischen Träumen, die ihren Status unmittelbar offenbaren und jenen, die ihn über einen gewissen Zeitraum lang verschleiern (retroaktiver Traummodus) bzw. die bis zum Ende Ambivalenzen bestehen lassen. Dies zeigte sich in der Analyse zu EYES WIDE SHUT, in dem die Grenze zwischen Erlebtem und Imaginiertem, Wach- und Traumwelt brüchig ist.

Zwei grundsätzliche Ästhetiken zeichnen die akustische (wie auch die visuelle) Gestaltung von Traumwelten aus. Eine Form gründet auf der Hinzufügung von Klängen, was im Extremen in einer auditiven Überfrachtung enden kann. Die andere Form beruht auf einer Ausdünnung des Klangmaterials, die bis zu einer digitalen Stille führen kann.

Dazu haben sich verschiedene klangliche Tonkonventionen etabliert, von denen ich die wichtigsten in folgender Reihenfolge näher untersuchte:

- Absenz/Ausklingen diegetischer Umgebungsgeräusche
- Stille
- Fokussierung auf einzelne Elemente der Tonspur
- Hall
- Drones
- Verlagerung in tiefe Frequenzbereiche
- Auflösen der Verzeitlichung
- Ton-Bild-Inkongruenz
- Unterwanderung des Traumes durch externe Reize

Zur Beurteilung der vorgestellten Tonkonventionen ziehe ich noch einmal den im Kapitel 4.2 aufgelisteten Fragenkatalog von Flückiger heran, im Speziellen die zweite Frage:

„Ist die Transformation überhaupt Ausdruck einer subjektiven Wahrnehmung, ist sie eher eine Enunziationsmarkierung oder eine stilistische Eigenheit?“²⁸³

Zielt die Tongestaltung auf eine Subjektivierung aus, so lassen sich die verwendeten Tonkonventionen, wie wir gesehen haben, oft auf psychoakustische Phänomene zurückzuführen.

Dies gilt für das *'Ausklingen diegetischer Umgebungsgeräusche'*, die *'Fokussierung auf einzelne Elemente der Tonspur'*, die *'Verlagerung in tiefe Frequenzbereiche'* und die *'Unterwanderung des Traumes durch externe Reize'*. Für eine dramaturgische Steigerung werden diese Effekte meist nicht realistisch, sondern überhöht eingesetzt. So ist etwa die *'totale Stille'* im Alltagsleben in der Regel nicht vorzufinden.

Andere Tonkonventionen haben zwar auch eine subjektivierende Wirkung, lassen sich aber in den meisten Fällen eher einem Eingriff der Erzählinstanz zuschreiben und sind daher als Enunziationsmarkierung aufzufassen.

Dazu zählt die Verwendung von *'Hall'* und *'Drones'*, eine *'Auflösung der Verzeitlichung'* und insbesondere die *'Aufhebung der Ton-Bild-Kongruenz'*.

Der Einsatz von Ton-Bild-Inkongruenzen stellt dabei noch den eindeutigsten Fall dar, da er in der Regel nicht der Wahrnehmung einer Figur entspringen kann, sondern deutlich als externer Eingriff zu werten ist.

Hall als die mit Abstand häufigste Methode der Traumkennzeichnung ist im Film so stark verfestigt, dass dem Zuschauer der Irrealitätsstatus einer Situation ohne weiteres direkt verständlich wird.

Dennoch bleibt festzuhalten, dass die Grenzen zwischen Subjektivierungsstrategien und Enunziationsmarkierungen fließend sind und immer ein gewisser Interpretationsfreiraum bestehen bleibt.

Der Einsatz von Hall und Drones hat gezeigt, dass weniger die Wahrnehmung der Figur simuliert, als der emotionale Unterbau der Sequenz verstärkt wird.

Drones drücken vor allem in Alpträumen oft die innerliche Unruhe des Träumenden aus, sind ein Zeichen einer bevorstehenden Gefahr oder geben der Traumumgebung eine bedrohliche und mystische Färbung.

283 [SDV, p.381]

Viele der Tonkonvention haben auch daher eine so große Wirkkraft, da sie direkt das Unbewusste im Zuschauer ansprechen und die Gefühle der Filmfigur auf ihn übertragen. Der (Alb-)Traum im Film wird somit zum eigenen (Alb-)Traum.

„Emotionen sind komplexe, überwiegend automatisierte, von der Evolution festgelegte Bewegungs- und Vorstellungsprogramme (...).

Aber tragen Emotionen auch dann zum Überleben bei, wenn wir einen Film sehen und uns von Hitchcock bis ins Mark erschrecken oder von einem Melodram zu Tränen rühren lassen? Die Antwort ist ein entschiedenes Ja (...).“ ²⁸⁴

In vielen Fällen liegen auch Kombinationen mehrerer Tonkonventionen vor. Das Ausklingen von Umgebungsgeräuschen kann Freiraum für andere Klänge schaffen, den Fokus auf einzelne Tonelemente verschieben oder eine verstörende Inkongruenz zum Bild aufbauen.

Zum Schluss ging ich auf meine eigene praktische Sound Design Arbeit zu dem Kurzfilm MARION ein, besprach meine konzeptionelle Vorgehensweise und erörterte diese anhand der in dieser Arbeit besprochenen Themenfelder. Die Hauptaufgabe des Tons war in diesem Fall zu kennzeichnen, wann sich das Geschehen in der Realität und wann in der Vorstellung zuträgt. Um dies zu schaffen, machte ich von einigen der vorgestellten Tonkonventionen und theoretischen Traumkonzeptionen Gebrauch.

Dass der Ton für den Film und besonders für die filmische Traumdarstellung eine enorm wichtige Funktion einnimmt, ist in dieser Arbeit (hoffentlich) deutlich geworden. Die in dieser Arbeit aufgekommene Frage, ob der Tonspur bloß eine additive Rolle zugeschrieben werden kann, indem sie lediglich das verstärkt, was durch das Bild bereits impliziert wird (Kapitel 2.3), kann klar verneint werden.

284 [FBE, p.88]

Beispiele wie ROSEMARIES BABY haben gezeigt, dass Bild- und Tonspur auf jeweils unterschiedlichen Bewusstseinsstufen operieren können, wodurch sich vielfache Kombinationsmöglichkeiten von Bild und Ton ergeben.

Als Folge eröffnet sich ein Zugang zu einer riesengroßen Zwischenwelt, einem Kontinuum zwischen objektiver Realität und imaginierter Traumwelt, das im Fehlen einer eigenständigen klanglichen Dimension nicht vorhanden wäre. In stark subjektivierten Szenen und Träumen hat der Sound Designer folglich maximale Freiheiten in der Gestaltung der Tonspur,²⁸⁵ was durchaus mit der Eisenstein'schen Forderung einer unabhängigen Bild- und Tonmontage vergleichbar ist.

Oft stellen Traumsequenzen den emotionalen Höhepunkt eines Films dar, in denen die inneren Konflikte der Figur, ihre verborgenen Ängste und Wünsche offengelegt werden. Die Vorherrschaft des Unterbewusstseins zieht sich durch einen Großteil der Traumdeutungen. Aufgrund ihrer Fähigkeit tiefliegende Emotionen anzusprechen, ist die klangliche Dimension in großem Maße mitentscheidend für eine Traumdarstellung, die tatsächlich traumhaft wirkt.

„Close your eyes and imagine the sounds from your life that captivate you the most. Are they sounds from nature like the roar of a mighty waterfall? Do you visualize the sounds of a booming drum, your favorite musician's voice, or maybe the blast from a jet airplane? Dreams sometimes use the imagery of sounds to help you to access your inner nature and its unique sounds.“²⁸⁶

285 Das eröffnende Zitat von Randy Thom (vgl. Einführung, p. 7) wird damit von meiner Seite aus bestätigt.

286 [HOW]

8 Anhänge

8.1 Literaturverzeichnis

- ASS:** SIEREK, KARL, *"Assoziieren, verketten, montieren"* in *"Kino im Kopf. Psychologie und Film seit Sigmund Freud"*, 2006
- AUV:** CHION, MICHEL, *"Audio-Vision - Ton und Bild im Kino"*, 2012
- DCB:** KINDER, MARSHA, *"The Nomadic Discourse of Luis Buñuel: A Rambling Overview"* in *„Luis Buñuel's The Discreet Charm of the Bourgeoisie“*, 1999
- DOF:** HALPERN, LESLIE, *"Dreams on Film - The Cinematic Struggle Between Art and Science"*, 2003
- DSF:** BRÜTSCH, MATTHIAS, *"Dream Screen? - Die Film/Traum-Analogie im theoriegeschichtlichen Kontext"* in *„Das Kino träumt - Projektion. Imagination. Vision“*, 2009
- DSS:** SONNENSCHNEIN, DAVID, *"Sound Design - The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema"*, 2001
- EPS:** EPSTEIN, JEAN, *"Jean Epstein - Critical Essays and New Translations"*, 2012
- FBE:** DAMASIO, ANTONIO, *"Film, Bewusstsein und Emotion"* in *„Kino im Kopf - Psychologie und Film seit Sigmund Freud“*, 2006
- FRE:** FREUD, SIGMUND, *"Die Traumdeutung"*, 1899
- FRU:** ROST, ANDREAS, *"Frustrierte Traumlust"* in *"Kino im Kopf. Psychologie und Film seit Sigmund Freud"*, 2006
- FTG:** , *"Filmton Guide 2016"*, 2016
- HOR:** BREDEKAMP, HORST, *"Michelangelos Moses als Gedankenfilm"* in *"Kino im Kopf - Psychologie und Film seit Sigmund Freud"*, 2006
- KIK:** JASPERS, KRISTINA; UNTERBERGER, WOLF, *"Kino im Kopf"*, 2006
- LEX:** RITTNER, SABINE; FACHNER, JÖRG; HESS, PETER, *"Klangtrance" Lexikon Musiktherapie*, 2009, 2. Auflage
- LUL:** LYNCH, DAVID, *"Lynch über Lynch"*, 2002
- NDN:** PETERS, KATHRIN, *"Nicht-Denken, Nicht-Wissen - Über das visuelle Unbewusste"* in *„Das Kino träumt - Projektion. Imagination. Vision“*, 2009

- OCA:** DONNELLY, KEVIN J., "*Occult Aesthetics: Synchronization in Sound Film*", 2014
- SDV:** FLÜCKIGER, BARBARA, "*Sound Design - Die virtuelle Klangwelt des Films*", 2012, 5. Auflage
- SIE:** SIEREK, KARL, "<<Ich fliege!>> *TraumRaum im chinesischen Gegenwartsfilm*" in „*Das Kino träumt - Projektion. Imagination. Vision*“, 2009
- SUL:** LOMMEL, MICHAEL, "*Der Zeitstatus der Bilder*" *Surrealismus und Film - Von Fellini bis Lynch*, 2008
- SUR:** BRADLEY, FIONA, "*Surrealismus*", 2001
- TBK:** BRÜTSCH, MATTHIAS, "*Traumbühne Kino - Der Traum als filmtheoretische Metapher und narratives Motiv*", 2010
- TUF:** PHILIPPE-ALAIN MICHAUD, "*Traum und Film - Visuelle Formen im Wissenschafts- und Experimentalkino*" in „*Das Kino träumt - Projektion. Imagination. Vision*“, 2009
- TUN:** SCHAFER, R. MURRAY, "*The Soundscape - Our Sonic Environment and the Tuning of the World*", 1977
- UES:** WU, HARMONY H., "*Unraveling Entanglements of Sex, Narrative, Sound, and Gender: The Discreet Charm of Belle de Jour*" in „*Luis Buñuel's The Discreet Charm of the Bourgeoisie*“, 1999

8.2 Internetquellen

Weitere Internetquellen sind an entsprechenden Stellen in Fußnoten angegeben. Alle Seiten waren am 08.02.2017 um 15:45 Uhr abrufbar.

ASC: SCHUCHARDT, ANDRE, "*Einführung zu den Archetypen des Unbewussten. Nach C. G. Jung.*", verfügbar unter: <http://andre-schuchardt.de/mat/matphil/jung/>

BEL: BALÁZS, BÉLA, "*Theory of the Film: Sound*", 1945, verfügbar unter: http://atc.berkeley.edu/201/readings/Humon_Belazs.pdf

BLU: DANCYNGER, KEN, "*Blue Velvet - a mixed genre film with horror film sound*", verfügbar unter: <http://www.filmsound.org/articles/velvet.htm#wild>

BRE: BRETON, ANDRÉ, "*First Manifesto of Surrealism - 1924*", verfügbar unter: http://uploads.worldlibrary.net/uploads/pdf/20121102214233manifestopdf_pdf.pdf

BRU: BRÜHLMEIER, ARTHUR, "*Die Psychoanalyse Sigmund Freuds*", verfügbar unter: <http://www.bruehlmeier.info/freuds%20psychoanalyse.pdf>

CON: MURCH, WALTER, "*In Conversation with Walter Murch*", 2004, verfügbar unter: <http://filmsound.org/murch/interview-with-walter-murch.htm>

CGJ: SONNEK, BIRGIT, "*C.G. Jung: Die ARCHETYPEN (Urbilder im kollektiven Unbewussten)*", 2003, verfügbar unter: <http://www.schlusstexte-geist-und-gehirn.de/downloads/Archetypen.pdf>

DRK: BRETON, ANDRÉ, "*Der Cheftheoretiker der Surrealisten*", verfügbar unter: http://www.deutschlandradiokultur.de/vor-50-jahren-starb-andre-breton-der-cheftheoretiker-der.932.de.html?dram:article_id=367030

EIS: EISENSTEIN, SERGEJ; PUDOWKIN, WSEWOLOD I.; ALEXANDROW, W. GRIGORIJ, "*Manifest zum Tonfilm*", 1928, verfügbar unter: <http://www.medienkunstnetz.de/quellentext/90/>

HOF: VON HOFMANNSTHAL, HUGO, "*Der Ersatz für die Träume*", 1921, verfügbar unter: <http://www.navigare.de/hofmannsthal/ersatz.html>

HOW: HOWLIN, JEFF, "*Making Thunder*", 2014, verfügbar unter: <http://www.santacruzpsychologist.com/blog/2014/making-thunder/>

JUN: , "*Die Analytische Psychologie C. G. Jungs*", verfügbar unter: <https://www.cgjung.de/ap>

MUR: MURCH, WALTER, "*Womb Tone*", 2005, verfügbar unter:

<http://transom.org/2005/walter-murch/>

PSY: , "*Kollektives Unbewusstes*", verfügbar unter:

<http://www.psychologielexikon.com/1090-kollektives-unbewusstes>

RAN: THOM, RANDY, "*Designing A Movie For Sound*", 1999, verfügbar unter:

http://filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm

TYR: THOM, RANDY, "*The Tyranny of Reverb*", 2017, verfügbar unter:

<https://randythomblog.wordpress.com/2017/03/23/the-tyranny-of-reverb/>

(nachträglich hinzugefügt am. 03.04.2017)

UNS: RICHARDS, RASHNA WADIA, "*Unsynced: the contrapuntal sounds of Luis Bunuel's L'Age d'Or*", verfügbar unter:

<http://www.videokasbah.net/UNSYNCHED.pdf>

UUK: KNAPPE, STEFAN, "*Das Unbewusste und der Klang. Psychoanalyse und experimentelle Geräuschmusik*", 2004, verfügbar unter:

<http://www.dronerecords.de/download/Das%20Unbewusste%20und%20der%20Klang.pdf>

8.3 Bildquellen

Abb. 1:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/7/7a/Freud_Ich.svg/2000px-Freud_Ich.svg.png

Abb. 2:

http://www.tate.org.uk/art/images/work/T/T01/T01978_9.jpg

Abb 3:

https://marthaph.files.wordpress.com/2015/02/un_chien_andalou_17-1024x752.jpg

8.4 Filmographie

2001: Odyssee im Weltraum (2001: A Space Odyssey)
Film, UK/USA, 1968, Regie: Stanley Kubrick

Aguirre, der Zorn Gottes
Film, Westdeutschland, 1972, Regie: Werner Herzog

Alone. Life Wastes Andy Hardy
Kurzfilm, USA, 1998, Regie: Martin Arnold

American History X
Film, USA, 1998, Regie: Tony Kaye

Antichrist
Film, International koproduziert, 2009, Regie: Lars von Trier

Apocalypse Now
Film, USA, 1979, Regie: Francis Ford Coppola

Barton Fink
Film, USA, 1991, Regie: Joel Coen, Ethan Coen

Belle de Jour – Schöne des Tages (Belle de Jour)
Film, Frankreich, 1967, Regie: Luis Buñuel

Blue Velvet
Film, USA, 1986, Regie: David Lynch

Caché
Film, Frankreich, 2005, Regie: Michael Haneke

Der Dialog (The Conversation)
Film, USA, 1974, Regie: Francis Ford Coppola

Das goldene Zeitalter (L'Age d'Or)
Film, Frankreich, 1930, Regie: Luis Buñuel

Der diskrete Charme der Bourgeoisie (Le charme discret de la bourgeoisie)
Film, Frankreich, 1972, Regie: Luis Buñuel

Der Soldat James Ryan (Saving Private Ryan)
Film, USA, 1998, Regie: Steven Spielberg

Der Pate (The Godfather)
Film, USA, 1972, Regie: Francis Ford Coppola

Der Untergang des Hauses Usher (La chute de la maison Usher)
Stummfilm, Frankreich, 1928, Regie: Jean Epstein

Dogville
Film, International koproduziert, 2003, Regie: Lars von Trier

Donnie Darko
Film, USA, 2001, Regie: Richard Kelly

Ein andalusischer Hund (Un chien andalou)
Kurzfilm, Frankreich, 1929, Regie: Luis Buñuel

Ekel (Repulsion)
Film, UK, 1965, Regie: Roman Polański

Enter the Void
Film, Frankreich, 2009, Regie: Gaspar Noé

Eraserhead

Film, USA, 1977, Regie: David Lynch

Erpressung (Blackmail)

Film, UK, 1929, Regie: Alfred Hitchcock

Eyes Wide Shut

Film, UK/USA, 1999; Regie: Stanley Kubrick

Gravity

Film, UK/USA, 2013, Regie: Alfonso Cuarón

Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 2 (Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 2)

Film, UK/USA, 2011, Regie: David Yates

Ich kämpfe um dich (Spellbound)

Film, USA, 1945, Regie: Alfred Hitchcock

Inception

Film, UK/USA, 2010, Regie: Christopher Nolan

Inside Llewyn Davis

Film, USA/Frankreich, 2013, Regie: Ethan Coen, Joel Coen

Interstellar

Film, UK/USA, 2014, Regie: Christopher Nolan

Johnny zieht in den Krieg (Johnny Got His Gun)

Film, USA, 1971, Regie: Dalton Trumbo

Liebe (Amour)

Film, International koproduziert, 2012, Regie: Michael Haneke

La Croissance Des Végétaux

Wissenschaftsfilm, 1929, Regie: Jean Comandon

Lost Highway

Film, USA, 1997, Regie: David Lynch

M

Film, Deutschland, 1931, Regie: Fritz Lang

Marion

Kurzfilm, Deutschland, 2017, Regie: Robert Piel

Matrix (The Matrix)

Film, USA/Australien, 1999, Regie: Larry Wachowski, Andy Wachowski

Mauprat

Stummfilm, Frankreich, 1926, Regie: Jean Epstein

Melancholia

Film, International koproduziert, 2011, Regie: Lars von Trier

Mulholland Drive – Straße der Finsternis (Mulholland Drive)

Film, USA, 2001, Regie: David Lynch

Nostalgia (Nostalghia)

Film, Sowjetunion/Italien, 1983, Regie: Andrei Tarkowski

Persona

Film, Schweden, 1966, Regie: Ingmar Bergman

Pickpocket

Film, Frankreich, 1959, Regie: Robert Bresson

Rosemaries Baby (Rosemary's Baby)
Film, USA, 1968, Regie: Roman Polański

Stalker
Film, Sowjetunion, 1979, Regie: Andrei Tarkowski

Stay
Film, USA, 2005, Regie: Marc Forster

The Artist
Film, Frankreich, 2011, Regie: Michel Hazanavicius

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

Wilde Erdbeeren (Smultronstället)
Film, Schweden, 1957, Regie: Ingmar Bergman

8.5 Freie Übersetzungen

1

„Dem Ton wird in einer Geschichte durch einen Traum die Tür zur Zusammenarbeit eröffnet. In einer Traumsequenz haben wir als Filmmacher noch mehr Freiheiten als üblich, den Ton für unsere Geschichte zu formen und Verbindungen zwischen Klängen im Traum und Klängen in der Welt herzustellen, für die der Traum Hinweise liefert.“

10

„Träume sind Erinnerungsblitze, Fantasien und Halluzinationen, die während des Schlafes erlebt werden.“

13

„(...) [D]as Fundament des Films muss sehr tief in einer gemeinsamen menschlichen Erfahrung liegen, die, so glaube ich, die Sprache des Traumes sein muss.“

31

„Der traumhafte Zustand beim Filmschauen kann als Methode genutzt werden, Menschen dazu zu bewegen, sich Ideen anzuhören, die sie sonst ignorieren könnten. (...) Daher sollte ein Traum in einem Traum, z. B. eine gefilmte Traumsequenz, eine noch größere Wirkung haben.“

40

„Statt mit einem warmen Glas Milch, einem verdunkelten Raum, einem gemütlichen Bett und geschlossenen Augen, beginnt der öffentliche Traum gewöhnlich mit warmen Popcorn, einem verdunkelten Raum, Stoffsitzen und weit geöffneten Augen.“

53

„(...) Der Film wird zu der Sprache der unbewussten Gedanken, genauso wie die Literatur die Sprache der bewussten Gedanken ist.“

65

„Der Spielfilm ist im Allgemeinen um eines <<logischer>> und <<konstruierter>> als der Traum.“

85

„Ich glaube, dass der 100% sprechende Film eine Dummheit ist und ich glaube, dass Jeder meiner Meinung ist. Aber der Tonfilm ist eine Sache von großem Interesse und die Zukunft gehört ihm.“

87

„Damit das Auge und das Ohr beim gemeinsamen Bilden einer Bezugsebene nicht in einem teuflischen Überfluss resultieren, sollte die Arbeit, die jedem Sinn zugewiesen wird, unterschiedlich sein.“

88

„Ein bestimmtes Maß an Widerspruch zwischen Bild und Sprache, an Falschheit zwischen Auge und Ohr, scheint daher nötig für ein Drehbuch zu sein.“

89

„Beide Techniken tragen dazu bei, den Ton mit einem Charakter der Irrealität auszustatten, oder, um es besser auszudrücken, der Über-Realität, mental und poetisch: der Surrealität.“

90

„Daher hat sich eine Tendenz manifestiert, die sich einer personalisierten Repräsentation des Tons zuwendet und ihn befähigt, die Subjektivität und psychologische Wahrheit treu wiederzugeben.“

98

„Der Filmtone wirkt nicht nur additiv, sondern vervielfacht zwei- oder dreimal den Effekt des Bildes.“

111

„Das Kino öffnet den Weg zu akustischen Verwirklichungen des Fantastischen, das unmittelbar der Realität entstammt.“

114

„Ton ist fast wie eine Droge. Er ist so rein, dass er, sobald er in deine Ohren geht, sofort etwas mit dir macht.“

118

„Obwohl unser erwachsenes Bewusstsein dem Sehen verbunden ist, wurde es durch den Ton gesäugt. Wenn wir nach der Quelle der Fähigkeit des Kluges - in all seinen Formen - suchen, uns tiefer zu bewegen als andere Sinne und uns hin und wieder ein mysteriöses Gefühl der Verbundenheit zum Universum zu geben, ist die ursprüngliche Intimität [im Mutterleib] ein guter Ort zu starten.“

143

„Während das sowjetische Tonfilm-Manifest mehr darauf bedacht war, dialektische Effekte innerhalb einer kohärenten diegetischen Welt zu konstruieren, war Buñuels kontrapunktischer Ton Resultat einer Revolte gegen die Vorstellung einer stabilen Diegese, einer Revolte, die die surrealistische Erfahrung stärkt.“

146

„(...) Diese Sequenz reißt den Zuschauer gewaltsam aus jeglicher Verbindung zu der Filmwelt heraus, indem sie die filmische Konstruiertheit bloßstellt, die sich (bis dahin) im visuellen Genuss und einer stabilen akustischen Referenz präsentiert hat. Dass dies in der Fantasie geschieht, negiert diesen Effekt nicht (...).“

158

„Denken in Bildern ist daher nicht dem Traum, der Träumerei oder dem Delirium vorbehalten; es ist Teil des alltäglichen Lebens der Seele während des Tages und der Nacht.“

160

„Wenn eine Figur ein Objekt anschaut, schauen wir, die Zuschauer, mehr oder weniger durch seine Augen darauf. Die Art, wie er auf das Objekt reagiert (oder nicht reagiert) kann uns entscheidende Informationen über seine Person und seine Situation geben. Das gleiche gilt auch für das Hören. Wenn es keine Momente gibt, in denen unsere Figur die Welt um sie herum hören darf, bleibt dem Publikum eine wichtige Dimension SEINES Lebens vorenthalten.“

215

„Heutzutage leidet die Welt an einer Überbevölkerung von Klängen. Es gibt so viele akustische Informationen, dass sich wenig mit Klarheit hervortun kann.“

217

„Ein komplett tonloser Raum erscheint in unserer Wahrnehmung hingegen niemals ganz konkret und real.“

238

„Menschen sind von Natur aus von Hall fasziniert. Darum können nur so wenige von uns dem Drang widerstehen, die Autohupe zu betätigen, wenn wir durch einen Tunnel fahren. Darum erscheinen die Stimmen der Geistlichen umso heiliger in der halligen Umgebung eines typischen Ortes der Anbetung. Vielleicht stammt dies von unseren Vorfahren, die Höhlen bewohnten. Wir assoziieren Hall mit einem verführerischem Rätsel, das uns als Mischtonmeister die Macht eines Schamanen spüren lässt, der dieses Geheimnis, diese Transzendenz hervorrufen kann. Um meinen guten Freund Gary Summers zu zitieren: *'Warum klingt die Vergangenheit immer so verhallt?'*“

241

„Die Steinwände- und Böden der normannischen und gotischen Kathedralen produzierten nicht nur unnatürlich lange Nachhallzeiten (sechs Sekunden oder mehr), sondern reflektierten auch Klänge mit tiefen und mittleren Frequenzen, sodass hohe Frequenzen über 2000 Hertz aufgrund der Absorption der Wände und des Bodens in diesem Bereich gedämpft wurden.

Jemand, der den Choralgesang von Mönchen in einem dieser alten Gebäude gehört hat, wird niemals den Effekt vergessen: die Stimmen scheinen von einem Punkt zu kommen, aber überziehen das Gebäude wie Parfüm.“

242

„Der Klang in normannischen und gotischen Kirchen, der die Menschen umhüllt, stärkt die Verbindung zwischen dem Individuum und der Gemeinde. Der Verlust an hohen Frequenzen und die daraus resultierende Unmöglichkeit der Klangortung macht den Gläubigen zum Teil der Klangwelt. Er nimmt Klang nicht mit 'Vergnügen' wahr - er ist von ihm eingehüllt. Diese Erfahrung der Immersion, statt der Konzentration, bildet einen der stärksten Verbindungen zwischen dem modernen und mittelalterlichen Menschen. Aber wir können noch weiter zurück schauen, um einen gemeinsamen Ursprung zu bestimmen. Wo ist der dunkle und flüssige Raum, von dem diese Hörerfahrung stammt? Es ist der Ozean-Leib unserer ersten Vorfahren: Das übertriebene Echo und die übertriebenen Resonanzeffekte der modernen elektronischen Musik und Populär-Musik stellen diese hallenden Gewölbe der dunklen Tiefen des Ozeans wieder her.“

243

„Was war der erste gehörte Klang? Es war die Zärtlichkeit der Gewässer. (...) Der Ozean unserer Vorfahren ist im wässrigen Mutterleib wiederhergestellt und ist chemisch damit verbunden. Ozean und Mutter. (...) Die Wege des Menschen führen alle zum Wasser.“

250

„Diese [Jung'schen Archetypen] sind die innewohnenden, ursprünglichen Erfahrungsmuster, die bis zum Anfang der Zeit zurückreichen. Sie können sich nicht von selbst wahrnehmbar vermitteln, aber können sich in Träumen, Werken der Kunst und der Fantasie zum Ausdruck bringen.“

252

„Der Traum spricht in Bildern und verleiht Instinkten Ausdruck, die der primitivsten Ebene der Natur entstammen.“

263

„Als Tom Hanks aufgrund eines Schützengrabenschocks einen temporären Hörverlust erleidet, verändern sich die Bilder kaum. Im Ton haben wir allerdings etwas radikales gemacht, indem wir die Umwelt heruntergefahren haben. Man hört einzelne verzerrte Töne der Außenwelt, aber hauptsächlich nur das Seemuschel-Rauschen, als ob man sich in seinem Kopf befinde.“

268

„(...) Es gibt keine Zeitwahrnehmung im Dauerton. Er ist über-biologisch.“

275

„Die langsamen, düsteren, plärrenden Posaunen im Hauptthema der Filmmusik basieren eigentlich auf einer extrem verlangsamten Version der schnellen, hohen Trompeten im Anfang von Édith Piafs Lied '*Non, je ne regrette rien*', das im Film eine erzähltechnische Funktion besitzt. Außerdem wird die Musik verlangsamt wahrgenommen, wenn Musik von jemandem gehört wird, der gerade träumt. Daher klingt das Hauptthema der Filmmusik fast exakt so, wie der Anfang von '*Non, je ne regrette rien*' für einen Träumenden klingen würde. Dieses erzähltechnische Mittel kommt zu seinem logischen Abschluss, wenn der Song am Ende des Abspannes gespielt wird, um zu signalisieren, dass das Publikum nun dabei ist, von dem Film 'aufzuwachen'.“

„Schließe deine Augen und stelle dir die Töne vor, die dich am meisten faszinieren. Sind es Töne der Natur wie das Rauschen eines mächtigen Wasserfalls? Stellt du dir die Töne einer dröhnenden Trommel, die Stimme deines Lieblings-Musikers oder vielleicht die Druckwelle eines Düsenflugzeuges vor? Manchmal verwenden Träume diese Klangvorstellungen, um dir einen Zugang zu deiner inneren Natur mit seinen einzigartigen Klängen zu ermöglichen.“

8.6 Erklärung der eigenständigen Arbeit

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe.

Die Stellen der Arbeit, die anderen Quellen im Wortlaut oder dem Sinn nach entnommen wurden, sind durch Angaben der Herkunft kenntlich gemacht. Dies gilt auch für Zeichnungen, Skizzen, bildliche Darstellungen sowie für Quellen aus dem Internet.

Dortmund, den 09. Februar 2017