

## **Bachelorarbeit**

im Fachbereich Design, Studiengang Film & Sound

mit Schwerpunkt Sounddesign

zum Thema:

### **Das narrative Potenzial nichtdiegetischer Klänge im Film**

- Eine Analyse akusmatischer Geräusche anhand  
ausgewählter Filmszenen seit den 1970er Jahren

vorgelegt von

**Klaus Willig**

Erstgutachter: Prof. Jörg U. Lensing  
Zweitgutachter: Dipl.-Ing. Marcel Knuth

Dortmund, im Juli 2021 (SS 2021)

## **Abstract**

Die vorliegende Bachelor-Thesis stellt die Frage in den Fokus, ob nichtdiegetischen Klängen im Film eine ausreichende Semantik innewohnt, sodass sie eine narrative Funktion übernehmen können. Um sich dem Untersuchungsgegenstand zu nähern, werden für die Analyse essenzielle Begrifflichkeiten erläutert und für diese Arbeit gültige Definitionen aufgestellt. An den theoretischen Teil anknüpfend, erfolgt eine Vorstellung ausgewählter Geräusche und ihre kultur- sowie sozialhistorische Bedeutung. Wenn man versteht, ob die Bedeutung eines Klangobjekts durch einen weiteren Kontext angereichert ist, lässt dies die Einordnung und Interpretation einer narrativen Semantik von gegebenenfalls nichtdiegetischen Geräuschen zu. Mittels selektierter Filmbeispiele seit den 1970er-Jahren wird überprüft, ob und in welchem Umfang in der bisherigen Sounddesign-Praxis dieser Erzählweise Beachtung geschenkt wurde. Die Analysen werden dabei die Anforderungen an ein Geräusch und dessen Setzung offenbaren, die notwendig sind, damit ein semantischer Gehalt gegeben ist. Abschließend wird erläutert, wie der narrative Einsatz nichtdiegetischer Klänge die konzeptionellen Überlegungen und das Sounddesign des studentischen Films *Ich geh nirgendwohin*, für dessen Bildmontage und Tongestaltung der Autor dieser Thesis verantwortlich ist, beeinflusst hat.

## **Abstract (English)**

The present bachelor thesis focuses on the question of whether non-diegetic sounds in film sufficient semantics have so that they can assume a narrative function. In order to get closer to the subject of research, essential terms for the analysis are explained and definitions that are valid for this work are established. Following on from the theoretical part, selected sounds and their cultural and socio-historical significance are presented. Understanding whether the meaning of a sound object is enriched by a larger context enables the classification and interpretation of the narrative semantics of possibly non-diegetic sounds. Using selected film examples since the 1970s, it is checked whether the previous sound design practice paid attention to this narrative method, in which contexts it is used and whether it is a common stylistic device. The analyzes will show the requirements for a sound and its positioning, which are necessary to ensure that semantic content is given. Finally, it is explained how the narrative use of non-diegetic sounds has influenced the conceptual considerations and the sound design of the student film *I won't go anywhere*, for the film editing and sound design of which the author of this work is responsible.

# Inhaltsverzeichnis

Abstract

Abstract (English)

1.	Einleitung .....	1
1.1.	Problemstellung und Zielsetzung .....	2
1.2.	Forschungsstand .....	4
2.	Grundlagen und Begriffsdefinitionen.....	6
2.1	Diegese.....	7
2.1.1	Diegese in der Erzähltheorie nach Gérard Genette .....	9
2.1.2	Diegetische Elemente und Klänge im Film .....	11
2.1.3	Nichtdiegetische Elemente und Klänge .....	14
2.2	Leinwand und Sound .....	15
2.2.1	On-Screen-Sound .....	16
2.2.2	Off-Screen-Sound .....	17
2.2.3	Off-Sound .....	21
2.3	Akusmatik und Desakusmatisierung .....	22
2.4	Konkreter Klang, abstrakter Klang und materialisierende Klanghinweise .....	26
3	Semantik des Klangs .....	29
3.1	Metall .....	31
3.2	Wasser, Wind und Donner.....	32
3.3	Klangsymbole menschlicher Artefakte wie Schlüssel und Glocke .....	36
4	Audio-visuelle Szenenanalyse .....	40
4.1	<i>Opfer</i> von Andrei Tarkowski (1986) .....	42
4.1.1	Die Vogelschreie der Mauersegler.....	43
4.1.2	Das Kulning .....	46
4.2	<i>Scott Pilgrim vs. the World</i> von Edgar Wright (2010).....	49
4.2.1	Zeitliche Einordnung der porträtierten Generation .....	50
4.2.2	Vertonung der Wischblenden.....	51

4.2.3	Stereotype Off-Sounds .....	54
4.3	<i>Der Dialog</i> von Francis Ford Coppola (1974) .....	56
5	Narration nichtdiegetischer Sounds in <i>Ich geh nirgendwohin</i> .....	60
5.1	Die Hammerschläge .....	61
5.2	Abstrakte Klangobjekte .....	63
5.3	Musique Concrète als Interpunktion .....	65
6	Fazit .....	67
7	Quellenverzeichnis .....	74
7.1	Wissenschaftliche Sekundärliteratur .....	74
7.2	Verzeichnis der wissenschaftlichen Webadressen .....	76
7.3	Verzeichnis der nicht wissenschaftlichen Webadressen.....	77
7.4	Filmverzeichnis .....	78
8	Anhang	

# 1. Einleitung

Film als audiovisuelles Medium ist heute aus der modernen Medien- und Unterhaltungsbranche nicht mehr wegzudenken. Sei es ein kurzer amateurhafter Clip auf TikTok oder Instagram, ein hochpolierter Werbefilm, eine Serienproduktion, eine experimentelle 3D-Projektion, ein Fernsehfilm oder – das wohl aufwendigste Format – ein Kinofilm. In all diesen Formaten ist es heutzutage eine Selbstverständlichkeit geworden, dass es eine Tonspur zum Bild gibt. Fehlt diese, führt das zu einer Irritation des Rezipienten<sup>1</sup> und wirft Fragen auf. Ton und Bild bilden demnach im Bewusstsein eine Einheit und gehören selbst dann zum gleichen Produkt, wenn sie nicht synchron gesetzt sind, wie es naturgemäß bei Tönen im Off-Screen der Fall ist. So wird auch die außerhalb der filmischen Realität liegende Filmmusik als dem Film zugehörig erkannt und der Regel nach im Kontext zum Bild wahrgenommen. Der Filmtheoretiker Michel Chion stellt in diesem Zusammenhang die provokante These auf, dass es für den Film als audiovisuelles Medium keine von der filmischen Einheit getrennte Tonspur gibt,

„auch wenn sie auf einem Magnetband, optoelektronisch oder auf einem Digitalträger enthalten sind [...] und die verschiedenen Klänge für den Film an dessen Sinn, Form und Effekten mitwirken, und auch wenn sie dem Universum des Tons angehören, bilden sie keine homogene Gesamtheit, deren Elemente untereinander in Beziehung stünden. Die Präsenz eines Bildes teilt sie auf und ordnet sie zu.“<sup>2</sup>

Durch das gleichzeitige Vorhandensein von visuellen und auditiven Reizen ist somit immer eine Wechselwirkung zwischen beiden Elementen zwingend gegeben. Führt ein angelegter Ton zu einer Irritation, dann nur weil er mit dem gezeigten Bild nicht zusammenzupassen scheint, was wiederum bedeutet, dass der Bezug zum Bild respektive der Handlung hergestellt wird. Wenn die Tongestaltung eines Films solche Elemente enthält, ist davon auszugehen, dass der verantwortliche Sounddesigner oder Regisseur eine gewisse Absicht damit verfolgt und dem Zuschauer eine Botschaft oder zumindest eine Emotion übermitteln möchte. Wie das im Falle einer Botschaft gelingen kann und ob es

---

<sup>1</sup> Anmerkung des Autors: In dieser Arbeit wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit das generische Maskulinum verwendet. Weibliche und anderweitige Geschlechteridentitäten werden dabei ausdrücklich mitgemeint, soweit es für die Aussage erforderlich ist.

<sup>2</sup> *Audio-Vision, Ton und Bild im Kino*, Michel Chion, Berlin: Schiele & Schoen 2012, S. 173.

überhaupt möglich ist, beim Rezipienten eine Narration<sup>3</sup> durch solch eine Setzung nicht-diegetischer Soundeffekte zu erreichen, soll Kern der Untersuchung dieser Thesis sein. In diesem Zusammenhang wird häufig die Frage auftauchen, auf welcher diegetischen Ebene ein Soundeffekt einzuordnen ist, weshalb es zu Beginn der Arbeit als essenzielle Voraussetzung erscheint, eine einheitliche Definition herzuleiten und festzulegen. Im weiteren Verlauf ist es zudem wichtig, bestimmte semantische Eigenschaften von Sounds zu belegen, damit ihr Einsatz gerechtfertigt beziehungsweise korrekt gedeutet werden kann. In den anschließenden Szenenanalysen wird gezielt auf nichtdiegetische Klangobjekte eingegangen und andere Elemente nur erwähnt beziehungsweise analysiert, wenn diese für die Deutung der nichtdiegetischen Elemente erforderlich sind. Für die Szenenanalyse wird eine Filmauswahl ab den 1970er-Jahren genutzt werden, da vorher unbestimmte Toneffekte meist vermieden wurden.<sup>4</sup>

## 1.1. Problemstellung und Zielsetzung

Eine erste Analyse moderner Filmvertonungen des Massenmarktes lässt schnell den Eindruck entstehen, dass nichtdiegetische Soundeffekte lediglich zu der Erzeugung einer gewissen Stimmung eingesetzt werden – und weniger dafür als erzählendes Element aufzutreten. Dies mag unter anderem an den einst kritischen und vor allem strengen Worten des Filmtheoretikers Béla Balázs liegen, die vielen Filmschaffenden und insbesondere den Sounddesignern im Hinterkopf sind. Denn seine in den 1920er-Jahren etablierten hohen, aber durchaus berechtigten Anforderungen an die Formsprache des Films, haben bis heute Gültigkeit. Wenn er in seinem Werk *Der Film. Wesen und Werden einer neuen Kunst* anmerkt, dass „der Ton [...] nur dann eine Daseinsberechtigung [hat], wenn er eine dramaturgische Rolle spielt oder zur Charakteristik der Atmosphäre unerlässlich ist“<sup>5</sup>, erkennt er richtigerweise, dass es andernfalls schnell im Kitsch mündet. Auch der Tonmeister und Professor für Audiodesign Thomas Görne merkt für die heutige Filmtongestaltung an, dass „gedankenlos eingesetzte metadiegetische oder nichtdiegetische Soundeffekte“<sup>6</sup> nichts anderes sind als Klischees und Stereotype, auf die der moderne

---

<sup>3</sup> Anmerkung des Autors: Der Begriff Narration, dessen Eigenschaft die Narrativität ist, entstammt der Erzähltheorie und beschreibt die Vermittlung einer Geschichte vom Erzähler zum Rezipienten. Vgl. *Zum narrativen Potenzial von Geräuschen*. Studies in Social Sciences and Culture. Aus der Forschung des Fachbereichs Sozial- und Kulturwissenschaften der HSD, Nr. 4, Lisa Krumme (2018), S. 11ff. „Das Verständnis einer Narration kann [...] durch den (in der Regel unbewussten) Abgleich mit bekannten [Ereignisreihenfolgen] erfolgen. Dazu müssen nicht alle Bedeutungsträger innerhalb der Geschichte Adäquat gedeutet werden, sondern vielmehr der Gesamtzusammenhang auf Basis bekannter Strukturen.“ Ebd., S. 15.

<sup>4</sup> Vgl. *Sound Design: Die virtuelle Klangwelt des Films*, Barbara Flückiger, Marburg: Schüren 2012, S. 128.

<sup>5</sup> *Sounddesign, Klang Wahrnehmung Emotion*, Thomas Görne, München: Hanser 2017, S. 229. Zitiert nach: *Der Film. Wesen und Werden einer neuen Kunst*. Béla Balázs, Wien: Globus 1949, S. 273.

<sup>6</sup> Ebd. S. 230.

Film gut und gerne verzichten kann. Doch erkennt er auch, dass der nichtdiegetische Klang, wenn er richtig eingesetzt wird, weitaus kritischer als der diegetische Klang ist und das Sounddesign durchaus farbig und ausdrucksstark machen kann, wenn es klug gestaltet, originell und erfindungsreich ist.<sup>7</sup> Vor dieser Herausforderung scheint sich der ein oder andere Regisseur zu scheuen, weshalb nichtdiegetische Klänge – mit Ausnahme der Erzählerstimme oder der Filmmusik – nur zögerlich eingesetzt werden. Insbesondere dann, wenn sie als reine Off-Sounds eingeordnet werden können. Dieser Behauptung soll in der Arbeit anhand der exemplarischen Filmbeispiele nachgegangen werden, um sie gegebenenfalls zu widerlegen. Das tiefergehende wissenschaftliche Erkenntnisinteresse, das dieser Arbeit zugrunde liegt, ist die Überprüfung, inwiefern nichtdiegetische Sounds überhaupt der Dramaturgie eines Films dienlich sein können. Das heißt, ob ein Soundeffekt oder ein Geräusch aus sich heraus einen Kontext zur Handlung aufbauen kann, um so den eigentlichen Inhalt des Filmes über die Tonebene zu erzählen beziehungsweise das Narrativ zu ergänzen. Denn an nichtdiegetischen Sounds zu sparen, nur um nicht im Kitsch zu enden, ist zwar einerseits eine legitime Herangehensweise, doch andererseits stellt dies auch immer eine vertane Chance dar, die Erzählung durch Sounddesign zu vervollständigen oder sogar zu führen. Ziel der Arbeit soll es daher sein, zu untersuchen, welches Potenzial nichtdiegetische Sounds und insbesondere Off-Sounds auf der narrativen Ebene haben. Dadurch ergeben sich Fragen, wie ein Off-Sound oder gar nur ein akusmatisches Geräusch diesen Anspruch erfüllen kann, wie er von der technischen, aber auch von der konzeptionellen Seite her etabliert werden muss, um eine dramaturgische Wirkung zu entfalten und dementsprechend einen semantischen Mehrwert erhält. Im Verlauf dieser wissenschaftlichen Arbeit soll diesen Fragen nachgegangen und der Versuch unternommen werden, entsprechende Antworten zu liefern. Die Ausführungen dieser Thesis sind exemplarisch zu verstehen und erheben dabei keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Das Verständnis über essentielle Begrifflichkeiten wie Sound, Geräusch, Ton oder Klang sollen dabei vorausgesetzt werden. Liegt ein unklarer Sprachgebrauch vor, wird er an entsprechender Stelle erläutert und die Bedeutung für diese Arbeit festgesetzt.

---

<sup>7</sup> Vgl. Görne: *Sounddesign* (2017), S. 230.

## 1.2. Forschungsstand

Nach einer ersten Reflexion des aktuellen Forschungsstandes lässt sich erkennen, dass in der Filmwissenschaft und -analyse insbesondere der Stimme aus dem Off, also des Voice-overs, oder der Filmmusik als Kategorie nichtdiegetischer Sounds Beachtung geschenkt wird. Auch dem komplementären Begriff der Diegese wird im wissenschaftlichen Kontext viel Beachtung geschenkt. So nähern sich zahlreiche aktuelle Aufsätze, wie unter anderem *Diegese, Diegesis, diegetisch: Versuch einer Begriffsentwerrung* von Anton Fuxjäger, *Diegetisieren, Diegese, Diskursuniversum* von Britta Hartmann oder *Von der Filmologie zur Erzähltheorie. Anmerkungen zum Begriff der Diegese* von Frank Kessler der Diegese in einer filmanalytischen Beziehung. Alle drei Autoren stützen sich dabei im Wesentlichen auf den in der Mitte des 20. Jahrhunderts entstandenen erzähltheoretischen, strukturalistischen Ansatz des Literaturwissenschaftlers Gérard Genette sowie auf die Ausführungen von Étienne Souriau, der den Begriff der Diegese in den 1950er-Jahren erstmals dem filmischen Vokabular zuordnet. Auch für diese Arbeit sollen die Werke, ergänzt mit einer Auswahl moderner Aufsätze, berücksichtigt werden, um eine thematische Hinführung zu dem Untersuchungsgegenstand zu gewährleisten und einen theoretischen Rahmen zu schaffen. Die Diskussion über die Narration im Film wird jedoch nicht nur auf der visuellen, sondern auch auf der akustischen Ebene geführt – aber auch hier wird die Erzähltheorie als wichtiger Analyseansatz als grundlegend erachtet und herangezogen. So finden sich unter anderem in den Werken *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films* von Barbara Flückiger, *Audio-Vision, Ton und Bild im Kino* von Michel Chion und *Sounddesign, Klang Wahrnehmung Emotion* von Thomas Görne Eingangsdefinitionen aus dem Bereich der Erzähltheorie. Die genannten Bücher befassen sich dabei explizit mit der Tonspur des Films und können für spätere wissenschaftliche Analysen als elementar erachtet werden. Insbesondere der Text von Chion kann hierbei als wegbereitend verstanden werden. Er lieferte mit seinem Werk bereits in den 1990er-Jahren einen wichtigen Impuls, um die akustische Information nicht mehr länger nur in Abhängigkeit von der visuellen Repräsentation zu betrachten. Außerdem schuf er ein weitgefächertes Vokabular, das bis heute eine Gültigkeit hat, wenn es um die Diskussion über audio-visuelle Geflechte und deren semantische Bedeutung geht. Flückiger greift Chions Terminologie auf und erweitert diese noch, um sich der Beschreibung, der Semantik und der Narrativität von Klangobjekten<sup>8</sup> im Film noch besser annähern zu können. Die

---

<sup>8</sup> Anmerkung des Autors: Unter Klangobjekt versteht Flückiger in Anlehnung an Pierre Schaeffer den Ton an sich, seine akustische Beschaffenheit und nicht das materielle Objekt, von dem es stammt. Vgl. Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 21. Zitiert nach: Schaeffer (1966), S. 23ff.



Filmwissenschaftlerin untersucht dabei die „Funktion der Tonspur als Bedeutungsträger“<sup>9</sup> in einer solch umfassenden Weise, wie es sonst bis heute in nahezu keinem anderen Buch unternommen wurde. Als zentralen Untersuchungsgegenstand rückt sie das Geräusch als Element der akustischen Repräsentation in den Fokus ihrer Arbeit, was es insbesondere auch für diese wissenschaftliche Analyse so interessant und relevant macht, da auch hier im Wesentlichen Geräusche, und weniger die Stimme oder Musik, als Untersuchungsgegenstände dienen sollen. Insbesondere im vierten Kapitel ihrer Arbeit widmet sie sich dem narrativen Potenzial von Klang, indem sie in der Gesellschaft verankerte und im Filmtone häufig aufgegriffene Geräusche auf ihre kulturgeschichtliche Herkunft hin untersucht und daraus ihre Semantik ableitet. Ihre Überlegungen zu Metall, Wasser, Wind, Donner und Geräusche menschlicher Artefakte sollen auch als Grundlage für diese Arbeit dienen. Ergänzend dazu kann das Werk des Komponisten und Klangforschers Murray Schafer angeführt werden, der bereits 1977 mit seinem wohl bekanntesten Buch *The Tuning of the World* einen Grundstein für die Beschreibung akustischer Lebensräume legte. Seine definierten Klangtypen haben kaum an Aktualität verloren, weshalb sie sowohl in der technischen Realisierung filmischen Sounddesigns als auch für die Annäherung der Interpretation von Geräuschen im Film bis heute dienlich sind. Schafers Werk soll daher neben dem Buch von Görne als Ergänzung zu Flückiger herangezogen werden, um Geräusche in ihrer Semantik einzugrenzen und für die spätere Filmanalyse vorzubereiten. Dabei ist jedoch auffällig, dass sich keiner der Wissenschaftler explizit mit nichtdiegetischen Klängen befasst, worauf jedoch der Fokus dieser Untersuchung liegen wird. Flückiger beschreibt beispielsweise die Bedeutung generell von allen Soundeffekten im Film, macht dabei jedoch nicht explizit eine Unterscheidung zwischen diegetischen und nichtdiegetischen Klängen. Auch bei der Durchsicht des Weiteren wissenschaftlichen Diskurses fällt auf, dass der Semantik von nichtdiegetischen Klängen selten gesonderte Aufmerksamkeit geschenkt wird, dementsprechend kann speziell zu diesem Thema keine gesonderte Forschungsliteratur herangezogen werden. Einzig die Studentin Andrea Gacia Restrepo von der Hochschule für Angewandte Wissenschaften in Hamburg geht einer ähnlichen Fragestellung in ihrer Bachelorthesis nach. Allerdings steht im Zentrum dieser Arbeit die unbewusste Wahrnehmung nichtdiegetischer abstrahierter Klänge – also um die emotionale Ebene und weniger um den semantischen Gehalt, den ein nichtdiegetischer Sound haben kann.<sup>10</sup> Die genannten Werke von Flückiger, Görne, Schafer

---

<sup>9</sup> Vgl. Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 20.

<sup>10</sup> Vgl. *Die Wahrnehmung von nichtdiegetischen und abstrakten Klängen im Sounddesign*. Andrea Garcia Restrepo (2017).

und Chion sollen daher in dieser Arbeit dazu dienen, die Bedeutungen im Allgemeinen herauszufiltern und auf die Fragestellung hin zu übertragen und anzuwenden, um sich so dem Thema anzunähern, ob nichtdiegetische Klänge das narrative Potenzial der Tongestaltung auf ein neues Level heben können.

## 2. Grundlagen und Begriffsdefinitionen

Bevor jedoch das narrative Potenzial nichtdiegetischer Klänge im Film untersucht und analysiert werden kann, erscheint es unabdingbar, grundlegende Begrifflichkeiten zu definieren und voneinander abzugrenzen. Das dadurch für diese Arbeit gültige Fundament an Definitionen soll dazu dienen, die spätere wissenschaftliche Untersuchung darauf aufzubauen und einen Konsens der Verständigung dafür schaffen zu können. Insbesondere beim Begriff der Diegese, der für diese Arbeit eine übergeordnete Rolle spielt, ist das unumgänglich, da es aus filmwissenschaftlicher Perspektive bislang noch keine allumfassende und allgemeingültige Definition des Begriffs gibt. So betrachtet unter anderem Hans Jürgen Wulff im Filmlexikon der Uni Kiel den nichtdiegetischen Ton nur im musikalischen Kontext<sup>11</sup> und unter dem Begriff Off-Sound wird die nichtdiegetische Einsatzmöglichkeit nicht weiter erwähnt. Dieser Ansatz scheint für diese Arbeit nicht umfassend genug, da entscheidende Aspekte außer Acht gelassen werden. Aus diesem Grund sollen für Definition der Diegese, die für diese Arbeit gültig sein wird, unter anderem noch Beschreibungen von Étienne Souriau, Gérard Genette und Britta Hartmann herangezogen werden. Da die Diegese ursprünglich in der Erzähltheorie angesiedelt ist, soll der Terminus durch Begriffe erweitert werden, die speziell dem Film sowie dessen audio-visuelle Tongestaltung zuzuordnen sind beziehungsweise für die filmische Postproduktion eine Rolle spielen. Dazu ist es dienlich, die verschiedenen Möglichkeiten der audio-visuellen Szenographie zu erklären. Für diese Arbeit entscheidend sind dabei die Begriffe On-Screen-Sound, Off-Screen-Sound und Off-Sound, aber auch die Akusmatik und die Desakusmatisierung. Dabei beziehe ich mich insbesondere auf die Ausführungen von Michel Chion, Thomas Görne und Barbara Flückiger. Das dadurch geschaffene Verständnis ist zuletzt entscheidend für die Frage, ob akusmatische Geräusche eine erzählende Instanz einnehmen können, der in dieser Arbeit anhand ausgewählter Filmbeispiele nachgegangen werden soll.

---

<sup>11</sup> Vgl. *Diegetischer Ton*. In: *Das Lexikon der Filmbegriffe*. Hans Jürgen Wulff (2012).

## 2.1 Diegese

In der Filmforschung die Erzähltheorie als Analyseansatz zu wählen, gehört inzwischen zu einem viel genutzten Instrument. Neben Ausführungen von Christian Metz hat sich insbesondere das Konzept von Gérard Genette, französischer Literaturwissenschaftler und Philologe, in der Filmwissenschaft, aber auch in der Analyse von Filmtönen und Sounddesign durchgesetzt. Das mag mitunter daran liegen, dass sein Modell der Narratologie intermedial und dadurch nicht auf die Literatur begrenzt ist. In Genettes Werk *Die Erzählung* werden die zentralen Begriffe Diegese<sup>12</sup>, Diegesis und Erzählhaltungen (homodiegetisch bis hin zu intradiegetisch) eingeführt. Sie sollen im Folgenden kurz erläutert und der Begriff der Diegese nach Genette erklärt werden, um sie dann auf die Ebene des Sounddesigns und der audio-visuellen Gestaltung im Film zu übertragen. Der in der heutigen Filmanalyse verwendete Begriff der Diegese geht im Wesentlichen auf die Definition der Filmologie nach Souriau<sup>13</sup> zurück und wurde von Genette später aufgegriffen. Die Diegese – ursprünglich als Begriff der erzählenden Rede gedacht – wurde von der französischen Philosophie-Studentin Anne Souriau für die Filmanalyse vorgeschlagen und später von ihrem Vater Étienne Souriau in die Filmtheorie übertragen.<sup>14</sup> Das in der Regel heute vorherrschende Verständnis der Diegese in der Filmwissenschaft geht auf den Ansatz von Souriau zurück. Er beschreibt die Diegese als „alles, was man als vom Film dargestellt betrachtet und was zur Wirklichkeit, die er in seiner Bedeutung voraussetzt, gehört“.<sup>15</sup> Souriau versteht folglich unter der Diegese eine imaginäre, erzählte Welt und „alles, was die Diegese betrifft, das heißt alles, was sich laut der vom Film präsentierten Fiktion ereignet und was sie implizierte, wenn man sie als wahr ansähe“<sup>16</sup> diegetisch. Dem Zuschauer sollte dabei nach Souriau klar sein, „dass es hier um eine fiktionale Wirklichkeit geht“<sup>17</sup> und die Diegese als „mentaler Akt realisiert“<sup>18</sup> wird. Damit der Rezipient dies leisten kann, muss Fiktion – bestehend aus Raum, Zeit und Handlung – möglichst detailliert und schlüssig sein. Die audio-visuelle Gestaltung kommt bei Souriau nicht explizit vor. Die Diegese, also die imaginäre Welt, erschließt sich für den Rezipienten unter

---

<sup>12</sup> Anmerkung des Autors: Der Ausdruck „Diegesis“ findet seinen Ursprung im Altgriechischen bei Platon. Die Erklärung des Begriffs aber an diesem Zeitpunkt anzusetzen, würde den Rahmen der Arbeit sprengen und erscheint der zentralen Frage dieser wissenschaftlichen Bearbeitung nicht dienlich. Die Definition setzt daher bei den Autoren an, deren Definition eine Adaption in die Filmanalyse erlauben.

<sup>13</sup> *Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie*. In: *Montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, 6/2, Étienne Souriau (1997), S. 144.

<sup>14</sup> *Diegese, Diegesis, diegetisch: Versuch einer Begriffsentwerrung*. In: *Montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, 16/2, Anton Fuxjäger (2007), S. 17.

<sup>15</sup> Souriau: *Die Struktur* (1997), S. 151.

<sup>16</sup> Ebd., S. 156.

<sup>17</sup> Ebd., S. 152.

<sup>18</sup> Ebd., S. 153.

anderem durch das Dargestellte. Damit das Motiv oder die Geschichte des Films also ihre Wirkung entfalten kann, muss der Zuschauer aber auch die Diegese akzeptieren. Britta Hartmann, Professorin für Filmwissenschaft und Audiovisuelle Medienkultur, greift diesen Ansatz auf und stellt die Diegese hierarchisch an die oberste Stelle. So geht sie zwar davon aus, dass sich die Diegese für den Zuschauer anhand der Rauminformationen, der Filmbilder- und -töne sowie des inneren Bildes zu einer erzählten Welt erschließt<sup>19</sup>, doch hält sie eine Diegese ebenfalls für möglich, wenn keine Figuren oder Handlung existieren. „Man kann sogar die These vertreten, dass der Beginn des Diegetisierens (und damit der ‹Initiation› des Zuschauers in die Fiktion) gar nicht an das Vorhandensein diegetischer Bilder und Töne geknüpft sein muss, sondern der diegetische Prozess bereits vor den ersten Filmbildern seinen Anfang nimmt“.<sup>20</sup> Später führt Hartmann dazu an, dass zum Beispiel der Zuschauer beim Diegetisieren anhand seiner eigenen Wertvorstellung die erzählte Welt ergänzt und dadurch unter anderem die Moral oder die Aussagekraft eines Films nicht zwingend über die Diegese, sondern vom narrativen Kurs hervorgebracht werden kann.<sup>21</sup> Hartmann schlägt daher vor, zwischen Diegese und Diskursuniversum zu unterscheiden. Unter Diegese versteht sie die Welt der Figuren<sup>22</sup>, für das weiter gefasste Konzept des Diskursuniversums spielen Werte, Möglich- und Wahrscheinlichkeiten eine Rolle, die der „Zuschauer im Prozess des Filmverstehens erschließen und auf die er sich einlassen muss.“<sup>23</sup> Auch wenn Hartmann davon ausgeht, dass der Aufbau einer Diegese Grundbedingung für narrativ vermittelte emotionale Erlebnisse sein muss<sup>24</sup>, kann man diesem Ansatz nachgehen. Spielen nicht nur Werte, sondern auch beispielsweise nichtdiegetische Klänge in der von Hartmann als Diskursuniversum bezeichneten Ebene für die Narration eine Rolle, könnte das als erster Hinweis auf die Annahme, die zum späteren Zeitpunkt in dieser Arbeit untersucht werden soll, verstanden werden. Um dies besser nachvollziehen zu können, ist es unabdingbar, sich noch das Verständnis der Diegese nach Gérard Genette anzusehen, sowie die Bezeichnungen des diegetischen Klangs und der nichtdiegetischen Töne näher zu definieren und in ihrer Bedeutung einzugrenzen.

---

<sup>19</sup> Vgl. *Diegetisieren, Diegese, Diskursuniversum*. In: *Montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 16/2, Britta Hartmann (2007), S. 53 - 56.

<sup>20</sup> Ebd., S. 58.

<sup>21</sup> Vgl. ebd., S. 62.

<sup>22</sup> Vgl. ebd., S. 63.

<sup>23</sup> Ebd., S. 63.

<sup>24</sup> Vgl. ebd., S. 59.

### 2.1.1 Diegese in der Erzähltheorie nach Gérard Genette

Souriau hat zwar mit seiner Idee der filmischen Diegese sowie deren Definition einen wichtigen Bestandteil des filmwissenschaftlichen und analytischen Basisvokabulars geliefert, doch gehört die Diegese wohl auch zu den umstrittensten Konzepten der Geisteswissenschaft. Zahlreiche Forschungsansätze beziehen sich auf Souriau, doch versuchen sie sein Verständnis der Diegese weiter abzugrenzen, zu präzisieren oder auf andere Wissenschaften zu übertragen. So auch Gérard Genette, der rund zehn Jahre nach Souriau, den Begriff der Diegese in die Literaturwissenschaft importiert und daraus eine narratologische Theorie entwickelt hat. Bereits daran wird deutlich, dass die Diegese kein filmspezifisches Phänomen abbildet, sondern auf jede Art der Erzählung angewendet werden kann. Auch wenn die Diegese im Rahmen der Narratologie bei Genette ursprünglich auf die Literatur bezogen war, hatte es dennoch entscheidenden Einfluss auf die moderne Analyse des Films, sodass viele seiner in *Die Erzählung* aufgegriffenen Begrifflichkeiten für die Beschreibung der filmischen Realität verwendet werden. So zum Beispiel bei Thomas Görne, wenn er schreibt „Diegese ist ein Synonym für die filmische Realität.“<sup>25</sup> Und auch bei Barbara Flückigers Definition der Diegese wird Genettes Erzähltheorie auf den Film übertragen: Die Diegese ist „das raumzeitliche Kontinuum des Spielfilms, in dem die Figuren leben und handeln.“<sup>26</sup> Im Folgenden soll daher das Verständnis der Diegese nach Genette kurz dargestellt werden, da sich die filmspezifischen Begriffe daraus ableiten lassen. In der deutschen Übersetzung findet sich dieser Definitionsansatz: „Die Diegese ist mithin nicht die Geschichte, sondern das Universum, in dem sie spielt. Man sollte also nicht, wie es heute allzuoft geschieht, Geschichte durch Diegese ersetzen.“<sup>27</sup> Im Sachregister seines Werkes heißt es weiter:

„Für gewöhnlich bezeichnet Diegese das raumzeitliche Universum der Erzählung; in diesem allgemeinen Sinne verstehen wir daher in unserer Terminologie unter diegetisch das, was zur Geschichte gehört, sich auf sie bezieht; in einem spezifischeren Sinne gilt: diegetisch = intradiegetisch.“<sup>28</sup>

Wie Kessler hier richtig feststellt, ist diese Unterscheidung bei Genette grundlegend. Denn sie „erlaubt es, die erzählte Geschichte abzulösen von der erzählten Welt, dem

---

<sup>25</sup> Görne: *Sounddesign* (2017), S. 20.

<sup>26</sup> Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 505.

<sup>27</sup> *Die Erzählung*, Gérard Genette, Stuttgart: UTB 2010, S. 201.

<sup>28</sup> Ebd., S. 289.

Handlungsraum.<sup>29</sup> Den Begriff der Diegese führt Genette nicht wesentlich weiter aus. Stattdessen erschuf er ein Modell mit Begriffen, die dazu dienen, narrative Strukturen und ihre Funktionsweisen mittels diegetischer Klassen zu beschreiben. Die Diegese bildet dabei jedoch stets den zentralen Bezugspunkt der Beschreibungen. Wie Kessler an dieser Stelle weiterhin anmerkt, gibt es bei Genette - anderes als bei dem filmologischen Ansatz von Souriau – eine Hierarchie beziehungsweise eine „bipolare Unterscheidung zwischen diegetisch und nichtdiegetisch“.<sup>30</sup> Dadurch wird bei Genette folglich kein filmologisches, sondern ein narratives Universum beschrieben, das neben der erzählten Welt noch andere Elemente wie beispielsweise einen Erzähler, der nicht zu den Figuren der Geschichte gehört, zulässt. Genette unterscheidet hier unter anderem die Erzählhaltung, die Erzählebene und die Fokalisierung<sup>31</sup>, das heißt, aus welcher Sicht erzählt wird. Nicht zuletzt deshalb wird der diegetische Ansatz gerne in der filmischen Analyse verwendet, da dadurch auditive Elemente gut eingeordnet werden können. Folgende Beschreibungen sind bei Genette dabei von zentraler Bedeutung. Die Erzählhaltung kann entweder homo- oder heterodiegetisch sein. Kommt bei einer homodiegetischen Geschichte der Erzähler, der sie erzählt, selbst vor, sind heterodiegetische Erzählerfiguren nicht Teil der von ihnen vermittelten, erzählten Welt.<sup>32</sup> Der Sonderfall des autodiegetischen Erzählers beschreibt eine homodiegetische Geschichte, in der der Erzähler die Hauptfigur spielt. Bei Autobiografien ist das beispielsweise der Fall.<sup>33</sup> Genettes Unterscheidung der narrativen Ebenen ist für die Filmanalyse noch von größerer Bedeutung, denn sie geben Aufschluss darüber, aus welcher Perspektive heraus erzählt wird. Er etabliert Begriffe wie extradiegetisch, intradiegetisch sowie metadiegetisch und ordnet diese räumlich an: „Jedes Ereignis, von dem in einer Erzählung erzählt wird, liegt auf der nächsthöheren diegetischen Ebene zu der, auf der der hervorbringende narrative Akt dieser Erzählung angesiedelt ist.“<sup>34</sup> Die unterste Ebene ist die extradiegetische, bei der sich der Erzähler

---

<sup>29</sup> *Von der Filmologie zur Erzähltheorie. Anmerkungen zum Begriff der Diegese. In: Montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation, 16/2, Frank Kessler, (2007), S. 11.*

<sup>30</sup> Ebd. S. 12.

<sup>31</sup> Anmerkung des Autors: Unter dem Begriff der Fokalisierung wird grundsätzlich die Frage nach dem Blickpunkt auf eine Erzählung oder einen Film gestellt. Sie soll an dieser Stelle jedoch nicht weiter ausgeführt werden, da die Kategorie bei Genette den Erzähler in den Fokus stellt. Da sich diese wissenschaftliche Arbeit aber primär mit der Tonebene des Films und dabei speziell mit Klängen, Tönen und Geräuschen beschäftigen wird, soll der Erzähler vorwiegend außer Acht gelassen werden. Zu der Kategorie der Fokalisierung gibt es unter anderem bei Flückiger oder Metz weitere Ausführungen. Flückiger bezieht sich auf die Anwendung des Konzepts der Fokalisierung in der Filmanalyse von François Jost, der den Ton als Möglichkeit des Blickpunkts auf das Filmgeschehen miteinbezieht und leitet daraus ihre Unterscheidung der mentalen, visuellen und auditiven Subjektivierung ab. Eine Unterscheidung, die sich an Metz anlehnt, der von mentaler, visueller und auditiver Fokalisierung spricht. Vgl. Flückiger: *Sound Design* (2012), S.371ff.

<sup>32</sup> Genette: *Die Erzählung* (2010), S. 174ff.

<sup>33</sup> Vgl. Hartmann: *Diegetisieren* (2007), S. 61.

<sup>34</sup> Genette: *Die Erzählung* (2010), S. 148.

direkt an den Rezipienten wendet. Das heißt, die Erzählung selbst ist extradiegetisch. Die in einer Erzählung erzählten Ereignisse sind auf der intradiegetischen Ebene anzusiedeln. Der Standpunkt ist innerhalb der Geschichte, im Gegensatz zu dem extradiegetischen Erzähler. Die metadiegetische Ebene bringt eine dritte Stufe hervor und beschreibt eine Erzählung, die in der erzählten Welt einer intradiegetischen Geschichte vorkommt. Genette bezeichnet die Ebene als „die von einem intradiegetischen Erzähler produzierte Erzählung“<sup>35</sup> Der Begriff nichtdiegetisch kommen weder bei Souriau noch bei Genette explizit vor. Wolf Schmid schlägt nichtdiegetisch als Alternative zu Genettes heterodiegetischem Erzähler vor.<sup>36</sup> Da eben auch Genette durchaus Elemente und Ebenen in seiner Erzähltheorie aufgegriffen hat, die außerhalb der Diegese als erzählte Welt vorkommen. Der heterodiegetische Erzähler ist dafür ein geeignetes Beispiel für nichtdiegetische Elemente, die in der Filmanalyse aber durchaus noch weiter gefasst werden können als der Erzähler. Dazu soll im entsprechenden Kapitel über nichtdiegetische Klänge näher eingegangen werden. Schmid definiert dafür die Diegese als Ebene des Erzählten und diegetisch als zur Geschichte gehörend.<sup>37</sup> Daraus lässt sich der Umkehrschluss zum nichtdiegetischen ziehen und als alles das zusammenfassen, was nicht explizit Teil der erzählten Welt ist. Dieser Ansatz erscheint auch für diese Arbeit dienlich und ist als Information für die weitere Analyse festzusetzen. Um den Gedanken von Kessler an dieser Stelle noch einmal aufzugreifen, gehören aber auch nichtdiegetische Elemente zu dem narrativen Universum. Im Folgenden sollen die Begrifflichkeiten diegetisch und nichtdiegetisch auf den Film und insbesondere auf die Tonebene übertragen und dafür definiert werden. Eine terminologische Eingrenzung scheint deshalb unabdingbar, da in dieser Arbeit untersucht werden soll, ob auch nichtdiegetische Klänge eine narrative Wirkung erzielen können. Um dieser Frage nachzugehen, ist es wichtig zu wissen, was in der Filmwissenschaft als nichtdiegetisches Element angesehen wird und ob festetablierte Größen wie das Voice-over oder die Filmmusik möglicherweise noch durch andere Klangobjekte erweitert werden können.

### 2.1.2 Diegetische Elemente und Klänge im Film

Wie bereits im vorherigen Abschnitt erwähnt, werden die von Genette geprägten Begrifflichkeiten wie (homo- und hetero-)diegetisch, intradiegetisch oder extra- beziehungsweise metadiegetisch auch in der Filmanalyse verwendet. In der Praxis haben sich vor

---

<sup>35</sup> Genette: *Die Erzählung* (2010), S. 229.

<sup>36</sup> Vgl. *Einführung in die Narratologie*, Wolf Schmid (2009), S. 16.

<sup>37</sup> Vgl. ebd., S. 15f.

allem die zwei übergeordneten Begriffe diegetisch und nichtdiegetisch durchgesetzt, um die verschiedenen Elemente des Filmplots in zwei übersichtliche Gruppen einzuteilen. Nur in wenigen Arbeiten wird noch eine genauere Unterteilung vorgenommen und beispielsweise weitergehend zwischen metadiegetischen und extradiegetischen Klängen unterschieden<sup>38</sup>. Wie Anton Fuxjäger jedoch treffend zusammenfasst, gilt in der filmanalytischen Praxis weitgehend folgendes Verständnis der zwei Gruppen:

„Demnach gelten die bewegten Bilder von Figurenhandlungen und Schauplätzen und die akustische Wiedergabe von in der erzählten Welt ausgeführten Dialogen, verursachten Geräuschen und Tönen als *diegetisch*, aber schriftliche Inserts, die etwa Auskunft über Handlungsort und/oder -zeit geben, oder die Voice-over eines allwissenden Erzählers, die wesentliche Ereignisse der Vorgeschichte mitteilt, gelten, ebenso wie die Credits, als *nicht-diegetisch*.“<sup>39</sup>

Auch wenn Fuxjäger selbst die Unterteilung nicht weit genug geht, soll sie an dieser Stelle für diese Arbeit als Grundlage ausreichend sein und nur die Differenzierung weiterer (nicht)diegetischer Klänge vorgenommen werden, da der Fokus der Arbeit im wissenschaftlichen Diskurs des Sounddesigns anzusiedeln ist. Görne fasst sich bei der Definition der filmischen Diegese und der diegetischen Elemente kurz, indem er festhält: „Die filmische Diegese definiert die Zugehörigkeit eines Klangs oder visuellen Objekts zur filmischen Realität. Diegetische Elemente sind innerhalb der filmischen Realität verortet, die Protagonisten des Films können sie sehen und hören.“<sup>40</sup> Er geht dabei einen Schritt weiter und unterteilt auch die Tonspur des Films nach dem Prinzip der Diegese. Görne versteht demnach diegetische oder auch intradiegetische Klänge als „Schallsignale in der filmischen Welt“.<sup>41</sup> Er führt Beispiele wie Dialog, Geräusche oder Hintergrundklänge an und beschreibt die Gesamtheit der diegetischen Klänge als Soundscape – sprich als hörbare, klingende Umgebung – des filmischen Orts.<sup>42</sup> Christine Brinckmann bezieht an dieser Stelle den Filmschaffenden mit ein, der egal ob Kameraführung, Bildkomposition oder Tongestaltung als Mediator zur Erschließung der erzählten Welt dient.<sup>43</sup> Sie erwähnt auch, dass es dem einzelnen Zuschauer überlassen bleibt, inwiefern und wie detailliert

---

<sup>38</sup> Vgl. Görne: *Sounddesign* (2017), S. 20.

<sup>39</sup> Fuxjäger: *Diegese* (2007), S. 24 - 25.

<sup>40</sup> Görne: *Sounddesign* (2017), S. 20.

<sup>41</sup> Ebd., S. 20.

<sup>42</sup> Vgl. ebd., S. 20.

<sup>43</sup> Vgl. *Diegetisches und nondiegetisches Licht*. In: *Montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, 16/2, Christine N. Brinckmann (2007), S. 71.



er sich die Diegese vorstellt und diegetische Elemente auch als solche begreift.<sup>44</sup> Brinkmann geht dafür auf das von Genette geprägte Begriffspaar homodiegetisch und heterodiegetisch ein und stellt klar, dass in der Filmwissenschaft die Begriffe in der Regel ebenfalls auf den Erzähler reduziert werden – entweder als Voice-over oder als persönlich auftretender Erzähler. Ist der Erzähler Teil der Diegese, ist er auch im Sinne der Tönebene diegetisch, steht er außerhalb der Handlung ist er mitunter als nichtdiegetischer Klang einzuordnen. Görne geht bei seiner Aufzählung diegetischer Klänge noch stärker auf den Sounddesigner ein. Er beschreibt „die meisten am Filmset aufgenommenen Originaltöne, ebenso wie die meisten Foley-Aufnahmen und angelegten Atmos, sind diegetisch, also Bestandteile der filmischen Realität. Die Tongestaltung eines Films kann mit diegetischen Klängen abgeschlossen sein, sie erscheint dann realistisch oder dokumentarisch.“<sup>45</sup> Diegetische Klänge lassen die filmische Welt zum Leben erwecken, sie können in ihrer Bedeutung vom Rezipienten metaphorisch aber in der Regel zugeordnet werden (ein Zug, der im Off vorbeifährt) oder zumindest eine symbolische Komponente (Glocke, Vögel, Wind) transportieren.<sup>46</sup> Für Görne ist das Spiel mit diegetischen und nichtdiegetischen Klängen, die einen Film tatsächlich fiktional, aber auch emotional werden lassen. Er geht dabei ebenfalls auf den Rezipienten ein und stellt fest, dass das Spiel nur gelingen kann, wenn es in sich schlüssig ist, sonst kommt es beim Zuschauer zu einem Bruch. Um die Dissonanz, wie auch Chion sie anführt, besser nachvollziehen zu können, muss vorweg noch einmal verdeutlicht werden, was unter nichtdiegetischen Elementen zu verstehen ist. An dieser Stelle ist anzumerken, dass Chion die Begriffe diegetisch und nichtdiegetisch in seinem fundamentalen Standardwerk *L'audio-version: Son et image au cinéma* nicht definiert. Auch in der deutschen Übersetzung *Audio-Vision* von Prof. J. U. Lensing kommen sie nicht vor, sie werden beim Leser vorausgesetzt. Die Filmwissenschaftlerin Claudia Gorbman, die das Werk ins Englische übersetzt hat, ersetzt Chions Begriff des Offs durch nondiegetisch.<sup>47</sup> Was Chion unter dem Off versteht, soll an späterer Stelle, jedoch auf Basis der Information über diegetisch und nichtdiegetisch, näher erläutert werden.

---

<sup>44</sup> Vgl. Brinkmann: *Diegetisches* (2007), S. 72.

<sup>45</sup> Vgl. Görne: *Sounddesign* (2017), S. 20 und 230.

<sup>46</sup> Vgl. ebd., S. 230.

<sup>47</sup> Vgl. *Diegetic Sound. Zur Konstituierung figureninterner und -externer Realitäten im Spielfilm*. In: *Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung* 6, Didi Merlin (2010), S. 72.

### 2.1.3 Nichtdiegetische Elemente und Klänge

Für ihre wissenschaftliche Untersuchung bezieht Brinkmann sich ebenfalls auf Gorbman, die in den 1970er-Jahren die Begriffe von Genette aufgegriffen und als kategoriale Adjektive für die Filmanalyse vorgeschlagen hat. Gorbman unterscheidet dabei zwischen diegetisch und extradiegetisch, anstelle von nichtdiegetisch oder nondiegetisch, um den filmischen Ton zu klassifizieren.<sup>48</sup> In ihrer Übersetzung von Chions *L'audio-version* führt sie non-diegetisch allerdings ein und bezeichnet einen Ton, der sich nicht im raumzeitlichen Gefüge der Figurenhandlung verorten lässt als solches.<sup>49</sup> Gorbman schlug zu ihrer Zeit weiterhin in Anlehnung an Genette die Terminologie metadiegetisch vor, um subjektive Eindrücke oder Träume zu beschreiben, die nur einer fiktionalen Figur zugänglich sind.<sup>50</sup> Ein Sonderfall des Nichtdiegetischen innerhalb der Diegese. Für Genette ist die metadiegetische Ebene eine eingebettete Erzählebene in eine andere. Filmisch ist das unter anderem durch Rückblenden beziehungsweise sogenannte Flashbacks umzusetzen. Gorbman hingegen bezieht bei ihrem metadiegetischen Begriff das Subjektive noch mit ein. Laut Brinkmann hat sich dieser Begriff jedoch nicht weitergehend durchgesetzt.<sup>51</sup> Bei Görne ist er jedoch zu finden, er ordnet extradiegetisch und metadiegetisch als Subkategorien den nichtdiegetischen Elementen oder Klängen unter. Für ihn ist jeder Bestandteil, der nicht in der filmischen Realität verordnet ist, nichtdiegetisch. Als extradiegetisch bezeichnet Görne „Elemente komplett außerhalb der filmischen Realität wie zum Beispiel Filmmusik, Schrifteinblendungen oder das versehentlich ins Bild gekommene Mikrofon.“<sup>52</sup> Zu den extradiegetischen Klängen zählt er nicht nur die Filmmusik, sondern auch abstrakte Soundeffekte, die nur für den Rezipienten hörbar sind.<sup>53</sup> Der Medienwissenschaftler Hans Jürgen Wulff ergänzt dazu: „Insbesondere die Filmmusik entstammt oft nicht der Diegese, sondern ist extradiegetisch, hat kommentativen, psychologisierenden oder ähnlichen Charakter.“<sup>54</sup> Als metadiegetische Elemente führt Görne Bilder und Klänge erzählerischer Meta-Ebenen an und nennt dafür folgende Beispiele: Innere Monologe, Gedankenstimmen, Traumbilder, Halluzinationen oder Subjektivierungen.<sup>55</sup> Sie existieren nur in der Wahrnehmung einer fiktiven Filmfigur. Bei Chion sind sie unter anderem unter der Bezeichnung des inneren Klangs zu finden. Görne sieht meta- und

---

<sup>48</sup> Vgl. Brinkmann: *Diegetisches* (2007), S. 74.

<sup>49</sup> Vgl. Merlin: *Diegetic Sound* (2010), S. 73.

<sup>50</sup> Vgl. Brinkmann: *Diegetisches* (2007), S. 74.

<sup>51</sup> Vgl. ebd., S. 74.

<sup>52</sup> Görne: *Sounddesign* (2017), S. 20.

<sup>53</sup> Vgl. ebd., S. 20.

<sup>54</sup> Wulff: *Diegetischer Ton* (2012).

<sup>55</sup> Vgl. Görne: *Sounddesign* (2017), S. 20.

extradiegetische Klänge als Grundlage für ein aufwändigeres Sounddesign im Film an, hat jedoch zugleich die Bitte diese möglichst nicht gedankenlos einzusetzen, da sie sonst nicht der Tondramaturgie und der damit verbundenen Symbolik gerecht werden, sondern nur einen kitschigen Effekt erzielen.<sup>56</sup> Er erhebt daher den Anspruch an das Sounddesign mit nichtdiegetischen Klängen, dass es möglichst klug gestaltet, originell und erfindungsreich sein muss, um nicht im Klischee stecken zu bleiben. Gelingt das aber dem Sounddesigner wird die Tongestaltung mittels meta- und extradiegetischer Klänge als phantastisch und fiktional empfunden.<sup>57</sup> Ähnlich wie auch diegetische Töne, hält er nichtdiegetische Töne aber stets für bedeutungshaltig, da sie zusätzliche Kommunikationskanäle im Film eröffnen und eine emotionale Wirkung entfalten können.<sup>58</sup> Es handelt sich dabei oft um mehrdeutige, unscharfe Klänge oder Töne mit ambivalenter Bedeutung, die keine eindeutige Zuordnung zur erzählten Welt erlauben. Görne erwähnt den filmischen Sounddesign-Effekt der Transformation von diegetischem hin zu nichtdiegetischem Klang und umgekehrt. Als Filmbeispiele führt er unter anderem *The Lake House* (Alejandro Agresti, 2006) oder *The English Patient* (Anthony Minghella, 1997) an.<sup>59</sup> Er erwähnt auch, dass es im Sounddesign diegetische und nichtdiegetische Klänge nicht immer eindeutig voneinander zu trennen sind. Das er mit dieser Ambivalenz der Begrifflichkeiten nicht allein ist, zeigen zahlreiche wissenschaftliche Abhandlungen zu dem Thema, unter anderem von Merlin, Fuxjäger oder Wulff. Trotz der berechtigten Kritik und nur schwer in feste Raster zu kategorisierende Begriffe, soll für diese Arbeit die Definition der nichtdiegetischen Klänge als Töne angesehen werden, die in erster Linie nicht der Diegese zuzuordnen sind. Die Unterscheidung von Görne in extra- und metadiegetische Klänge ist auch für diese Untersuchung als gültig anzusehen.

## 2.2 Leinwand und Sound

Wie bereits im vorangehenden Kapitel deutlich gemacht, sind diegetisch und nichtdiegetisch inzwischen weit etablierte Begriffe, unter denen der Film, aber auch insbesondere der Sound wissenschaftlich kategorisiert werden. Der französische Medientheoretiker Michel Chion erweitert das filmanalytische Glossar jedoch noch um eine tiefergehende Unterscheidung einhergehend mit Begriffen wie On-Screen-, Off-Screen-Sound sowie Off-Sound (im franz. Original: in, off und hors-champ), um das Verhältnis zwischen Bild und Ton im Film noch besser beschreiben zu können. Die bis dahin gültige – und auch bis

---

<sup>56</sup> Vgl. Görne: *Sounddesign* (2017), S. 230.

<sup>57</sup> Vgl. ebd., S. 230f.

<sup>58</sup> Vgl. ebd., S. 231.

<sup>59</sup> Vgl. ebd., S. 232f.

heute noch – weit verbreitete Zweiteilung in On- und Off-Screen-Sound erschien ihm nicht differenziert genug, weshalb er später das dreiteilige Modell entwickelte. Auch ich folge dem Ansatz von Chion und halte seine dreigliedrige Unterteilung für unabdingbar, wenn eine allumfassende Film-Ton-Analyse erfolgen soll. In der Regel wird ein Sound als On-Screen-Sound bezeichnet, wenn die Quelle im Bild sichtbar ist. Ist sie außerhalb des Bildes, ist oft undifferenziert von einem Off-Screen-Sound die Rede. Diese Zweiteilung erlaubt es jedoch nicht, dass auch ein diegetischer Ton ein Off-Screen-Sound sein kann. Wie jedoch im vorherigen Kapitel deutlich wurde, sind diegetische Klänge Töne, die Teil der erzählten Welt sind – auch wenn sie nicht direkt ersichtlich sind. Ein bellender Hund im Hintergrund, ein Dialog zwischen zwei Personen, bei dem jedoch aufgrund der Kameraführung nur eine zu sehen, aber beide Menschen zu hören sind (Chion bezeichnet das als verhinderten Gegenschuss<sup>60</sup>) – um nur zwei Beispiele zu nennen, die diegetische Sounds aus dem Off, aber dennoch als Teil der Diegese beschreiben. Daher stützt sich diese Arbeit auf den Ansatz von Chion und die dritte Kategorie des Off-Sounds wird für die weitere Untersuchung eingeführt. Das dreiteilige Modell soll im Folgenden dargelegt werden.

### 2.2.1 On-Screen-Sound

Wenn Chion den Versuch unternimmt, Töne im Film über die Diegese hinaus zu kategorisieren, dann tut er das doch stets in Bezug auf das Bild. Dennoch akzeptiert er bereits in seinem Werk *Le Son au cinéma* den akustischen Raum gleichberechtigt gegenüber dem visuellen Raum, was bis dato in der Filmtheorie wenig beachtet wurde. Allerdings stellte Chion in dieser Publikation noch ein Modell vor, das sich an dem Ansatz von Thompson und Bordwell orientierte. Sie unterteilen diegetische Töne in On- und Off-Töne, in Abhängigkeit davon, ob ihre Quelle im Bild erscheint (On) oder außerhalb des Bildrahmens zu vermuten ist (Off).<sup>61</sup> Später distanzierte Chion sich aber von dieser Einteilung und entwickelte das dreiteilige Modell, das sogenannte tri-cercle, an dem er auch noch in seinem Werk *Audio-Vision* festhält. Grundlegend geht Chion dabei von der Frage aus, was Klang uns gewöhnlicherweise über den Raum sagen kann – und dabei sei nicht die Frage „Wo ist er“, sondern vielmehr die Suche nach dem „Wo kommt er her“ entscheidend.<sup>62</sup> In *Le Son au cinéma* teilt Chion den Filmtone in diegetische Töne ein, die sich

---

<sup>60</sup> Vgl. Chion: *Audio-Vision* (2012), S. 190.

<sup>61</sup> Vgl. *Narrative Funktionen des Filmsounddesigns: Orientierung, Setting, Szenographie*. In: Segeberg, Harro; Schätzlein, Frank (Hrsg.): *Sound: Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien*. Barbara Flückiger, Marburg 2005, S. 140f.

<sup>62</sup> Vgl. Chion: *Audio-Vision* (2012), S. 64.

entweder im (‘in’ oder engl. auch ‘on’ oder ‘onscreen’) oder außerhalb des Bildes beziehungsweise abseits des auf der Leinwand sichtbaren Geschehens (‘offscreen’ oder hors-champ) befinden, und in nichtdiegetische Töne.<sup>63</sup> Er visualisiert die drei Bereiche in einem Kreis und merkt an, dass jeder Teil stets mit den anderen beiden in Verbindung steht.<sup>64</sup> Später präzisiert er das Modell und schlägt statt nichtdiegetisch den Begriff Off vor. Beginnend mit der einfachsten Verortung des Tons im Bild definiert er den In-Klang oder auch On-Screen-Sound als „jenen, dessen Quelle im Bild erscheint und der zu der dort evozierten [diegetisch präsenten und sichtbaren]<sup>65</sup> Realität gehört“.<sup>66</sup> Ein vorbeifahrender Zug, ein trabendes Pferd, zwei sich unterhaltende Menschen oder eine Klavierspielende Person: Alles Beispiele für den von Chion definierten On-Screen-Sound im Film. Das Hören des Geräusches oder des Tons ist in der Regel synchron mit seiner Entstehung. Der Zuschauer nimmt sowohl Handlung als auch Sound gleichzeitig wahr. Die On-Screen-Geräusche sind immer Teil der sichtbaren Umgebung der Filmszene und von ihr abhängig. Reduziert auf Musik wird hier auch der Unterschied zur Filmmusik deutlich. Die On-Screen-Musik wird als Teil der Handlung im Bild erzeugt und die Entstehung ihrer Quelle ist deutlich zu sehen oder zu identifizieren. Chion bezeichnet den On-Screen-Sound auch als visualisiertes Tonphänomen, während er den Off-Screen sowie das Off der akustischen Ebene zuordnet.

### 2.2.2 Off-Screen-Sound

Während der On-Screen-Sound noch einfach zu definieren ist, muss der Gegenspieler genauer differenziert werden. Nicht zuletzt auch der Grund, warum Chion eine weitere Unterteilung vorgenommen hat.

„[D]ie Filmmusik beispielsweise, oder die Off-Stimme eines kommentierenden Erzählers haben nicht denselben Status wie die Musik eines die meiste Zeit unsichtbaren Pianisten, der der Nachbar der Figuren ist oder wie die Stimme einer Figur, die eine Veränderung der Kameraachse aus dem Bild geworfen hat, nicht jedoch aus der Handlung, und die weiterhin spricht. Im letzten Fall bleibt das, was nicht sichtbar ist, in der Handlung verankert, im ersten gehört die unsichtbare Quelle des Sounds nicht zum selben Raum-Zeit-Gefüge.“<sup>67</sup>

---

<sup>63</sup> Vgl. Chion: *Audio-Vision* (2012), S. 67 und vgl. Merlin: *Diegetic Sound* (2010), S. 71.

<sup>64</sup> Vgl. Chion: *Audio-Vision* (2012), S. 67.

<sup>65</sup> Vgl. ebd., S. 181.

<sup>66</sup> Ebd., S. 67.

<sup>67</sup> *Un art sonore, le cinéma. Histoire, esthétique, poétique*. Michel Chion (2003). Zitiert nach: Merlin: *Diegetic Sound* (2010), S. 71f.

Während Chion für Sounds wie Filmmusik oder das Voice-over die Kategorie Off vorschlägt, bezeichnet er den „Off-Screen-Sound im Kinofilm [als] akusmatischen Klang in Relation zu dem, was in der Szene gezeigt wird; will sagen, dass die Klangquelle zum gegebenen Zeitpunkt zeitweise oder vollständig unsichtbar ist“.<sup>68</sup> Dennoch ist der Off-Screen-Sound ein Klang in einer audio-visuellen Beziehung, der zwar nicht direkt ersichtlich ist, aber in der gezeigten Situation existieren sollte.<sup>69</sup> Ein Off-Screen-Sound ist dabei in der Regel akusmatisch und diegetisch. Chion merkt dabei jedoch selbst an, dass eine trennscharfe Unterscheidung der einzelnen Konzepte nicht immer möglich ist und dass Klänge durchaus in der Lage sind alle Bereiche (On/Off-Screen und Off) zu durchlaufen oder in Hinblick auf die Postproduktion nicht eindeutig zu kategorisieren sind, weshalb er in seinem Werk *Audio-Vision* noch weitere Subkategorien eröffnet, mit denen er versucht, viele mögliche Fälle einzufangen.<sup>70</sup> Da er es jedoch selbst für nahezu unmöglich erachtet, für jede Typologie des Tonfilms eine Kategorie zu eröffnen, erinnert er daran, dass es wichtig ist, die einzelnen Konzepte als miteinander verbundene Zonen zu sehen. Dabei wirft die Kategorie des Off-Screen-Sounds noch ein weiteres Problem auf. Nicht immer ist es eindeutig zu entscheiden, ob „Klangobjekte ihre Quelle im Bild haben oder nicht“<sup>71</sup>. Ein Beispiel aus der Science-Fiction Serie *Star Trek: The Next Generation* (Paramount Domestic Television, 1987 – 1994) soll die Problematik verdeutlichen. In der Episode *Lessons* (Robert Wiemer, 1993) der sechsten Staffel spielt Captain Picard Flöte und eine Melodie ertönt. Die Quelle des Flötenspiels scheint eindeutig zuzuordnen, doch es handelt sich um ein nichtfunktionales Instrument. Die Musik wurde also in der Postproduktion ergänzt und ist somit laut Kah ein Off-Screen-Sound.<sup>72</sup> Das Flötenspiel ist aber zugleich auch ein diegetischer Ton, da – wie durch die Bildmontage zu sehen – auch andere Mitglieder der Raumschiffbesatzung die Musik hören. In diesen Sequenzen ist die Quelle jedoch außerhalb des Bildes, sie ist aber Teil des abgebildeten Raums. Allerdings sei hier die Kritik an Kah angemerkt, dass es prinzipiell für die Klassifizierung von Klängen im Film irrelevant ist, ob (nicht) diegetische Töne während des Drehs mit einem Mikrofon

---

<sup>68</sup> Chion: *Audio-Vision* (2012), S. 67.

<sup>69</sup> Vgl. ebd., S. 181.

<sup>70</sup> Anmerkung des Autors: Unter anderem benennt Chion den inneren Klang oder On the Air-Klänge als Subkategorien. Also wie in erstem Fall ein Klang, der mit dem Inneren einer Person korrespondiert (Atem, Herzschläge, Erinnerungen) oder Klänge, die in einer Szene präsent sind, aber gegebenenfalls durch ein Medium (Radio, Fernseher usw.) übertragen werden. Sie können situativ aber auch als Filmmusik konvertieren. Die weiteren Kategorien sollen an dieser Stelle nicht weiter aufgeführt werden, weil sie für diese wissenschaftliche Untersuchung nicht zwingend relevant erscheinen. Vgl. Chion: *Audio-Vision* (2012), S. 69.

<sup>71</sup> Flückiger: *Narrative Funktionen* (2005), S. 142.

<sup>72</sup> Vgl. *On/Off Screen Musik – Definition und Beispiele im Überblick*, Roland Kah (2020).

aufgezeichnet oder erst in der Postproduktion erzeugt werden.<sup>73</sup> Denn wie Kaul und Palmier richtig anmerken, ist die Unterscheidung für die erzähltheoretische Ebene relevant, nicht aber für die technische.<sup>74</sup> Hinzukommt, dass viele, wenn nicht sogar die meisten Filmsounds heutzutage in der Postproduktion ergänzt werden und meist authentischer klingen als der ursprüngliche Setton. Würde man also der Unterscheidung von Kah folgen, wären nahezu alle Filmsounds als Off-Screen-Sound einzuordnen, womit die Kategorisierung gänzlich hinfällig würde. Sie soll daher an dieser Stelle nicht weiter beachtet und die Art und Weise der Klangerzeugung (ob Direktton oder in der Postproduktion) außer Acht gelassen werden. Um sich dem Off-Screen-Sound noch besser annähern zu können, schlägt Chion daher die weitere Unterscheidung in aktiven und passiven Off-Screen-Sound vor – zwei Typen jeweils in Bezug auf ihre dramaturgische Funktion und ihre Rolle im Schnitt<sup>75</sup>:

Der „aktive Off-Screen [ist] das, wo der akusmatische Ton Fragen aufwirft („was ist das? Was passiert hier?“), die Antworten im Off-Screen zu finden sind und den Betrachter dazu anspornen, dorthin zu schauen. Der Ton kreiert eine Aufmerksamkeit und Neugier, welche den Film nach vorne treibt und die Erwartung des Zuschauers unterhält.“<sup>76</sup>

Der aktive Off-Screen soll also die Phantasie des Rezipienten befeuern, weshalb es Chion für wichtig erachtet, dass die Quelle nicht im Bild zu sehen ist, aber punktuell verortet werden kann. Als Beispiel führt er hier erneut den verhinderten Gegenschuss an oder Objekte beziehungsweise Personen zuerst auf der Tonebene erscheinen und sich erst anschließend zeigen. Der aktive Off-Screen-Sound kündigt also oftmals die nächste Szene an, in der der Rezipient die Antwort auf die Frage `Was geschieht?' erhält, oder leitet zu ihr über. Beim passiven Off-Screen-Sound hingegen ist es egal, ob die Quelle zu sehen ist oder nicht. Passiven Off-Screen-Sound definiert Chion nämlich als das, wo der Ton eine Umgebung erzeugt, ohne dass sich die Frage nach der Quelle stellt.<sup>77</sup> Prominente Beispiele sind Vogelgezwitscher, Glockenläuten, Hundebellen oder die Polizeisirene. Der passive Off-Screen ist dabei unabhängig von der Bildmontage, er erlaubt sogar Bildüberschneidungen, denn er erzeugt unter anderem die Geräuschkulisse des Films.<sup>78</sup> Dennoch hält ihn Chion als nicht für neutral. Passiver Off-Screen-Sound „trägt aktiv zur

---

<sup>73</sup> Vgl. *Die Filmerzählung. Eine Einführung*. Susanne Kaul; Jean-Pierre Palmier, Paderborn: Brill / Fink 2016. S. 116.

<sup>74</sup> Vgl. ebd., S. 116.

<sup>75</sup> Vgl. Chion: *Audio-Vision* (2012), S. 181.

<sup>76</sup> Ebd., S. 75.

<sup>77</sup> Vgl. ebd., S. 75.

<sup>78</sup> Vgl. ebd., S. 75.

Erzählung bei, ändert die Regeln der visuellen Szenenaufteilung<sup>79</sup>, aber er hat keinen Einfluss auf die Kameraführung. Er bietet nur dem Ohr des Rezipienten einen sicheren Ort, der verordnet werden kann. Die Figuren der Diegese müssen aber im Gegensatz zum aktiven Off-Screen-Sound nicht zwingend auf ihn reagieren.<sup>80</sup> Chion hält also abschließend fest, dass der Ton in der Lage ist, einen Off-Screen mit variabler Größe zu kreieren.

---

<sup>79</sup> Vgl. Chion: *Audio-Vision* (2012), S. 182.

<sup>80</sup> Vgl. Flückiger: *Narrative Funktionen* (2005), S. 142.



### 2.2.3 Off-Sound

Wenn Wulff von Off-Ton spricht, scheint er dabei insbesondere den von Chion definierten Off-Screen-Sound zu meinen, denn er interpretiert ihn als Ton, der einen Hinweis auf Weiterexistenz des nichtsichtbaren Szenenfeldes liefert.<sup>81</sup> Chion meint hingegen mit dem Off-Sound, einen Klang, dessen Quelle nicht nur nicht im Bild zu sehen ist, sondern der auch als nichtdiegetisch einzustufen ist.<sup>82</sup> Der Off-Sound gehört also nicht zum selben Raum-Zeit-Gefüge beziehungsweise zur erzählten Welt, der Diegese. In seinem Glossar führt Chion die Definition des Off-Sounds noch explizierter aus, indem er schreibt:

„Den Klang einer audio-visuellen Beziehung, dessen Quelle erstens in diesem bestimmten Moment nicht auf der Leinwand zu sehen ist und zweitens in einer anderen Zeit und einem anderen realen oder imaginären Ort angehören soll als dem in der Szene gezeigten. Die häufigsten Fälle von „Offs“ sind Erzählerstimmen oder Kommentatoren, die nach den gezeigten Ereignissen sprechen, genauso wie die nichtdiegetische Begleitmusik des Films, auch „Einbettung“ genannt.“<sup>83</sup>

Dabei ist anzumerken, dass Musik und Sprache im Film eine gesonderte Rolle einnehmen. Denn wie anhand der vorherigen Begriffsklassifizierungen erkennbar ist, kann sowohl Sprache als auch Musik von diegetischem, als auch nichtdiegetische Charakter sein. Mal ist es dem Off-Sound und mal dem Off-Screen-Sound zuzuordnen. Chion unterscheidet hier explizit zwischen einbettender und Leinwand-Musik.<sup>84</sup> Nur die einbettende Musik ist dem Off-Sound zuzuordnen – sie entspricht dem Begriff der Filmmusik. Auch Görne merkt dazu an, dass Filmmusik sich in der Regel außerhalb jeglicher filmischen Realität befindet. Beide Autoren kommen jedoch zu dem Schluss, dass der Off-Sound und insbesondere die Filmmusik innerhalb der Ebenen zirkulieren kann. Beispielsweise indem eine Band oder ein Radio die Musik aufgreift oder umgekehrt. Dieser Wechsel von Off-Sound zu Off-Screen-Sound oder On-Screen-Sound beschreibt Chion als ein „Spiel mit der Interpretation des Zuschauers, der dazu gebracht wird zu spekulieren, ob er das, was sich im Nachhinein als Leinwand-Musik herausstellen kann, als Off-Screen-Musik empfinden soll“<sup>85</sup>. Görne erwähnt an dieser Stelle noch die potenziell enorme emotionale Wirkung von Filmmusik, die jedoch ähnlich wie die metadiegetischen Klänge mit

---

<sup>81</sup> Vgl. *Off/On In: Das Lexikon der Filmbegriffe*. Hans Jürgen Wulff (2012).

<sup>82</sup> Vgl. Chion: *Audio-Vision* (2012), S. 67.

<sup>83</sup> Ebd., S. 182.

<sup>84</sup> Vgl. ebd., S. 183.

<sup>85</sup> Ebd., S. 184.

äußerster Vorsicht eingesetzt werden sollte, da sie sonst sehr schnell als klischeehaft und kitschig empfunden werden kann.<sup>86</sup> Auch wenn in der heutigen Praxis noch oft trennscharf zwischen Filmmusik und Sounddesign unterschieden wird, merkt Görne an, dass dies nicht zwingend erforderlich sein muss. Im Gegenteil, bedient sich der Sounddesigner musikalischer Stilmittel kann dies der audio-visuellen Kreativität dienlich sein.<sup>87</sup> Da der Fokus dieser wissenschaftlichen Arbeit jedoch nicht auf musikalischen Elementen, sondern vielmehr auf (materialisierenden) Klängen und Geräuschen liegt, soll an dieser Stelle nicht näher auf die Filmmusik eingegangen werden. Ein weiterer Sonderfall des Off-Sounds ist die menschliche Stimme, die in Form des Voice-overs häufig als nichtdiegetische Erzählweise eingesetzt wird. Die grundlegende Idee eines Kommentators beziehungsweise einer Erzählerstimme ist es, narrativ Informationen zum Geschehen zu geben – das trifft in der Regel auch auf die menschliche Stimme als diegetischer Klang, beispielsweise als Dialog, zu. Ein Sonderfall bildet hierbei die von Chion definierte Emanations-Rede.<sup>88</sup> Hierbei ist die Stimme als Soundeffekt anzusehen, die entweder nicht dem gesprochenen Wort (Geräusch, Schrei) entspricht oder dieses nicht verständlich ist. Die Emanations-Rede wird bislang im wissenschaftlichen Diskurs zwar als wichtig für die Charakterisierung einer Figur oder des Geschehens interpretiert, aber als nicht zwingend notwendig dafür angesehen, den Film voranzutreiben. Die Stimme, die verständlich Informationsgehalt übermittelt, wird an dieser Stelle aber nicht tiefergehend analysiert, da fokussiert Geräusche sowie deren Setzung auf ihren semantischen oder auch narrativen Gehalt hin untersucht werden sollen. Die Emanations-Rede als Soundeffekt soll hierfür im Hinterkopf behalten werden. Vielmehr muss noch einem weiteren Begriff von Chion Aufmerksamkeit geschenkt werden, der dazu dient, den Sound neben Kategorien wie On-, Off-Screen-, Off-Sound sowie (nicht)diegetisch semantisch weiter zu präzisieren. Bereits an einigen Abschnitten dieser Arbeit erwähnt, soll im Folgenden nun die akusmatische Dimension erläutert werden.

### **2.3 Akusmatik und Desakusmatisierung**

Wenn Volkmarr Mühleis über das Verhältnis von Stimme und Gehör philosophiert, geht er in seiner Untersuchung unter anderem der Frage nach, warum wir von inneren Stimmen

---

<sup>86</sup> Vgl. Görne: *Sounddesign* (2017), S. 240.

<sup>87</sup> Vgl. ebd., S. 241.

<sup>88</sup> Vgl. Chion: *Audio-Vision* (2012), S. 187.

ausgehen, in der Regel aber nicht von inneren Geräuschen<sup>89</sup> - insbesondere im Hinblick auf die Filmanalyse sei dieser Aspekt von großer Bedeutung, wenn es darum geht, das Narrativ im Film zu verstehen. Eingehend hält er dabei fest, dass „der visuellen Bindung von Tonwahrnehmungen [...] keine ähnlich starke auditive Bindung der Bildwahrnehmung gegenüber [steht].“<sup>90</sup> Der Rezipient will zwar gerne sehen, was er hört, doch sucht er in der Regel selten nach dem Sound des bereits Gesehenen, was es dem Film erlaubt, solche Klänge zu montieren.<sup>91</sup> Als Beispiel dafür führt Mühleis die Erzählerstimme an, die es erlaubt sich mit dem Sichtbaren zu verbinden, ohne das deutlich würde, wo die Stimme sich befindet. Seine Theorie gründet dabei auf dem Konzept des Akusmatischen von Chion, der den Begriff von Pierre Schaeffer aufgreift und in die Ton-Theorie des Films einführt. Er definiert ihn wie folgt: „Akusmatisch bezeichnet das, `was man hört, ohne die tatsächliche Ursache des Klangs zu sehen´, oder `was Klänge hörbar macht, ohne eine Vorstellung von ihren Verursachern zu haben´.“<sup>92</sup> „Hört man den Ton, ohne den Ursprung seiner Herkunft zu kennen“<sup>93</sup>, spricht man laut Chion im Film – aber auch im natürlichen Umfeld – folglich von einer akusmatischen Situation. Als Beispiele führt er das Telefon oder Radio an. Der akusmatische Ton erschließt sich dem Rezipienten durch den Kontext und er erkennt ihn aus einem kausalen Blickwinkel heraus.<sup>94</sup> Als Gegenpart führt er den visualisierten Klang oder das visualisierte Hören ein, ein Sound, der sofort mit einem klaren Bild assoziiert wird.<sup>95</sup> Im Film ist jedoch das Phänomen möglich, dass sich ein Klang zuerst in einem visualisierten Sound zeigt und dann ins Akusmatische übergeht und umgekehrt.<sup>96</sup> Tritt der erste Fall ein, ist es möglich, dass beim Zuschauer mit dem entstehenden Klang ein festes Bild erzeugt wird, auch wenn der Sound akusmatisch ist. „Dies ist ein widerbelebter, entmystifizierter und eingestufteter Klang, welche durch ein Bild markiert ist.“<sup>97</sup> Mühleis merkt dazu an, dass montierte Geräusche Räume illustrieren können, die jedoch nicht sichtbar, geschweige denn überhaupt vorhanden sind, und doch als

---

<sup>89</sup> Vgl. *Die Innenwelt der Außenwelt – zu Stimme und Gehör*. In: Gessmann, Martin; Halfwassen, Jens; Stekeler-Weithofer, Pirmin (Hrsg.): *Philosophische Rundschau. Eine Zeitschrift für philosophische Kritik*, 65/2, Volkmar Mühleis (2018), S. 143.

<sup>90</sup> Mühleis: *Die Innenwelt* (2018), S. 153f. Zitiert nach: *Akusmatische Extensionen im sonoren Kino. Überlegungen zu Michel Chions Theorie der Audiovision*. Reinhart Meyer-Kalkus (2011), S. 80.

<sup>91</sup> Vgl. Mühleis: *Die Innenwelt* (2018), S. 154.

<sup>92</sup> Chion: *Audio-Vision* (2012), S. 65.

<sup>93</sup> Ebd., S. 197.

<sup>94</sup> Vgl. ebd., S. 197

<sup>95</sup> Vgl. ebd., S. 65f.

<sup>96</sup> Anmerkung des Autors: Ein akusmatischer Ton ist in der Lage, den Rezipienten in einem entscheidenden Moment der Handlung an einen ihr außerhalb gelegenen Orte zu versetzen, so dass nur noch der Ton gehört wird und man sich vorstellen kann was passiert. Diesen Prozess beschreibt Chion als Akusmatisierung: „Eine Operation, die darin besteht, uns etwas hören zu lassen, ohne es weiter zu sehen.“ Ebd., S. 198.

<sup>97</sup> Ebd., S. 66.

Teil der erlebten Welt gelten.<sup>98</sup> Diese ortlosen Sounds bringen den Rezipienten dazu, aus „dem Gezeigten und Gehörten eine einzige Welt zu konstituieren“<sup>99</sup> – auch wenn ein Wechsel zwischen On-, Off-Screen- und Off-Sounds stattfindet. Flückiger entwickelt in ihrem Aufsatz über den Mehrwert in der Ton/Bild-Beziehung den Gedanken, dass die erzählerischen Elemente so anzuordnen sind, dass sie wie von selbst ein kohärentes Ganzes bilden und der Schaffung einer kontinuierlichen Diegese dienlich sein sollten.<sup>100</sup> Sie zählt auch jegliche Klänge dazu und fordert, dass „die Klangelemente strikt auf die erzählerischen Ziele hin funktionalisiert und der hierarchischen Ordnung zur Lenkung der Zuschaueraktivität unterworfen“<sup>101</sup> sein sollten. Sie stellt dabei fest, dass im etablierten Kino deshalb – mit Ausnahme weniger Klangobjekte – selten bis nie akusmatische Geräusche zu hören sind.<sup>102</sup> Als prominente Ausnahme erwähnt sie das von dem Sounddesigner Ben Burtt akustisch gestaltete Laserschwert für die Star Wars-Saga.<sup>103</sup> Ein Objekt, das sich als visualisiertes Tonphänomen zu einer festen Größe entwickelt, sodass es auch akusmatisch ein eindeutiges Bild bei dem Rezipienten erzeugt. Chion geht nicht speziell auf eine mögliche Redundanz akusmatischer Geräusche im Film ein. Allerdings beschreibt er die narrative Unbestimmtheit des akusmatischen Tons. Er meint damit akusmatische Sounds, die wenige oder gar keine Informationen über ihre Ursache liefern, sie geben sogenannte Klang-Rätsel auf. Dass sie für den Rezipienten zunächst keine narrative Information liefern, liegt nicht an dem Ton selbst, sondern an den Umständen, in denen sie sich entwickeln. Des Weiteren etabliert er in Korrespondenz zum Akusmatischen den Akousmètre und den Akusmat. Ersteren bezeichnet Chion als „eine unsichtbare Person, die für den Hörer eine akusmatische Off-Screen- oder On-Screen-Stimme erzeugt, dessen Quelle unsichtbar bleibt, bis diese Stimme genügend Kohärenz und Kontinuität besitzt, um gänzlich eine Person zu konstituieren.“<sup>104</sup> Der Akousmètre ist allerdings nicht zu verwechseln mit einem Off-Kommentator, sondern eine akusmatische Person, die jeden Moment auf der Leinwand erscheinen könnte. Auch nichtsichtbar hat sie Einfluss auf den Bildinhalt. Chion schreibt ihr Kräfte wie Omnipräsenz, Omnipotenz, allsehend und Allwissenheit zu. In Ergänzung dazu beschreibt Chion den Akusmaten, ein

---

<sup>98</sup> Vgl. Mühleis: *Die Innenwelt* (2018), S. 154.

<sup>99</sup> Ebd., S. 154.

<sup>100</sup> Vgl. *Zum Mehrwert in der Ton-Bild-Beziehung*. In: Butte, Maren.; Brandt, Sabina (Hrsg.): *Bild und Stimme*. Barbara Flückiger Paderborn 2011, S. 169.

<sup>101</sup> Ebd., S. 169.

<sup>102</sup> Vgl. ebd., S. 169.

<sup>103</sup> Vgl. ebd., S. 170f.

<sup>104</sup> Chion: *Audio-Vision* (2012), S. 198f.

„sensorielles Phantom<sup>105</sup>, das durch das Geräusch einer unsichtbaren Quelle erzeugt wurde und sich entweder durch eine im Bild befindliche Quelle, die aber auf eine bestimmte Weise verborgen wird, oder durch eine Quelle im Off-Screen, die aber im Bild als unsichtbare Persönlichkeit existiert, ausbreitet.“<sup>106</sup>

Zu den Akusmaten zählt Chion auch Klangquellen im Film, die beispielsweise durch Audiorekorder Geräusche, Töne oder Stimmen wiedergeben. Dadurch entstehen akusmatische Erscheinungen, die aus ihrer ursprünglichen Umgebung losgelöst sind und deren eigentliche Herkunft nicht sichtbar ist. Ein Akusmat ist in der Regel aber immer Teil der Diegese. Das Gegenteil zu dem Konzept der Akusmatisierung ist seine Negation. Unter dem Begriff der Desakusmatisierung versteht Chion kurzum die Demaskierung oder die Enthüllung der zuvor verborgenen Klangquelle. In seinem Werk *Audio-Vision* beschreibt er Szenen der Desakusmatisierung auch als Offenbarungsprozess oder als Entkörperung.<sup>107</sup> Im Falle des Akusmètre findet die Desakusmatisierung statt, wenn das Gesicht, dem die Stimme zuzuordnen ist, sichtbar wird und eine Synchronität zwischen Körper und Stimme eintritt.<sup>108</sup> Chion merkt allerdings an, dass der desakusmatisierte Akusmètre im Moment des Sichtbarwerdens seine allumfassenden Kräfte und Fähigkeiten aufgibt.<sup>109</sup> Die Desakusmatisierung entspricht in der Regel auch dem bereits erwähnten Übergang eines akusmatischen in ein visualisiertes Tonphänomen. Wie aus der bisherigen Definitionsreihe ersichtlich wurde, spielt bei Chion, wenn er sich mit der asymmetrischen Situation von Bild und Ton beschäftigt, insbesondere die Kategorisierung der Töne in Bezug auf den Bildrahmen eine Rolle. Im Wesentlichen unterscheidet er On-Screen-Sound, Off-Screen-Sound sowie Off-Sound und ordnet diese den semantischen, gegensätzlichen Kategorien visualisiert und akusmatisch zu. Während sich der visualisierte Sound nur diegetisch zeigen kann, ist bei dem Akusmatischen beides, also diegetisch und nichtdiegetisch möglich. Auch wenn Chion die Begriffe der Diegese in seinem Werk *Audio-Vision* nicht noch einmal explizit definiert, sollen sie im Hinblick auf die Fragestellung, die dieser Arbeit zugrunde liegt, noch einmal mit den semantischen Zuschreibungen Chions aufgeführt werden. Folgende Tabelle, die in Anlehnung an Merlin<sup>110</sup> entstanden ist, soll die relevanten Dimensionen noch einmal zusammenfassend darstellen:

---

<sup>105</sup> Anmerkung des Autors: Chion definiert ein sensorielles Phantom unter anderem als diegetischen akusmatischen Ton, dessen Ursprung nicht sichtbar ist. Auch das geräuschlose Erscheinen eines Objektes im Film ist als solches zu Bezeichnen. Vgl. Chion: *Audio-Vision* (2012), S. 197.

<sup>106</sup> Ebd., S. 197.

<sup>107</sup> Vgl. ebd., S. 108f. und 199.

<sup>108</sup> Vgl. ebd., S. 108.

<sup>109</sup> Vgl. ebd., S. 108f.

<sup>110</sup> Vgl. Merlin: *Diegetic Sound* (2010), S. 73.

	Visualisiertes Tonphänomen	Akusmatisches Tonphänomen
Diegetisch	On-Screen-Sound	Off-Screen-Sound
Nichtdiegetisch		Off-Sound

Wie Merlin anmerkt, schließt Chion von vornherein aus, dass ein visualisiertes Tonphänomen auch zugleich nichtdiegetisch sein kann.<sup>111</sup> Merlin ist jedoch der Meinung, dass ein nichtdiegetischer und zugleich visualisierter Sound durchaus im Film möglich ist – unter anderem dann, wenn sich die „Quelle des Sounds nicht dem Handlungsraum der erzählten Geschichte zuordnen lässt, sondern einem anderen Handlungsraum, dessen Darstellung die eigentliche Figurenhandlung kurzfristig unterbricht.“<sup>112</sup> Als Beispiel führt er Fatih Akins *Gegen die Wand* (2004) an. Im Film ist immer wieder eine Sängerin zu sehen, die von einem Orchester am Ufer des Bosphorus begleitet wird; es kommt jedoch zu keiner Zeit des Films zu einer inhaltlichen Überschneidung zu dem eigentlichen Handlungsstrang. Merlin beschreibt diese Zwischenakte daher als relativ zur Primärhandlung und – auch wenn sie über eine visualisierte Quelle verfügen – damit dennoch als nichtdiegetisch.<sup>113</sup> In dieser Untersuchung sollen bei der audiovisuellen Analyse jedoch primär die semantischen Kategorien nichtdiegetisch und akusmatisch eine zentrierte Rolle spielen, weshalb die vierte Klasse an dieser Stelle nicht weiter ausgeführt wird.

## **2.4 Konkreter Klang, abstrakter Klang und materialisierende Klanghinweise**

Nachdem die bisherigen Kapitel sich vor allem mit der Verortung des Sounds im Film beschäftigt haben und der Frage nachgegangen sind, in welcher Beziehung die Quelle des Tons zum Bildrahmen steht, soll sich der folgende Abschnitt theoretisch mit der materiellen Beschaffenheit der Quelle beschäftigen. Das erscheint daher relevant, da jedes Klangobjekt nicht nur einen Ton an sich erzeugt, sondern dieser – insbesondere im Film – oftmals eine semantische und somit auch narrative Bedeutung zugeschrieben werden kann. Der Fokus auf die Quelle ist des Weiteren unter der Betrachtung wichtig, dass Klänge in der realen Welt selten aus sich selbst heraus existieren, sondern in der Regel auf eine bestimmte Klangquelle zurückzuführen sind und somit in einer Abhängigkeit von ihr bestehen. Görne unterscheidet hier zwischen einem konkreten und abstrakten Klang. Er definiert Klänge in Abhängigkeit ihrer Objekt- und Dinghaftigkeit und verwendet den Begriff des Klangobjekts dabei jedoch gleichermaßen. Er versteht unter einem

<sup>111</sup> Vgl. Merlin: *Diegetic Sound* (2010), S. 73.

<sup>112</sup> Ebd., S. 73.

<sup>113</sup> Vgl. ebd., S. 73.

Klangobjekt sowohl das Ding, das der Rezipient als Quelle des Sounds erkennt, als auch den von der Ursache losgelösten Klang.<sup>114</sup> Als dinghaftes Klangobjekt bezeichnet Görne dabei einen konkreten Klang und beschreibt damit den Fall, wenn der Klang in der Wahrnehmung mit seiner Quelle identifiziert werden kann.<sup>115</sup> Der Sound hat dadurch eine Semantik erster Ordnung<sup>116</sup> – sie ist also direkt ersichtlich und benötigt keine weitere Zuschreibung. Aber auch ein konkreter Klang kann eine Bedeutung, eine Semantik 2. Ordnung, innehaben.<sup>117</sup> Welche das im Einzelfall sein kann, soll im folgenden Kapitel (3. Semantik des Klangs) aufgeschlüsselt werden. Görne führt außerdem den abstrakten Klang an und meint damit, „ein Klangobjekt, das nur Klang ist, das auf nichts verweist, losgelöst vom Klang erzeugenden Ding oder Ereignis, bedeutungslos.“<sup>118</sup> Während sich der konkrete Klang laut Görne in der Regel mit einem Begriff, also einem Wort, einem sprachlichen Konzept, identifizieren kann, entzieht sich der abstrakte Klang solchen Begrifflichkeiten.<sup>119</sup> Um damit arbeiten zu können, muss der Sounddesigner eigens dafür Worte erschaffen, für den Rezipienten sind sie allerdings nicht von Bedeutung. Für den Zuschauer unterscheidet sich im Akt der Wahrnehmung, ob ein Klangobjekt abstrakt oder konkret ist.<sup>120</sup> Laut Görne wird er jedoch zunächst immer versuchen, eine konkrete Quelle, eine Ursache oder eine Bedeutung für den Klangs auszumachen. Alles offenbart sich aber erst in der Wahrnehmung. Der Sounddesigner kann mit dieser Voraussetzung spielen und sowohl konkrete Klänge abstrahieren als auch umgekehrt. Das gelingt ihm, indem er dem Klang entweder Struktur entzieht (konkret wird abstrakt) oder hinzufügt (abstrakte Klänge werden konkret).<sup>121</sup> Laut Görne sind gerade diese „ambivalenten Klangobjekte reizvoll – Klänge, die der Wahrnehmung eine Aufgabe stellen, sie sich nicht eindeutig entschlüsseln lässt.“<sup>122</sup> Denn genau in dieser Ambivalenz offenbart sich die Bedeutung, eine Semantik des Sounds. Ambivalente Klänge haben Görne zufolge, eine symbolische Qualität. Sie können dabei diegetisch, aber auch nichtdiegetisch sein. Görne führt jedoch an, dass häufig die Kategorien abstrakt-nichtdiegetisch und konkret-diegetisch in Verbindung treten. Unabhängig davon, ob ein Klang sich abstrakt oder konkret zeigt, kann er Rückschlüsse auf seine Quelle oder sogar auf die Beschaffenheit derer zulassen. Geräusche, Töne oder Klänge, die sich im Moment der Berührung eines Gegenstands offenbaren,

---

<sup>114</sup> Vgl. Görne: *Sounddesign* (2017), S. 84.

<sup>115</sup> Vgl. ebd., S. 84.

<sup>116</sup> Vgl. ebd., S. 84.

<sup>117</sup> Vgl. ebd., S. 84.

<sup>118</sup> Ebd., S. 84.

<sup>119</sup> Vgl. ebd., S. 85.

<sup>120</sup> Vgl. ebd., S. 85.

<sup>121</sup> Vgl. ebd., S. 86.

<sup>122</sup> Ebd., S. 86.

liefern im Film in der Regel einen Rückschluss auf dessen Material oder Textur. Flückiger geht dabei noch einen Schritt weiter, indem sie sagt: „Das Filmbild entmaterialisiert die Objekte, die Geräusche geben ihnen die Körperlichkeit zurück.“<sup>123</sup> Damit besitzen Klänge selbst keine Materialität, sind aber in ihrer Entstehung und Entfaltung fest an die Materie geknüpft.<sup>124</sup> Chion spricht in diesem Zusammenhang von materialisierenden Klanghinweisen. Er meint damit „einen beliebigen Ton-Aspekt, der mehr oder weniger präzise die materielle Natur seiner Quelle und die konkrete Geschichte seiner Ausstrahlung spüren lässt“.<sup>125</sup> Er wird folglich Aufschluss über die materielle Beschaffenheit seiner Quelle, das heißt über seine feste, flüssige oder gasförmige Natur liefern.<sup>126</sup> Flückiger merkt dazu an, dass die Erscheinung eines Objektes im Film zwar sichtbar ist, die dahinterliegende Wirklichkeit, also das Wesen der Objekte äußert sich allerdings im Klang.<sup>127</sup> Sie hält die materialisierenden Hinweise oder auch die akustische Rückmeldung für ein „unverzichtbares Element zur Orientierung und zur Verhaltenssteuerung“.<sup>128</sup> Chion hält dabei fest, dass Töne unterschiedlich viele materialisierende Klanghinweise enthalten können, im Extremfall aber auch gar keine.<sup>129</sup> Es besteht jedoch stets die Gefahr, dass „das akustische Phänomen des Klangs mit seinem materiellen Ursprung“<sup>130</sup> verwechselt wird – insbesondere bei Klängen die über ein Medium vermittelt werden. Am Beispiel eines Lautsprechers wird das Problem deutlich. Der Rezipient registriert das Radio oder den Lautsprecher zwar als Tonphänomen, er kann jedoch nicht mehr sicher auf seine Quelle schließen. Auf der technischen Tongestaltung kann das auch genutzt werden, um einen Gegenstand narrativ aufzuladen oder ihm eine semantische Bedeutung zukommen zu lassen. Der Sounddesigner kann den Gegenstand mit einem Ton verknüpfen, der ursprünglich gar nicht von diesem Gegenstand kommt.<sup>131</sup> Der Rezipient wird das allerdings eher unterbewusst oder im Extremfall sogar gar nicht bemerken – sei denn, der Effekt wird überstrapaziert. Nübold, Görne und Flückiger führen als prominentes Beispiel hier den Deckenventilator in der Eröffnungsszene von *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1978) an<sup>132</sup>, der mit dem Rotorenlärm eines Hubschraubers kombiniert wird. Der Sounddesigner hat folglich entsprechenden Gestaltungsspielraum und kann materialisierende Klanghinweise

---

<sup>123</sup> Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 330.

<sup>124</sup> Vgl. *Sound, Klang oder Ton – wovon sprechen wir eigentlich?* Daniel Nübold, (2012).

<sup>125</sup> Chion: *Audio-Vision* (2012), S. 182.

<sup>126</sup> Vgl. ebd., S. 182.

<sup>127</sup> Vgl. Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 330.

<sup>128</sup> Ebd., S. 330.

<sup>129</sup> Vgl. Chion: *Audio-Vision* (2012), S. 182.

<sup>130</sup> Nübold: *Sound* (2012).

<sup>131</sup> Vgl. ebd.

<sup>132</sup> Vgl. Nübold: *Sound* (2012), Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 175 und Görne: *Sounddesign* (2017), S. 146ff.



einsetzen, die mit einer Semantik verbunden sind und so das Narrativ des Films unterstreichen. Flückiger beschreibt das als ein narratives Filmobjekt, bei dem sich eine Verschiebung der objektivierten Darstellung hin zu einer perspektivisch gefärbten Wahrnehmung der Dinge und der Umwelt vollzieht.<sup>133</sup> Aber auch sie merkt an, dass solche Veränderungen mehr beiläufig rezipiert werden und sich eher selten in den Vordergrund des Bewusstseins schieben. Sie hält die materiellen Aspekte des Klangs dennoch für ein „unverzichtbares Fundament für die Vermittlung des unterschwellig affektiven Teils der Botschaft“.<sup>134</sup> Im folgenden Abschnitt steht daher genau diese Botschaft oder besser die Semantik der Klänge im Film im Vordergrund

### 3 Semantik des Klangs

Ein Donner wirkt bedrohlich, Wind, der sinnbildlich etwas in Bewegung bringt oder die Glocken, deren eine Signalfunktion innewohnt – Beispiele von Klangobjekten, die sich sowohl mit einer Semantik erster Ordnung<sup>135</sup> darstellen als auch als ein Zeichen, also ein Klangobjekt mit klarer Semantik zweiter Ordnung.<sup>136</sup> Görne unterscheidet die Semantik von Klang auf vier Ebenen. So kann der Klang einfach auf die Dinghaftigkeit des Objekts verweisen, er kann aber auch eine kommunikative Bedeutung, also eine Zeichenhaftigkeit oder Symbolik haben.<sup>137</sup> Weiterhin beschreibt Görne eine Text- und eine Kontextsemantik.<sup>138</sup> Wobei sich letzteres aus der Relation des Objekts zu seiner physikalischen oder metaphorischen beziehungsweise narrativen Umgebung ergibt. Heißt: Ein Soundelement kann in einer Szene eine völlig andere Bedeutung haben als in einer anderen. Sie erschließt sich in der Regel aus dem Kontext. Damit jedoch die Semantik oder die Zeichenhaftigkeit des Klangs verstanden wird, bedient er sich gewissen Metaphern oder allgemeingültigen, gesellschaftlichen Symboliken oder Codes. Flückiger ergänzt an dieser Stelle, die von Görne bezeichnete Semantik zweiter Ordnung wie folgt: „Bedeutungen höherer Ordnung entstehen dann, wenn ein weiterer Kontext die einfache Bedeutung eines Klangobjekt anreichert.“<sup>139</sup> Auch sie erwähnt, dass diese in der Regel nur funktionieren, da der Semantik eine gesellschaftliche Übereinkunft über deren Bedeutung

---

<sup>133</sup> Vgl. Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 332.

<sup>134</sup> Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 333.

<sup>135</sup> Anmerkung des Autors: Unter Semantik erster Ordnung versteht man alles, was ein Klangobjekt in seiner Existenz beziehungsweise seiner Dinghaftigkeit beschreibt und somit zu einer Identifikation führen kann. Was klingt? Was bewegt sich? Welches Material klingt? Wie klingt es? Wo klingt es? Die Bedeutung des Klangs wird dabei nicht berücksichtigt. Vgl. Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 100ff und Görne: *Sounddesign* (2017), S. 106.

<sup>136</sup> Vgl. Görne: *Sounddesign* (2017), S. 116.

<sup>137</sup> Vgl. ebd., S. 106.

<sup>138</sup> Vgl. ebd., S. 106.

<sup>139</sup> Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 158.

zugrunde liegt. Die Bedeutungszuschreibung ergibt sich entweder durch den symbolischen Gehalt der Quelle, den mythischen Hintergrund oder durch ihre Signal-<sup>140</sup>, Motiv- und Symbolwirkung.<sup>141</sup> Die Filmwissenschaftlerin führt in diesem Zusammenhang neben den Signalen, Symbolen und Materialien im filmischen Kontext noch sogenannte Key Sounds an. Laut ihrer Definition zufolge ist unter einem Key Sound ein Symbol zu verstehen, dass jedoch seine Bedeutung eigens in dem Film offenbart, wo es eingeführt wird.<sup>142</sup> Ein Symbol im ursprünglichen Verständnis erfährt seine Bedeutung außerhalb der filmischen Tradition. Flückiger zeichnet Key Sounds als solche Klänge aus, die häufig auftreten, strategisch in der Exposition und weiteren Kernszene platziert sind und mit einer spezifischen Bedeutung aufgeladen werden.<sup>143</sup> Key Sounds erfahren eine solche Häufigkeit, dass der Rezipient sie zu erkennen mag und ihn zu der Erkenntnis führt, dass mit dem Key Sound eine tiefere Bedeutung verbunden sei.<sup>144</sup> Der Klang kann sich dabei in unterschiedlicher Ausführung sowie in Formen der Verfremdung offenbaren. Flückiger führt an dieser Stelle als Beispiel erneut das Klangobjekt des Hubschraubers aus *Apocalypse Now* an, das aber auch von anderen Filmschaffenden immer wieder aufgegriffen wird. Im Folgenden sollen einige ausgewählte Klänge vorgestellt werden, die im Symbol- und Materialrepertoire des Films häufig eingesetzt werden. Es soll überprüft und vorgestellt werden, „inwiefern spezifische Materialien mit ästhetischen Grundmustern, das heißt mit stilistischen, narrativen oder genrebedingten Eigenheiten, korrespondieren.“<sup>145</sup> Bei der Auswahl wurden sowohl Materialien im filmischen Kontext als auch symbolische Klänge sowie Signale nach der Definition von Flückiger erfasst. Diese Auswahl wurde im Hinblick auf die für audio-visuelle Szenenanalyse gewählten Filme getroffen – aber auch, weil sie in dem filmischen Hauptuntersuchungsgegenstand *Ich geh nirgendwohin* eine Rolle spielen und dort auf ihre narrative Funktion hin überprüft werden sollen, auch wenn sie sich nichtdiegetisch offenbaren. Die Auswahl orientiert sich dabei an den von Görne und Flückiger ausgewählten Fallstudien und erfasst zuerst typische Materialien sowie folgend ausgewählte Symbole und Signale. Flückiger erwähnt gleich am Anfang ihrer

---

<sup>140</sup> Anmerkung des Autors: Flückiger versteht unter einem Signal Klangobjekte, die einen gesellschaftlich definierten, kommunikativen Gehalt haben. Sie werden dabei häufig als Handlungsaufforderung verstanden und implizieren einen Warnhinweis. Ein Symbol hingegen hat eine festgeschriebene Bedeutung, sondern es steht stellvertretend für ein abstraktes Konzept. Als Beispiele führt sie hier die Religion, die Mythologie, die Geschichte oder die soziale Tradition an. Sind Symbole in die Tonspur des Films eingearbeitet, dann vor allem in Filmen, in denen laut Flückigers Analyse auch bildliche Symbole auftreten. Vgl. Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 159ff.

<sup>141</sup> Vgl. ebd., S. 158.

<sup>142</sup> Vgl. ebd., S. 174.

<sup>143</sup> Vgl. ebd., S. 174.

<sup>144</sup> Vgl. ebd., S. 175.

<sup>145</sup> Ebd., S. 339.

Untersuchung von Material im filmischen Kontext, dass eine allgemeine Theorie zum Thema Material auf der Tonspur nicht zu erwarten ist.<sup>146</sup> Zwar lassen sich immer wiederkehrende stilistische oder narrative Grundmuster erkennen, doch der Bedeutung der Klänge muss sich im einzelnen Kontext interpretativ angenähert werden. Daher soll die folgende Beschreibung sich vor allem deskriptiv halten und maximal Tendenzen und Strategien sichtbar machen.<sup>147</sup> Eine tatsächliche Interpretation kann erst im Anschluss im Vergleich und der Analyse mehrerer Filme getätigt werden.

### 3.1 Metall

Klangobjekte im Film liefern nicht nur Hinweise auf die materielle Beschaffenheit eines Gegenstands, sondern können auch Aufschluss über dessen Bedeutung ausdrücken. Ein Klang kann also – so die wissenschaftlich verbreitete Annahme – eine rein dokumentarische Funktion erfüllen, aber auch eine narrative. Das klingende Material liefert damit eine Semantik in zweierlei Hinsicht: Zum einen definiert es den wahrgenommenen Klangcharakter, zum anderen weckt er beim Rezipienten in der Regel Assoziationen. Gefühle, die er aufgrund gesellschaftlicher, sozialer oder religiöser Hintergründe damit verbindet. Als prominentes Beispiel dafür soll hier Metall genannt werden – ein Material, das sowohl in Bild, Klang und Text immer wieder aufgegriffen wird. Die Wirkung oder die Symbolik von Metall in Bild und Schrift soll hier außer Acht gelassen werden, sondern der Fokus auf die Klanglichkeit von Metall und die damit verbundenen Assoziationen gerichtet sein. Metall erzeugt aufgrund seiner harten Eigenschaft eher durchdringend, schrille, helle und laute Klänge. „Das vielleicht markerschütterndste Geräusch wird von Metall auf Metall produziert, von kreischenden Zugbremsen und Säbelgerassel zum Beispiel.“<sup>148</sup> Der Klang von Metall hat damit eine eher unangenehme, negative und bedrohliche Wirkung. Flückiger geht dem Gedanken nach, dass diese negative Konnotation aus der traditionellen Verwendung des Werkstoffs für Waffen entspringt. Verwendet der Sounddesigner folglich technisierte, metallene Klänge will er – bis auf wenige Ausnahmen – eine im Sound verankerte emotionale Grundstimmung erzeugen, die sich dem Negativen und Bedrohlichen hinwendet. In Kriegsfilmern, Dystopien oder bei der auditiven Darstellung von Bösewichten sind deshalb häufig metallische Klänge zu finden. Das gilt sowohl für die Soundgestaltung der Umgebung als auch für die Charakterisierung von Figuren. Der negativ gezeichnete Charakter kann beispielsweise durch metallenen Klang, der beispielsweise im

---

<sup>146</sup> Vgl. Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 340.

<sup>147</sup> Vgl. ebd., S. 340.

<sup>148</sup> Vgl. ebd., S. 353.

Diegetischen durch Elemente an der Kleidung erzeugt wird, emotional auf der auditiven Ebene verstärkt werden. Flückiger erwähnt an dieser Stelle den Film *Terminator 2 – Judgement Day* (James Cameron, 1991). „Das männliche Universum des Terminators und anderer kriegersicher Figuren in verwandten Genres ist von Metall geprägt.“<sup>149</sup> Sie erwähnt aber auch, dass der metallischen Klanglichkeit eine große Variation an Ausdruck zugrunde liegt. Bei Terminator steht Metall unter anderem nicht ausschließlich nur für das Böse. Metall kann deshalb – aufgrund seiner verschiedenen Aggregatzustände – die auditive Phantasie und somit auch die zu erzeugenden Emotionen voll ausschöpfen.<sup>150</sup> Die positive, emotionale Komponente kommt jedoch deutlich seltener im Film vor. Viel mehr kann festgehalten werden, dass das Material Metall auf der auditiven Ebene in der Regel aggressive, bedrohliche und negative Gefühle beim Rezipienten erzeugt und Assoziationen mit Krieg, Gewalt und Unangenehmem weckt. Auf der technischen Seite ist der Klang von Metall laut Flückiger häufig im mittleren Frequenzbereich angesiedelt. Durch die Betonung metallener Klänge im tieferen Frequenzbereich kann jedoch eine Bedrohung noch weiter betont werden – wodurch Metall auch auf der technischen Ebene eine große Flexibilität an Gestaltung ermöglicht. Mitunter auch ein Grund, warum Metall seit den frühesten Tagen des Tonfilms eine besondere Rolle spielt.<sup>151</sup> Die auditive Materialität von Metall ist dabei stets unter den Gesichtspunkten der Gestaltung, aber auch als Teil der Narration im Einsatz.<sup>152</sup> Die emotionale Komponente, die durch metallene Klänge erzeugt wird, ist dabei für den Rezipienten laut Flückiger nur schwer greifbar, sondern viel mehr im Irrationalen zu verorten. Eine Eigenschaft, die der Klang von Metall mit Wind gemeinsam hat, „dessen emotionaler Appell auf der gleichen Unfassbarkeit beruht.“<sup>153</sup>

### **3.2 Wasser, Wind und Donner**

In diesem Kapitel sind Geräusche zusammengefasst, die auf ihre Art immer eines natürlichen Ursprungs sind und gewissermaßen – bis auf weniger Ausnahmen von Wasser – als Naturphänomen betrachtet werden können. Bei ihrer Interpretation spielt daher die Erfahrung des Menschen eine wesentliche Rolle, der seit jeher mit diesen Geräuschen vertraut, konfrontiert ist und eine Beziehung zu ihnen aufgebaut hat. Flückiger bezeichnet sie daher als archetypische Geräusche, die einen großen Symbolwert besitzen.<sup>154</sup> Sie

---

<sup>149</sup> Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 353.

<sup>150</sup> Vgl. ebd., S. 354.

<sup>151</sup> Vgl. ebd., S. 353.

<sup>152</sup> Vgl. ebd., S. 355.

<sup>153</sup> Ebd., S. 355.

<sup>154</sup> Vgl. ebd., S. 341.

fasst sie unter den Grundelementen Feuer, Wasser, Luft und Erde zusammen. Für diese Arbeit wurde die Auswahl auf die Bedeutung von Wasser, Wind und Donner als zentrale Klangelemente und Filmsounds gelegt. Anknüpfend an den materialisierenden Klang von Metall, dessen Erfassbarkeit Flückiger dem Irrationalen zuordnet, soll zunächst der Sound von Wind als Symbol und narratives Element beschrieben werden. „Wind an sich ist unhörbar. Er verursacht seine Geräusche durch Reibung an festen oder elastischen Objekten.“<sup>155</sup> Je nachdem wie der Wind ertönt – ob als leises, rauschendes Geräusch im Gras oder in Bäumen, oder als nervenzermüdbender, heulender Wind<sup>156</sup> – kann er unterschiedliche Emotionen hervorrufen. Seine Bedeutung umfasst dabei ein breites Repertoire an Gefühlen, die von Bedrohung, Verlust der Kontrolle bis hin zu Dynamik und Natürlichkeit reicht. Laut Flückiger ist Wind dabei ein ähnlich altes, symbolaufgeladenes Geräusch wie Metall. Schon in der Antike wurde der Sound von Wind im Theater eingesetzt, um Urängste heraufzubeschwören und die dramatische Dimension des Geschehens zu erweitern.<sup>157</sup> Wind ist also nicht mehr nur länger ein rein natürliches, in seiner geographischen Umgebung zu verordnendem Element, sondern kann auch als Symbol aufgeladenes Geräusch gesehen werden. Die naheliegendste Assoziation ist, dass der Klang von Wind als Metapher für Bewegung, Veränderung und Wandel interpretiert werden kann.<sup>158</sup> Unsicherheit, Chaos und Instabilität sind in diesem Kontext ebenfalls häufige Konnotationen in Verbindung mit dem Sound von Wind. Görne führt hier als filmisches Beispiel die *Herr der Ringe*-Trilogie (Peter Jackson, 2001-2003) an. Im letzten Teil, *Die Rückkehr des Königs* (2003), wird Wind einerseits als diegetischer Klang eingeführt, um eine emotionale Grundstimmung zu schaffen<sup>159</sup>, bei der der Rezipient zunächst zwischen Gut und Böse hin und her gerissen ist und den Wind noch nicht eindeutig zu verorten weiß. Im späteren Filmverlauf hat der Sounddesigner den Wind intensiviert. „Dramatischer Wind kommentiert [...] im weiteren Dialog die Erwähnung der Armee der Untoten, metadiegetisch-surreal in Aragorns Erinnerung und dann diegetisch als kräftiger Wind im Zelt.“<sup>160</sup> Der Klang von Wind wird damit als Zeichen des Wandels, aber auch als Symbol für etwas mystisches, geisterhaftes und übernatürliches eingesetzt. Im Film *Inception* von Christopher Nolan (2010) wird ein übernatürlicher Windhauch beispielsweise im nichtdiegetischen Soundscape verortet und liefert einen Hinweis auf Cobbs tote Frau.<sup>161</sup> Görne

---

<sup>155</sup> Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 341.

<sup>156</sup> Vgl. ebd., S. 347.

<sup>157</sup> Vgl. ebd., S. 341.

<sup>158</sup> Vgl. Görne: *Sounddesign* (2017), S. 128.

<sup>159</sup> Vgl. ebd., S. 130.

<sup>160</sup> Ebd., S. 130.

<sup>161</sup> Vgl. ebd., S. 129.

beschreibt Wind auch als „Symbol für das körperlos Lebendige, für eine göttliche Präsenz, den Geist. Wind ist der Atem des Unsichtbaren, Wind belebt die tote Materie.“<sup>162</sup> Weniger bedeutungsaufgeladen ist der Einsatz von Windgeräuschen im Film, um verlassene und leere Orte audiovisuell zu gestalten. Auch wenn Wind dabei einerseits erneut als natürliches, diegetisches Element genutzt werden kann, kann dem Klang auch gleichermaßen ein Symbol auf den weiteren Filmverlauf zugeschrieben werden. Flückiger führt in diesem Kontext die Soundgestaltung durch Wind in der Wüste an, indem sie schreibt: „Wind ist nicht ein natürliches Element der Wüste, das einfach da ist, weil er nun einmal dazugehört, sondern er wird aus einer extra-diegetischen Perspektive [...] „hinzugetönt“, anders als die Musik allerdings unter dem Mantel des mimetischen Scheins.“<sup>163</sup> Auch im Horror-Genre wird Wind häufig als zentrales Element der Soundgestaltung genutzt, um den Moment des Irrationalen hervorzuheben.<sup>164</sup> In Verbindung mit Geräuschen, die der Wind scheinbar verursacht – zum Beispiel quietschende Türen, klappernde Fensterläden – wird der Moment des Gruselns heraufbeschwört. Görne fügt dazu an: „Im Mystery- und Horror-Genre ist der symbolische Luftzug ein Standard, sowohl für das Sounddesign als auch für das Szenenbild: Wenn im Haus der Wind weht, wissen die Zuschauer, dass es bald zur Sache geht.“<sup>165</sup> In dem von Görne angeführten Beispiel aus *Herr der Ringe*, wird ergänzend zum diegetischen Wind, nichtdiegetischer Donner eingesetzt, der die Armee der Untoten dämonisiert.<sup>166</sup> Eine auditive Parallele, die häufig zum Einsatz kommt: Wind in Verbindung mit Donner. Das mag zum einen an der natürlichen Verbindung der Klänge liegen, zum anderen aber auch an ihrer ähnlichen metaphorischen Ebene. In der Natur tritt Donner häufig in Verbindung mit einem Gewitter auf, das ebenso von Wind begleitet wird. Dadurch wird deutlich, dass auch Donner die Symbole des Unbeherrschbaren, des Gewaltigen oder des Bedrohlichen zugeschrieben werden können. Der Klang von Donner kann dabei sowohl als diegetischer Klang (zum Beispiel ein „vorbeidonnerndes“ Auto), als auch als nichtdiegetischer Soundeffekt (zum Beispiel als das dunkle, dämonische Grollen des Bösen, als Hinweis auf die Präsenz von Dingen unter der Oberfläche) eingesetzt werden. Görne verweist darauf, – ähnlich wie auch Flückiger bei Metall und Wind – dass Donner dabei ein jahrhundertaltes Klangsymbol ist und seinen Ursprung als Erkennungszeichen der höchsten Götter hat. „Der Klang des Donners galt als göttliche Stimme, die „als Ausdruck von Wut, von Zustimmung oder schickt von Anwesenheit“ verstanden

---

<sup>162</sup> Görne: *Sounddesign* (2017), S. 128.

<sup>163</sup> Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 345.

<sup>164</sup> Vgl. ebd., S. 346.

<sup>165</sup> Görne: *Sounddesign* (2017), S. 129.

<sup>166</sup> Vgl. ebd., S. 130.

wurde“.<sup>167</sup> Als drittes Klangelement soll in diesem Kontext noch der Sound von Wasser erwähnt werden, der ebenso häufig im gleichen Zug mit der Symbolik von Wind und Donner eingesetzt wird und der eine ebenso große Bandbreite an Bedeutung – mitunter vielleicht sogar die größte – hervorbringt, wie Wind. So schreibt Flückiger direkt zu Beginn ihrer Analyse des Klangmaterials Wasser, dass „die Vielfalt von Lautobjekten, die vom Element Wasser erzeugt werden können, [...] fast unüberblickbar“<sup>168</sup> ist. Die vom Wasser erzeugten Geräusche, sei es blubbern, plätschern, gurgeln, tröpfeln oder rauschen, erzeugt beim Rezipienten unmittelbar ein inneres Bild, das in seiner Tradition als lebensnotweniges Element verankert ist. Flückiger erinnert in diesem Kontext an den symbolischen Gehalt, der in diesen Geräuschen mitschwingt.<sup>169</sup> Auch Murray Schafer, Klang-Philosoph und Komponist, merkte an: „Of all sounds, water, the original life element, has the most spending symbolism.“<sup>170</sup> Wasser-Klang kann dabei einerseits als lebensrettendes, wohltuendes Element, andererseits auch als bedrohliches, vernichtendes, kaltes<sup>171</sup> Symbol empfunden oder eingesetzt werden. Ein rauschender Fluss kann als Symbol der Bewegung verstanden werden, ein sanftes Plätschern eines Sees im Sonnenuntergang hat eine beruhigende Wirkung. Der tropfende Wasserhahn erzeugt ein Gefühl von Druck, Stress und (ab-)laufender Zeit, das Meer als Naturgewalt symbolisiert Macht, Tiefe und Grenzenlosigkeit. Görne merkt jedoch zurecht an, dass es im „angewandten Sound-design viele Situationen [gibt], in denen der Klang des Wassers keine symbolische Bedeutung hat.“<sup>172</sup> Er unterscheidet daher den Sound als rein dokumentarischen Klang von dem symbolischen, bei dem Wasser klanglich verfremdet oder abstrahiert wird.<sup>173</sup> In diesem Kontext können Wasserklänge als nichtdiegetische Elemente für die narrative Tongestaltung eingesetzt werden. Der Klang von Wasser kann dabei unter anderem als wichtiges Hilfsmittel aufgegriffen werden, um eine Brücke zwischen der sichtbaren Außenwelt mit dem unsichtbaren Innenleben eines Protagonisten zu schlagen. Wasserklang ist dabei in der Regel selten – mit Ausnahme der Tropfen aus dem Wasserhahn zum Beispiel – kontinuierlich gleichbleibend, dennoch ist stets als ein wirksamer Grundton für den Rezipienten wahrzunehmen. Schafer unterscheidet daher nicht wie Görne zwischen dem dokumentarischen und symbolischen Wasserklang, sondern merkt an, dass der Sound von Wasser stets eine bestimmte Stimmung, eine Eigenschaft der Soundscape

---

<sup>167</sup> Görne: *Sounddesign* (2017), S. 118.

<sup>168</sup> Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 347.

<sup>169</sup> Vgl. ebd., S. 347.

<sup>170</sup> Görne: *Sounddesign* (2017), S. 123. Zitiert nach: Schafer (1977), S. 170.

<sup>171</sup> Vgl. Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 349.

<sup>172</sup> Görne: *Sounddesign* (2017), S. 123.

<sup>173</sup> Vgl. ebd., S. 123f.

charakterisiert, dem der Mensch unwillkürlich ausgesetzt ist und ihn emotional beeinflusst.<sup>174</sup> Er bezeichnet solche Klänge, wie den von Wasser, auch als archetypische Laute und meint damit Geräusche, die nicht auf der visuellen Ebene Erinnerungen wecken, sondern viel eher ein unbestimmtes Gefühl, eine Ahnung erzeugen.<sup>175</sup> Wasser kann dabei lieblich klingen und romantische Emotionen auslösen, es kann als bedrohlich, dunkel und gewaltig registriert werden, beruhigend, aufbrausend sein oder eine Andeutung auf eine gleichermaßen positive wie negative Änderung. Wasser steht dabei grundsätzlich auch für Bewegung, was mit unter anderem daran liegen mag, dass es – ähnlich wie auch Wind – erst einen Klang erzeugt, wenn es in Bewegung ist. Ein Sonderfall ist dabei Wasser in Form von Regen, dessen Klang eine ebenso große Bandbreite an Symbolen und narrativen Funktionen liefert. Wie aber auch Flückiger anmerkt, ist das Thema Wasser und sein Klang auf der Tonspur von solch einer Komplexität, dass es in einer eigenen Arbeit betrachtet werden müsste.<sup>176</sup> Für diese Arbeit soll dieser Überblick jedoch ausreichen und nicht tiefergehend behandelt werden. Im Folgenden sollen jedoch noch zwei weitere Klänge in ihrer Bedeutung weniger als Naturklänge eingeordnet werden können, sondern – ähnlich wie auch Metall – als menschliche Artefakte zählen.

### **3.3 Klangsymbole menschlicher Artefakte wie Schlüssel und Glocke**

Um die Semantik von Schlüsseln besser nachvollziehen zu können, ist es hilfreich, sich die Bedeutung von Metall noch einmal bewusst zu machen. Im entsprechenden Kapitel über Metall (siehe Kapitel 3.1) wurde der Klang als kalt, schrill, hart charakterisiert, der häufig mit einer negativen Konnotation einhergeht. Da Schlüssel heutzutage fast ausschließlich aus Metall<sup>177</sup> bestehen, kann der symbolische Gehalt von Klangobjekten aus Metall auch auf Schlüssel übertragen werden. Die Besonderheit bei Schlüsseln ist die damit einhergehende mögliche Beschreibung des Besitzers. Denn Schlüssel stehen selten für sich allein, sie gewinnen ihren Sinn und damit auch ihre Symbolik erst in der Anwendung durch den Menschen. Der Schlüssel oder auch ein ganzer Schlüsselbund erklingt, wenn er zum Auf- oder Zuschließen verwendet wird. Der Klang ertönt also nur durch die Verwendung. Wie Flückiger feststellt, ist das charakteristische metallische Klingeln von Schlüsseln auf der Tonspur deshalb oftmals Personen zugeordnet, die eine

---

<sup>174</sup> Vgl. *Die Ordnung der Klänge: eine Kulturgeschichte des Hörens*, Raymond Murray Schafer, Mainz: Schott Music 2010, S. 45ff.

<sup>175</sup> Vgl. ebd., S. 45ff.

<sup>176</sup> Vgl. Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 352.

<sup>177</sup> Vgl. ebd., S. 173.



Vollmacht besitzen: Polizisten, Psychiatriseschwestern oder Gefängniswärtern. Der Schlüsselsound kann daher in seiner semantischen Bedeutung häufig als negative Komponente bei der Tongestaltung eingesetzt werden. Flückiger führt dafür die Filmbespiele *E.T. – The Extraterrestrial* (Steven Spielberg, 1982), *The Hurricane* (John Ford, 1937) oder *The Snake Pit* (Anatole Litvak, 1948) an, bei denen der Schlüssel aus Sicht des jeweiligen Opfers negativ besetzt ist und zu einem Symbol des Eingeschlossenseins wird.<sup>178</sup> In den genannten Filmen wird der Klang von Schlüsseln jedoch häufig diegetisch realisiert. Wie Manfred Lurker in seinem *Wörterbuch der Symbolik* festhält, kann der Schlüssel oder sein Klang nicht nur als Symbol des Schließens dienen, sondern auch als Bild für Öffnen.<sup>179</sup> Es ist also durchaus möglich, den Sound des Schlüssels auch als positiv zu bewerten. Geht man nach der Analyse von Flückiger ist das in der Filmgeschichte weitaus seltener der Fall. Sie verweist jedoch darauf, dass die Schlüsselsymbolik erst ab Ende der 1970er-Jahre vermehrt zum Einsatz kommt.<sup>180</sup> Gewinnt der negativ aufgeladene, symbolische Charakter folglich ab diesem Zeitpunkt zunehmend im Filmsound an Bedeutung, kann ihm schon bald eine stereotype Eigenschaft zugeschrieben werden. So kommt der Klang des Schlüssels ab den 1970er-Jahren in nahezu jedem Gefängnisfilm, in jedem Horror- und in jedem Psychiatriethriller vor und scheint sich zu einem unverzichtbaren Element zur Zeichnung eben solcher Filme zu entwickeln.<sup>181</sup> Auch wenn der stereotype Einsatz von solchen prototypischen Sounds mitunter komisch wirken können, besitzen sie doch in jedem Fall „einen hohen Grad an Narrativität, weil sie eine Situation ausdeuten oder etwas antizipieren, was später erzählt wird.“<sup>182</sup> Während der Schlüssel auf einen Schließmechanismus – unabhängig davon, ob ein- oder aufschließen – und dessen damit verknüpfte Bedeutung reduziert zu sein scheint, ist der Klang der Glocke weitaus vielseitiger. So lassen sich schon zahlreiche verschiedene Glockenarten feststellen: Von der Kirchenglocke über das hellklingende Glöckchen bis hin zu einem kulturellen Gong als Variation der Glocke<sup>183</sup>. Glocken sind in nahezu allen Kulturen verankert und stets als Signal genutzt.<sup>184</sup> Schafer erwähnt in diesem Kontext, dass beispielsweise Kirchenglocke in der christlichen Kultur als auffallendstes Signal der Gemeinde dient. Er bezeichnet sie als zentripetalen Klang, der die Gemeinschaft im sozialen Kontext verbindet,

---

<sup>178</sup> Vgl. Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 173.

<sup>179</sup> Vgl. Ebd., S. 173. Zitiert nach: *Wörterbuch der Symbolik*. Manfred Lurker Stuttgart 1991, S.650f.

<sup>180</sup> Vgl. Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 173.

<sup>181</sup> Vgl. ebd., S. 174.

<sup>182</sup> Kaul, Palmier: *Die Filmerzählung* (2016), S. 121.

<sup>183</sup> Vgl. Görne: *Sounddesign* (2017), S. 135.

<sup>184</sup> Vgl. ebd., S. 132 und Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 166.

aber zugleich auch Gott näherbringen soll.<sup>185</sup> Laut Schafer werden die Kirchenglocken seit Ende des 7. Jahrhunderts als kulturelles Signal in diesem Kontext markiert. Signale sind dabei als Klangobjekte zu verstehen, die einen narrativen oder auch kommunikativen Gehalt innehaben, der sich aus der gesellschaftlichen Verankerung heraus definieren lässt. Mit einem Glockenschlag geht darüber hinaus oftmals eine Handlungsaufforderung, ein Warnhinweis oder die Vermittlung einer Botschaft einher. Die Entstehung dieser gesellschaftlichen Signalwirkung – insbesondere in Europa - ist im 18. Jahrhundert einzuordnen, wo mittels Glocken einfache Botschaften über große Entfernungen übermittelt werden sollten.<sup>186</sup> Görne merkt dazu an, dass Glocken trotz ihrer menschlichen Herkunft nicht nur als Signal, sondern auch als archetypisches Symbol betrachtet werden<sup>187</sup> können. Die Spannweite ihrer symbolischen Bedeutung ist dabei weitreichend. Im gesellschaftlichen Kontext markieren sie bedeutungsvolle Ereignisse und dienen als Symbol für Übergangsriten, Neuanfänge, Schicksalswendungen oder Vergänglichkeit.<sup>188</sup> Im Gegensatz zu Görne, hält Flückiger fest, dass Glocken im wirklichen Leben stets als Signale und weniger als Symbole vorkommen. Die Symbolhaftigkeit reduziert sie auf die Tonspur des Films. Flückiger wagt in diesem Kontext die Behauptung, dass „die mythische Qualität der Glocken und ihre Verbindung zur Uhr, die das Konzept Vergänglichkeit/ Sterblichkeit vertritt, [...] sogar das vielleicht am häufigsten zitierte Klangsymbol seit Beginn der Tonfilmzeit“<sup>189</sup> ist. Dem schließt sich Görne wiederum an und stellt ebenfalls fest, dass der Glockenklang im Film häufig als Schicksals- und Todessymbol benutzt wird.<sup>190</sup> Flückiger unterscheidet den Klang von Glocken in vier unterschiedlichen Bedeutungskategorien. Sie teilt sie in ihrer Semantik ein in: Signal- und Orientierungsfunktion, Tod und komplexere Modifikationen der Glockensymbolik.<sup>191</sup> Die Orientierungsfunktion ist dabei der einzige Bedeutungskomplex, der positiv besetzt ist. Um die Geräuschkulisse einer ländlichen Idylle auf der Filmtonebene zu füllen, wird beispielsweise der Klang der Kirchenglocken häufig verwendet – nahezu so häufig, dass es gemeinsam mit dem Hundebellen schon als Soundklischee angesehen werden kann, um eine solche örtliche Orientierung auf der Tonebene zu erzeugen. Ergänzend dazu, kann jedoch auch der Klang von Glöckchen als positiv empfunden werden. Es ist jedoch ambivalent. Einerseits ist der helle Glöckchenklang als unschuldig und als Symbol der Leichtigkeit zu verstehen.

---

<sup>185</sup> Vgl. *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Raymond Murray Schafer, New York:Destiny 1994. S.53f.

<sup>186</sup> Vgl. Schafer: *The Soundscape* (1994). S. 166.

<sup>187</sup> Vgl. Görne: *Sounddesign* (2017). S. 132f.

<sup>188</sup> Vgl. ebd., S. 133 und Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 166.

<sup>189</sup> Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 166.

<sup>190</sup> Vgl. Görne: *Sounddesign* (2017), S. 133.

<sup>191</sup> Vgl. Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 166ff.

Andererseits wird der leichte, körperlose Klang des Glöckchens auch gerne genutzt, um ein überwirklich-magisches Geschehen in Klang zu fassen.<sup>192</sup> Doch auch dieses kann durchaus als positiv bewertet werden. So wird in dem Animationsfilm *Monsters, Inc.* (Pete Docter, 2001) das Glöckchen genutzt, um eine rettende Idee metaphorisch zu vertonen, in *The Mask* (Chuck Russell, 1994) kann der helle Klang als Symbol für die positive Magie interpretiert werden.<sup>193</sup> Weitaus häufiger ist der Klang von Glocken jedoch negativ besetzt, zum Beispiel als Symbol für etwas Unheilvolles, Übernatürliches, Drohendes oder für den Tod. Flückiger weist aber darauf hin, dass die Glocken nur für eine bestimmte Klasse von Toten vorbehalten ist, und zwar jeden, die über eine differenzierte Identität verfügen und um die getrauert werden darf.<sup>194</sup> In Action-Filmen, wo Feinde zuhauf sterben, – ohne Trauer und ohne Spuren zu hinterlassen – wird der Glockenklang nicht eingesetzt. Dass Glocken als Symbol des Todes interpretiert werden, hat zweierlei Hintergrund. Zum einen die christliche Verankerung, zum anderen aber auch, dass die konkrete Darstellung des Todes im Film lange als Tabu empfunden wurde.<sup>195</sup> Der Klang der Glocke erschien als geeignetes Symbol, um den Tod zumindest auf der Tonebene zum Ausdruck zu bringen – ein symbolhafter, narrativer Klang, der sich bis heute im Film gehalten hat. Als Besonderheit kann hier noch erwähnt werden, dass Glocken unter anderem auch als Bestandteil der Filmmusik vorkommen und auf der extradiegetischen Ebene eine narrative Funktion im Hinblick auf die bereits erwähnte Symbolik innehaben. Görne erwähnt dafür die Filme *Once Upon a Time in the West* (Sergio Leone, 1968), wo durch Glockenschläge ein Mord angekündigt wird, oder in *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982/1992), wo der schicksalhafte Höhepunkt der Geschichte dadurch gekennzeichnet wird.<sup>196</sup> Bei *Ben Hur* wird die Glocke als Symbol der Apokalypse in die Musik integriert.<sup>197</sup> Flückiger führt als weitere Besonderheit klanglich verfremdete Glocken an, die in ihrer Symbolik von der Assoziation mit Stress über psychische Grenzerfahrungen bis hin zu übernatürlichen Erscheinungen und düsteren Stimmungen reichen.<sup>198</sup>

Die Beispiele an symbolträchtigen Klängen menschlicher Artefakte kann noch mit unzähligen Klangobjekten weitergeführt werden. Im Film prominente Anwendungen sind unter anderem das Flötenspiel, Türen, Uhren, Tierstimmen oder auch Lärm und Stille, um nur eine Auswahl weiterer Klänge anzuführen, deren Bedeutung oftmals durch einen Kontext

---

<sup>192</sup> Vgl. Görne: *Sounddesign* (2017), S. 136.

<sup>193</sup> Vgl. ebd., S. 136.

<sup>194</sup> Vgl. Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 169.

<sup>195</sup> Vgl. ebd., S. 168.

<sup>196</sup> Vgl. Görne: *Sounddesign* (2017), S. 134.

<sup>197</sup> Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 170.

<sup>198</sup> Ebd., 169f.

angereichert wird, wodurch sie eine narrative Wirkung entfalten. Flückiger unterscheidet ihr im Wesentlichen Signale, Symbole, Key-Sounds, Stereotypen und Leitmotive sowie das Material, das den Klang erzeugt. In dieser Arbeit wurde diese Unterscheidung jedoch nicht explizit aufrechterhalten, sondern eine Auswahl an Klangobjekten getroffen, die für die weitere Untersuchung relevant sind und auf deren Symbolik in den hier angeführten Filmbeispielen näher eingegangen werden soll. Die Unterscheidung der Kategorien erschien daher für diese Ausarbeitung sekundär, vielmehr sollte der Fokus auf den Zeichen und Symbolen liegen, die die Klangobjekte gegebenenfalls mit sich bringen. Anhand dieser Kriterien wurden auch die soeben beschriebenen Klänge Metall, Wasser, Wind, Donner, Schlüssel oder Glocken ausgewählt.

#### **4 Audio-visuelle Szenenanalyse**

Im folgenden Abschnitt sollen die nun bisher angeführten Definitionen, Eingrenzungen und semantischen Bedeutungen anhand konkreter Filmbeispiele angewendet und überprüft werden. Für diese wissenschaftliche Untersuchung wurden dafür ausgewählte Filme seit den 1970er-Jahren herangezogen, um das narrative Potenzial eingesetzter, nichtdiegetischer Klänge in einzelnen Szenen zu analysieren. Die Beispiele wurden ausgewählt, um eine möglichst vielseitige Bandbreite an Narrationsweisen aufzuzeigen. Zudem stehen die ausgewählten Filme exemplarisch für eine außergewöhnliche Tongestaltung beziehungsweise für ein archetypisches Sounddesign ihrer Schöpfer, welches für das entsprechende Genre teilweise als stereotyp zu bezeichnen ist. So ist die Tongestaltung in dem für die Filmanalyse herangezogenen Beispiel *Scott Pilgrim vs. the World* (Edgar Wright, 2010) geradezu mit nichtdiegetischen Elementen überladen. Die Überzeichnung der Klänge kann als charakteristisch für das Genre der komödiantischen Darstellung angesehen werden, auch wenn es selten in einer so extremen Dichte, wie es in *Scott Pilgrim* geschieht, ausgereizt wird. Des Weiteren wurde *Opfer* (Andrei Tarkowski, 1986) als Drama ausgewählt, um den Einsatz von nichtdiegetischen Klängen auf ihre Narration und ihre Semantik hin zu überprüfen. Außerdem soll *Der Dialog* (Francis Ford Coppola, 1974) angeführt werden, da der Thriller als exemplarisch für den Umbruch in der Tongestaltung des amerikanischen Films der 1970er-Jahre angesehen werden kann. Mit Walter Murch, unter anderem Sounddesigner des genannten Filmes, wurde die Tongestaltung im Film aufgrund neuer technischer Möglichkeiten, genügend Zeit sowie dem Mut zu Unkonventionellem von da an auf ein neues Level gehoben.

Wie die folgenden Analysen zeigen werden, ist die Unterscheidung zwischen diegetischen und nichtdiegetischen Elementen trotz der zuvor festgelegten Definitionen nicht immer eindeutig zu treffen. Aus diesem Grund ist an dieser Stelle noch einmal wichtig zu erwähnen, dass laut Görne nichtdiegetische Klänge eine Szene kommentieren und erklären können.<sup>199</sup> Die raumzeitliche Einordnung im Bezug zur filmischen Realität darf bei diesem Kriterium aber nicht außer Acht gelassen werden, da auch die Setzung diegetischer Tonelemente im Off-Screen eine zusätzliche Aussage haben oder die Szene beziehungsweise das On-Screen kommentieren können. Als Beispiel kann der japanische Animationsfilm *Jin-Roh* des Regisseurs Hiroyuki Okiura aus dem Jahr 1999 genannt werden, der diese Art des Kommentars durch ein punktuell gesetztes Klangereignis sehr geschickt nutzt. So wird der Protagonist von einem Freund gefragt, weshalb er ein kleines Mädchen nicht erschossen habe, obwohl es im Begriff war, eine tödliche Bombe als eine Art Selbstmordanschlag zu zünden. Der Charakter antwortet nicht auf die Frage und schweigt. Während seines Schweigens hört man im Hintergrund Kinder spielen, was als diegetisches Tonereignis gestaltet ist, semantisch aber als direkte Antwort auf die zuvor gestellte Frage verstanden werden kann.<sup>200</sup> Da das aber nicht Thema meiner Arbeit sein soll, verweise ich an dieser Stelle auf Untersuchungen aus der Fachliteratur.

Als analytische Methodik greife ich auf eine reduzierte Abdeckmethode nach Chion<sup>201</sup> zurück. Da im Fokus dieser Arbeit die narrativen Möglichkeiten nichtdiegetischer Klänge stehen, erscheint es mir nicht sinnvoll, die komplette Tonspur einer ausgewählten Szene oder eines Filmes zu analysieren. Vielmehr geht es um eine zielgerichtete Analyse nichtdiegetischer Tonereignisse in Bezug auf deren erzählerische Funktion. Dabei ist es besonders wichtig, den semantischen Gehalt des Klangobjektes und der daraus im Bezug zur Szene resultierenden Narration zu destillieren. Anders als von Chion vorgeschlagen, fasse ich deshalb den Bildinhalt und die Rede in einer Tabelle zu einer Kategorie zusammen. Da die Relevanz der gesprochenen und gezeigten Handlung nur in Gegenüberstellung zum nichtdiegetischen Klangobjekt relevant für diese Arbeit ist. Zudem wird Musik in meinen Analysen ebenfalls nur sekundär beachtet werden. Sie findet nur Erwähnung, wenn sie zur Deutung der nichtdiegetischen Geräusche herangezogen werden muss. Wie allerdings das Beispiel zu Andrei Tarkowskis *Opfer* zeigen wird, benötigt es gerade

---

<sup>199</sup> Vgl. Görne: *Sounddesign* (2017), S. 231.

<sup>200</sup> Vgl. *Jin-Roh*. Hiroyuki Okiura, Japan: Bandai Visual Company, 1999, 00:28:45 – 00:28:55.

<sup>201</sup> Vgl. Chion: *Audio-Vision* (2012), S. 150f.

bei diesem Film eine stellenweis allgemeinere Filmanalyse, damit die geschlussfolgerte Interpretation auch ausreichend gerechtfertigt und belegt werden kann.

#### **4.1 Opfer von Andrei Tarkowski (1986)**

Andrei Tarkowskis letzter Film *Opfer* – im Original *Ofrett* – handelt von einem Mann, an dessen Geburtstag die Welt in einem atomaren Krieg unterzugehen scheint. Um die eingetretene Apokalypse wieder rückgängig beziehungsweise ungeschehen zu machen, ist er bereit, große Opfer zu bringen. Da Tarkowski in seinen Filmen häufig mit Symbolen und akusmatischen Sounds arbeitet, deren diegetische Ordnung meist nicht klar einzu-stufen ist, er in *Opfer* aber eine für seine Verhältnisse klar strukturierte Handlung erzählt, bietet dieser Film eine gute Grundlage, ihn nach semantischen Klängen aus dem Off hinzuuntersuchen. Tarkowski, der in seinen Filmen meiner Erfahrung nach meist sehr viel Interpretationsraum schafft, wird bei *Opfer* mit seiner Aussage relativ deutlich, da die Handlung im Wesentlichen über das gesprochene Wort transportiert wird. So kann man die Annahme treffen, dass dieser Umstand es einfacher macht, die Semantik der eingesetzten nichtdiegetischen Klänge zu deuten und deren narratives Potenzial zu erkennen und zu interpretieren. Die folgende Analyse stützt sich auf eine von mir erstellte, im Anhang befindenden Tabelle, in der alle für diese Arbeit relevanten Ereignisse von *Opfer* aufgezählt und nachzuvollziehen sind. Die Anfertigung der Tabelle halte ich für notwendig, da die relevanten Tonereignisse sich über den ganzen Film erstrecken und so eine bessere Übersicht gewahrt bleibt. Wenn man die Musik ausklammert, gibt es in *Opfer* im Wesentlichen zwei nennenswerte, sich über den ganzen Film wiederholende, akusmatische Tonereignisse Off-Screen, die nach meiner Analyse nicht eindeutig als diegetisch verankert identifiziert und demnach stellenweise dem Off zugeordnet werden können. Als Erstes fällt ein sehr sphärischer Frauengesang auf, der wie aus einer anderen Welt ertönt. Des Weiteren können Vogelrufe der Mauersegler beziehungsweise Turmschwalben identifiziert werden, die sehr prägnant gesetzt sind. Sie sollen zu Beginn im folgenden Abschnitt untersucht werden. Daneben gibt es noch zahlreiche weitere Tonereignisse Off-Screen wie unter anderem Donner, Wassertropfen und -fließen, klirrende Gläser oder Telefonklingeln, die aber meist sehr klar diegetisch etabliert sind. Sei es dadurch, dass Charaktere aktiv darauf reagieren oder die Tonquelle im Bild synchron zu sehen ist. Zudem gibt es noch genügend passive Off-Screen-Tonereignisse, die schlicht zu gut in die Atmos eingebettet sind, sodass diese den Zweck der Extension der Szenerie erfüllen. Diese Elemente der Tonszenerie erzählen dem Rezipienten etwas über den Ort der

Handlung und seine Umgebung.<sup>202</sup> So suggerieren beispielsweise die Möwen und die entfernt zu hörenden Schiffshörner einen in der Nähe liegenden Hafen oder zumindest eine Küstenlandschaft. Dies wird zudem belegt, da bereits zu Beginn des Films ein Küstenabschnitt als Ort der Handlung visuell etabliert wird.

#### 4.1.1 Die Vogelschreie der Mauersegler

Ein zentraler Handlungsort in *Opfer* ist das Haus des Protagonisten, in dem er mit seiner Frau und seinem aufgrund einer Operation vorübergehend stummen Sohn lebt. Neben den Elementen der Tonszenerie ist besonders der Klang von Mauerseglern zu erwähnen, der sehr deutlich in Szenen am und im Haus zu hören ist. Die Mauersegler sind dabei so stark hervorgehoben, dass ihr Sound sehr scharf, fast kreischend ertönt und somit kaum vom Rezipienten überhört werden kann. Ein gängiges Verfahren, einen Sound als Element der Tonszenerie diegetisch erscheinen zu lassen, ist das Einpflegen in die Atmo sowie eine natürliche Filterung und Verhallung des Soundeffekts. Dies trifft auf die Schiffshörner in der Ferne, auf die Möwen am Strand und auf andere Tiere wie Kühe und dergleichen zu. Im Gegensatz dazu erklingen die Mauersegler unglaublich nah. Sie sind so stark hervorgehoben, als wären sie im Bild synchron verankert. Jedoch ist im ganzen Film kein einziger Mauersegler, geschweige denn ein Schwarm dieser Vogelart zu sehen, der um das Haus fliegt oder fliegen könnte. Allein durch die Art und Weise der Gestaltung neige ich dazu, diese Vögel nicht als rein diegetisch einzustufen. Natürlich könnte der Vogelschwarm um das Haus kreisen, aber dann drängt sich die Frage auf, weshalb der Schwarm nicht so klingt, als wenn das der Fall wäre. Da sämtliche Elemente der Tonszenerie eben genau so klingen, wie man es erwarten würde, kann man annehmen, dass Tarkowski absichtlich den Klang der Mauersegler überhöhen wollte und somit auch deren Bedeutung semantisch überladen ist. Tierlaute werden in Filmen häufig als symbolträchtige Klänge eingesetzt, die eine nach Flückiger benannte Semantik höherer Ordnung erfüllen können. Flückiger merkt außerdem an, dass

„wenn Symbole in die Tonspur eingearbeitet werden, dann in Werken, in denen auch bildliche Symbole vertreten oder die Figuren nicht nur reine Akteure der Handlung sind, sondern in weiter gehender psychologischer Tiefe ausgelotet werden.“<sup>203</sup>

---

<sup>202</sup> Vgl. Chion: *Audio-Vision* (2012), S. 180.

<sup>203</sup> Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 165.

Beides trifft auf *Opfer* zu. Schon während des Vorspanns wird ein religiöses Bild mit der Kamera von unten nach oben abgeschwenkt. Dazu ertönt Johann Sebastian Bachs Matthäus-Passion *Erbarme Dich* als non-diegetische Grabenmusik. Später im Film ergibt sich, dass es sich bei dem Bild um Leonardos nicht fertiggestellte *Anbetung der Könige* handelt. Auf dem Gemälde abgebildet ist eine Mariengestalt unter einem Baum sitzend mit dem Jesuskind im Arm. Schon die Komposition des Bildes von Da Vinci wird in der Komposition des Filmbildes von Tarkowski aufgegriffen. So sitzt kurze Zeit später der Vater unter einem Baum und hält seinen Sohn während eines Monologes ähnlich im Arm, wie das Jesuskind im Gemälde Da Vincis gehalten wird. Zudem wird in einer formellen Klammersetzung am Ende des Films das Bild und passend dazu die Musik Bachs wieder aufgegriffen. Als der stumme Sohn, den in der ersten Szene des Films eingepflanzten Baum gießt, ergibt sich wieder eine vergleichbare Komposition. Der Film endet, als der Junge unter dem Baum liegt und die Kamera ähnlich wie im Vorspann von unten nach oben fährt. Die letzten gesprochenen Worte im Film werden kurz vor der Kamerafahrt von dem zuvor noch stummen Kind gesprochen. „Am Anfang war das Wort. Warum Vater?“ (02:26:40 – 02:26:47). Auch hier ist eine Klammer zu dem Monolog am Anfang des Films zu erkennen, als der Vater zu seinem Sohn sagt: „Am Anfang war das Wort, aber du bist stumm, stumm wie ein Fisch“ (00:15:12 – 00:15:16). Die Analogie zur Schöpfungsgeschichte ist naheliegend. Analysiert man den Film weiter, so finden sich durchgängig zahlreiche christliche Motive, sowohl in der Bildsprache als auch im gesprochenen Wort sowie der Handlung selbst. Berücksichtigt man nun diese Erkenntnisse, kann man schlussfolgern, dass auch dem zuvor erwähnten prägnant überhöhten Vogelschwarm und den anderen nichtdiegetischen Klängen ein symbolischer Charakter zuzuschreiben ist. Im Fall der Mauersegler ergab meine Recherche allerdings keine allgemeingültigen Hinweise, die auf ein passendes religiöses Motiv oder einen anderen nennenswerten mythologischen Symbolismus hinweisen könnten. Zudem haben Symbole „keine festgeschriebenen Bedeutungen, sondern benötigen die interpretatorische Anstrengung, um verstanden zu werden.“<sup>204</sup> Dieser Umstand macht es schwierig, den Grund für die Setzung der Vögel zu interpretieren und man wird leicht der Gefahr ausgesetzt, in eine beliebig wirkende Überinterpretation abzugleiten, vor der Flückiger warnt.<sup>205</sup> Eine weitere Möglichkeit, einen religiösen oder mythologischen Symbolgehalt in den Schrei der Mauersegler hineinzuzinterpretieren, bietet der Umstand, dass diese Vögel häufig mit Schwalben verwechselt werden, obwohl der Gesang sich maßgeblich unterscheidet. So erwähnt

---

<sup>204</sup> Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 164.

<sup>205</sup> Vgl. ebd., S. 164.



zum Beispiel Chion in dem Abschnitt „Das Jenseitige des Bildes“<sup>206</sup> über Tarkowskis *Opfer* eben jene von mir beschriebenen Mauersegler<sup>207</sup> und identifiziert diese als Schwalben. Tatsächlich steht Chion nicht allein mit dieser Fehldeutung da. Schwalbenvögel und Mauersegler werden häufig verwechselt und Letztere wurden im Volksmund sogar lange Zeit als Turmschwalben bezeichnet und demnach auch allgemein zu den Schwalben gezählt, auch wenn das biologisch nicht korrekt ist.<sup>208</sup> Dieser Umstand gestattet die Annahme, dass es sich bei diesen Vögeln um Schwalben im weiteren Sinne handelt oder zumindest, dass diese als Schwalben von Tarkowski gedeutet wurden. Wenn dem so ist, ist an dieser Stelle meine Argumentation zur Symbolik wieder aufzugreifen, da Schwalben im christlichen Volksglauben seit dem Mittelalter schon als Muttergottesvogel bezeichnet und der heiligen Mutter Maria als Symboltier zugeordnet werden.<sup>209</sup> Hintergrund für diese Namensgebung ist das Zugverhalten der Schwalbenvögel, die im September zur Zeit Marias Geburt gen Süden fliegen und im März zu Marias Verkündigung zurückkommen und somit im übertragenen Sinne das Frühjahr einleiten.<sup>210</sup> Im Kontext des Filmes würde diese Interpretation meines Erachtens Sinn ergeben, da die Vögel in den Schwarzweißpassagen und im gesamten mittleren Teil während der Katastrophe, dem nuklearen Winter, nicht mehr um das Haus zu fliegen scheinen. Nachdem Alexander aber mit Maria geschlafen hat und das Unheil sozusagen abgewandt zu sein scheint, sind die Vögel wieder sehr prominent zu hören. Zudem sollte erwähnt werden, dass andere Elemente der Tonszenerie, wie Möwen oder das besagte Schiffshorn, auch während den Schwarzweißpassagen zu hören sind. Eine weitere Verknüpfung mit Maria lässt sich zudem herleiten, wenn Maria in die Handlung eingeführt wird. Während ihres Auftritts, scheinen die Vögel Maria zu begrüßen. Trotz dieser offensichtlichen Hinweise lässt sich diese symbolische Deutung der Mauersegler nicht eindeutig belegen. Tarkowski selbst hat zu seinen Filmen selten eine konkrete Aussage in Bezug auf die Deutung gegeben, da er anscheinend der Auffassung war, dass ein Werk für sich selbst sprechen sollte. So soll er sich in einem Interview zur Rezeption von *Opfer* wie folgt geäußert haben:

---

<sup>206</sup> Vgl. Chion: *Audio-Vision* (2012), S. 104.

<sup>207</sup> Anmerkung des Autors: Vogelrufe lassen sich heutzutage über verschiedene Datenbanken abrufen und vergleichen. Für die Identifikation des Mauerseglers in Tarkowskis Film habe ich sowohl die CD-Sammlung *Vogelstimmen Europas* von Jean C. Roché, erschienen in Kooperation mit dem NABU, als auch die Datenbank *deutsche-vogelstimmen.de* genutzt.

<sup>208</sup> Vgl. *Die Bedeutung historischer Vogelnamen – Nichtsingvögel. Bd. 1*, Peter Bertau, Berlin: Springer 2014, S. 666.

<sup>209</sup> Vgl. *Rekontextualisierung von Sammlungsobjekten. Rheinische Irdenware als gesellschaftlicher Indikator*. In: Seidl, Ernst; Steinheimer, Frank; Weber, Cornelia (Hrsg.): *Spurenlesen. Methodische Ansätze der Sammlungs- und Objektforschung. Junges Forum für Sammlungs- und Objektforschung, Bd.5*, Caren Klemm, Berlin 2020, S. 51.

<sup>210</sup> Vgl. *Mittelalter-Lexikon*. O.V. (2014): Schwalbe.

„Ich glaube nicht, dass es so wichtig ist, ob ich nun bestimmten Überzeugungen oder Glaubensbekenntnissen anhänge – heidnischen, katholischen, protestantischen oder allgemein christlichen. Entscheidend ist der Film.“<sup>211</sup>

Dieses Beispiel zeigt sehr gut auf, dass solch eine Symbolik und deren möglicherweise innewohnenden Semantik höherer Ordnung nur dann narrativ genutzt werden kann, wenn diese auch vom Rezipienten erkannt wird. Trotzdem lässt sich nicht leugnen, dass die Mauersegler im Film deutlich gesetzt und betont werden. Wenn ich nun annehme, dass die christliche Symbolik nicht anwendbar ist, oder sie ohne Recherche nicht gedeutet werden kann, was kann diese Setzung trotzdem dem Rezipienten erzählen? Bricht man es elementar auf die Setzung runter, haben wir allgemeinen Vogelgesang im ersten und letzten Drittel des Films und die daraus resultierende Stille durch dessen Abwesenheit im mittleren Teil des Films, eingeleitet durch die vorbeifliegenden Raketen respektive Düsenjäger. Selbst wenn man diese Setzung nicht aktiv wahrnimmt, bin ich doch davon überzeugt, dass diese (Toten-) Stille eine beklemmende Stimmung im Film fabriziert und die eingetretene Katastrophe zusammen mit der nahezu schwarzweißen sowie extrem dunklen und kontrastreichen Bildsprache erzählt wird.

#### 4.1.2 Das Kulning

Das zweite nennenswerte Tonereignis, das ich dem Off zuschreibe, ist der entfernte Frauengesang, der nicht in die Szenerie zu passen scheint. Aus den Credits zum Film erfährt man, dass es sich um eine Gesangsaufnahme mit dem Titel *Locklåtår från Dalarna* handelt. Diese traditionelle Gesangsart entstammt der skandinavischen Folklore und wird in Schweden als Kulning bezeichnet.<sup>212</sup> Das Kulning wurde in der Vergangenheit auf der Alm eingesetzt, um Weidetiere zusammenzutreiben oder wilde Tiere, wie zum Beispiel Wölfe, zu verjagen. Die Ursprünge des Gesangs gehen bis ins Mittelalter zurück. Dabei wurde er traditionell von Frauen gesungen, da sie sich weitestgehend um die Tiere auf den Weiden kümmerten.<sup>213</sup> Nur wenn einem dieses sehr spezielle Wissen bekannt ist, könnte man diesen Gesang in die entfernte Landschaft verorten und dann der Diegese und somit auch den Elementen der Tonszenerie zuordnen. Da jene Art zu singen,

---

<sup>211</sup> *Der Zusammenhang des Authentisch-Realen und des Auratischen. In: Franz, Norbert P. (Hrsg.): Andrej Tarkovskij. Klassiker. Beiträge zum Ersten Internationalen Tarkovskij-Symposium an der Universität Potsdam, Bd. 1, Hans-Joachim Schlegel, Potsdam 2016, S. 195. Zitiert nach: Die versiegelte Zeit. Gedanken zur Kunst, zur Ästhetik und Poetik des Films, Andrej Tarkowski (1989), S. 144.*

<sup>212</sup> Anmerkung des Autors: Der Eintrag, zu dem von Tarkowski verwendeten Tonträger ist unter Eingabe der im Abspann genannten Registrierung des Labels: SR Records – RELP 5017 unter [discogs.com](http://discogs.com) und unter [imdb.com](http://imdb.com) zu finden. Daraus geht hervor, dass es sich um Kulning handelt.

<sup>213</sup> Vgl. *Kulning – an ornamentation of the surrounding emptiness: about the unique Scandinavian herding calls*. Susanne Rosenberg (2014), S. 100ff.

heutzutage nur noch selten auf der Weide beim Viehtreiben eingesetzt wird, scheint mir die Annahme jedoch weit hergeholt und ich wage die Behauptung, dass es dem durchschnittlichen Rezipienten, der nicht mit dem entsprechenden Kulturkreis vertraut ist, nicht bekannt sein dürfte. Dennoch ordne ich den Gesang nicht der eingebetteten Musik zu.<sup>214</sup> Grund dafür ist die Reaktion der Charaktere Otto und Alexander. Die folgende Zusammenfassung der Szenen, in denen das Kulning auftritt, soll eine Grundlage für die anschließende Argumentation und Interpretation bilden.

Beim ersten Aufkommen des Gesangs wirkt es aufgrund der Setzung, als ob der stumme Junge weggerufen würde. Kurze Zeit später fällt Alexander in Ohnmacht, während der Gesang weiterhin zu hören ist und den Schnitt zur ersten Montagesequenz der zerstörten Stadt phrasiert. In der Szene im Haus, wenn Otto eine tragische Geschichte erzählt, unterbricht er seine Erzählung kurz und blickt auf, als würde er den Gesang hören. Otto wird ebenfalls ohnmächtig und erklärt im Anschluss den anderen, dass ihn nur ein böser Engel erschreckt habe. Das nächste Mal ist das Kulning zu hören, wenn Alexander sich in der Mitte des Films schlafen legt. Der Gesang phrasiert abermals die Schnitte zur folgenden Montagesequenz. Zudem fordert Alexanders Tochter den Arzt Viktor auf, ihr zu folgen, während die Gesänge weiterhin zu hören sind. Dabei ist als Zäsur anzumerken, dass sie die Worte Off-Screen spricht, anschließend aber die vierte Wand bricht und den Zuschauer direkt anblickt. Sie zieht sich aus und entfernt sich von der Kamera. Die Einstellungsgröße ändert sich dadurch von einer Großaufnahme zu einer Totalen. Die anschließende Montage suggeriert, dass Alexander dem Gesang zu einem verlassenen Gebäude folgt. Auch wird durch die Kameraführung eine Änderung der Einstellungsgröße zur Ferne hin erzielt. In der folgenden Sequenz wird Marias Wohnort bei der verlassenen Kirche als Handlungsraum vorweggenommen, zu dem Alexander im übertragenen Sinne gerufen wird. Als Alexander erwacht, versucht Otto ihn zu überzeugen, zu Maria zu gehen. Der Gesang setzt in dieser Szene wieder ein, doch diesmal spricht Otto Alexander auf den Gesang an und beide scheinen darauf zu reagieren. Als dann in der Nacht Alexander auf dem Weg zu Maria mit dem Fahrrad stürzt und er sich kurz darauf anschickt wieder umzukehren, ist der Gesang erneut zu hören. Als würde dies Alexander in seinen ursprünglichen Vorhaben bestärken, setzt er seinen Weg zu Maria fort. In Marias Zuhause bei der verlassenen Kirche kann Alexander sie unter Androhung, sich das Leben zu nehmen, davon überzeugen, mit ihm zu schlafen. Auch hier ist wieder der Gesang zu

---

<sup>214</sup> Anmerkung des Autors: Chion definiert einbettende Musik als „nichtdiegetische Musik“ aus dem Off. Vgl. Chion: *Audio-Vision* (2012), S. 183.

hören. Gepaart mit japanischer Flötenmusik und dem surreal dargestellt fliegenden Geschlechtsakt, steigert sich der Gesang deutlich und phrasiert wieder den Schnitt zur folgenden Montagesequenz. Danach ertönt der Gesang erst wieder zur Endsequenz des Films, wenn Maria sich auf dem Fahrrad von dem brennenden Haus entfernt. Dieses Mal klingt er allerdings sehr viel trockener und weniger surreal, sodass man fast die Annahme treffen könnte, Marie sänge selbst.

Aufgrund der Setzung des Gesangs, der Art, wie die Charaktere darauf zu reagieren scheinen und der Form der Gestaltung des Klangs, neige ich dazu, diesen als nichtdiegetisch beziehungsweise genauer ausgedrückt, als metadiegetisch einzuordnen. In der vorangehenden Zusammenfassung wird deutlich, dass der Gesang fast ausschließlich ertönt, bevor oder während einem männlichen Charakter etwas zustößt oder die Handlung eine Wendung beziehungsweise Entwicklung entfaltet. Auch kann der Eindruck geweckt werden, dass die Charaktere Alexander und Otto dem Kulning folgen oder versuchen auszumachen, von woher es erklingt. Durch die strategische Setzung arbeitet es zudem immer auf ein Ereignis hin und sorgt damit für eine direkte narrative Assoziation mit der Katastrophe und später mit Maria. Das Kulning kann demnach als Key Sound nach Flückiger<sup>215</sup> begriffen werden. Das Problem dabei bleibt die Schwierigkeit, diese Verknüpfung semantisch zu deuten. Warnt der Gesang vor den bevorstehenden Ereignissen, ist er gar dafür verantwortlich oder macht er eine gänzliche neue Erzählebene auf? Ähnlich wie bei den Mauerseglern ist in diesem Fall eine Interpretation des Rezipienten gefragt, wobei man nie sicher sein kann, dass die Intention des Filmemachers korrekt gedeutet wird. Dieser Umstand zeigt erneut die Schwierigkeit auf, eine klare Narration durch Klänge im Off zu ermöglichen. Da man die Interpretation eines so abstrakten Klanges nun quasi beliebig vertiefen kann, bin ich der Auffassung, dass man den gegenläufigen Versuch unternehmen sollte und die erste assoziierte Wirkung als Erklärung heranziehen kann. Dies erscheint deshalb sinnvoll, weil man annehmen kann, dass die grundlegende Handlung eines Films in der Regel beim ersten Sehen des Werks verstanden werden soll. Das muss nicht heißen, dass der Film keine Details oder interpretationswürdigen Elemente enthalten kann. Nur ist es schwierig, eine tiefere Bedeutung in Elemente eines Films wie Key Sounds und dergleichen zu interpretieren, ohne die grundlegende Handlung überhaupt begriffen zu haben.<sup>216</sup> Durch die Benennung Ottos eines bösen Engels, die sphärisch verhaltene und weibliche Anmutung des Gesangs sowie die

---

<sup>215</sup> Vgl. Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 174.

<sup>216</sup> Vgl. ebd., S. 175.

klar ausgesprochenen Worte der nackten Frau ihr zu folgen, dem später dem Gesang nachjagenden Alexander und schlussendlich dem daraus resultierenden Höhepunkt des übernatürlichen Liebesaktes mit Maria, war meine erste Assoziation, dem Kulning eine Art mythologischen sirenenhaften<sup>217</sup> Zweck zuzuschreiben. Der Zweck ergibt sich aus der Bedeutung, dass eine Frau aus einer anderen Welt eine vermeintlich verlorene männliche Person zu sich ruft. Auch spricht dafür, dass Otto Maria als gute Hexe und somit im übertragenden Sinne als bösen Engel bezeichnet. Diese Erklärung ergibt sich allein durch die Verkettung der Ereignisse und der Verknüpfung mit der gezeigten sowie gesprochenem Handlung. Sie kann demnach auch ohne Hintergrundwissen zu Sirenen oder vergleichbaren mythologischen Wesen erfasst werden. Otto erklärt Alexander in der Schlüssel-szene, was es mit Maria auf sich hat und in der gleichen Szene wird das Kulning von beiden aktiv wahrgenommen. So erfüllt das Kulning zwar auch eine kommunikative Bedeutung, wie sie nach Görne einer Symbolik innewohnt<sup>218</sup>, aber vor allem – und an dieser Stelle wesentlich wichtiger – eine Kontextsemantik, in der die Bedeutung eines zeichenhaften Klanges verstanden wird, weil die geeignete Erklärung in Form einer Metakommunikation mitgeliefert wird.

## 4.2 *Scott Pilgrim vs. the World* von Edgar Wright (2010)

Anders als in Tarkowskis *Opfer* konzentriere ich mich bei Edgar Wrights *Scott Pilgrim vs. the World* nicht auf wiederkehrende Tonereignisse deren Bedeutung sich vor allem erst über die Länge des Films erschließen. Im Fokus der Analyse sollen vielmehr einzelne Tonereignisse bestimmter Szenen stehen. Die Handlung von *Scott Pilgrim* stellt eine klassische Boy-meets-Girl-Geschichte<sup>219</sup> dar und soll im Folgenden kurz zusammengefasst werden. Scott ist ein junger Musiker, der sich in ein Mädchen verliebt, das neu in der Gegend ist. Um sie zu erobern, muss er Duelle mit ihren Ex-Freunden bestreiten und gewinnen. So trivial die Rahmenhandlung auch ist, so liegt die Besonderheit des Films in seiner Machart. Was ihn von anderen Vertretern seines Genres abhebt, ist die stark überzeichnete Inszenierung, die eine Videospiel- und Comicästhetik aufgreift und ungehemmt bekannte Genrevertreter der Computerspielszene zitiert. Ziel des Regisseurs ist dabei

---

<sup>217</sup> Anmerkung des Autors: Eine Sirene im mythologischen Sinn ist ein vogelartiges Mischwesen weiblicher Gestalt, das mit seinem Gesang Männer in den Tod lockt. Im Christentum wurden Sirenen dämonisiert und galten als Sinnbild für weibliche Verführung. Auf der anderen Seite wurde konträr dazu, Sirenengesang mit Engelsgesang gleichgesetzt. Vgl. *Himmlische Sirenen und keusche Meerfräulein. Musik und katholische Reform in zwei Quellengruppen aus Würzburg und München*. Felix Diergarten (2019), S. 12f.

<sup>218</sup> Vgl. Görne: *Sounddesign* (2017), S. 106.

<sup>219</sup> Vgl. *Romantic Comedy. Boy Meets Girl Meets Genre*, Tamar Jeffers McDonald, New York City: Wall-Flower 2007, S. 2.

vermutlich, den Film so komödiantisch wie möglich zu erzählen und dabei eine bestimmte Zielgruppe anzusprechen. Aus dem Vorspann erfährt man, dass der Film auf einer Comicvorlage beruht. Berücksichtigt man dies, ergibt sich eine Überzeichnung zusätzlichen Kontext, da sehr offensichtlich inszenatorische Elemente des Comics aufgegriffen werden. So enthält der Film zahlreiche extradiegetische Bestandteile sowohl auf der auditiven als auch der visuellen Ebene. Die starke Überzeichnung führt zudem dazu, dass die nichtdiegetischen Elemente vom Rezipienten schnell akzeptiert und in der Wahrnehmung der filmischen Realität untergeordnet werden könnten. Trotzdem bleiben es strenggenommen, aufgrund der für diese Arbeit vordefinierten Begriffe, nichtdiegetische Elemente. So gibt es zahlreiche Schrifteinblendung und Voice-over, die die Handlung von außen sehr plakativ kommentieren und erzählen.

#### **4.2.1 Zeitliche Einordnung der porträtierten Generation**

Die Art der Gestaltung wird bereits im Vorspann mit dem Logo der Produktionsfirma Universal Pictures etabliert. Das Corporate Design des Logos (00:00:00 – 00:00:22) ist in eine Pixelgrafik, wie sie bei Computerspielen der frühen 1990er-Jahre üblich war, überführt. Interessanterweise ist das zugehörige Soundbranding sogar in die Klangästhetik der technischen Limitierungen noch älterer Hardware umgesetzt, was den Effekt deutlich verstärkt. Der Prolog des Films (00:00:22 – 00:03:11) greift im Anschluss mit einem offensichtlichen Bildzitat die Eröffnung des Comics auf. Zu Beginn wird als erstes Element Schrift eingeblendet und zusätzlich liest ein Voice-over synchron im Off als Erzählerstimme, also extradiegetisch, die geschriebenen Sätze vor. Im Folgenden schwenkt die Kamera begleitet von der kurzen Eröffnungsmelodie des von Nintendo veröffentlichten Klassikers *The Legend of Zelda: A Link to the Past* runter auf ein Haus, in dem mehrere Charaktere eingeführt werden und läutet somit die Handlung des Films ein. Diesmal ertönt eine andere Stimme, die inhaltlich den Text des Voice-overs wiederholt, sich aber in der nächsten Einstellung desakusmatisiert. In der folgenden Szene werden weitere Soundeffekte des gleichen Spiels genutzt, um bestimmte Aussagen innerhalb des Dialoges zu kommentieren. Diese Tonereignisse sind nun diegetisch On the Air aus der Handheld Spielkonsole eines Charakters zu hören, gehen aber gegen Ende der Szene wieder fließend in die nichtdiegetische Ebene über. Dabei erfüllen sie fast durchgängig eine Kommentarfunktion innerhalb der Szene. Besonders hervorzuheben ist der Soundeffekt, während Scott die Tür öffnet (00:01:34) und seine neue Freundin begrüßt. Hier wurde der gleiche Klang eingesetzt, der in dem zitierten *Zelda*-Spiel ertönt, wenn eine Schatztruhe geöffnet wird. Das Soundzitat kann also dahingehend interpretiert werden, dass Scott

seinen Schatz gefunden hat. Diese Semantik lässt sich jedoch nur korrekt deuten, wenn dem Rezipienten die Herkunft des Soundeffekts bewusst ist. Ohne dieses Wissen droht der Effekt Gefahr zu laufen, als bedeutungsloser Sound eines Computerspiels wahrgenommen zu werden, der nur über einen geringen erzählerischen Mehrwert verfügt. Trotzdem kann man davon ausgehen, dass viele junge Erwachsene zum Zeitpunkt der Veröffentlichung des Films mit den Grundzügen der Soundeffekte zumindest bedingt vertraut waren, da das zitierte Spiel zu einem der erfolgreichsten Spiele seinerzeit auf dem SNES<sup>220</sup> gehört und somit eine hohe Wahrscheinlichkeit besteht, dass sie als Kinder damit in Berührung gekommen sind.<sup>221</sup> Zusammen mit den anderen eingesetzten Stilmitteln wie Bildmontage, Kamerakadrierung, Texteinblendung, Art der Sprache und Art der Musik kann der Film bereits im Prolog als eine Art multimediale Hommage an die porträtierte Subkultur der Generation Y<sup>222</sup> verstanden werden.

#### 4.2.2 Vertonung der Wischblenden

Ein weiteres dominierendes Merkmal des Films ist in der Montage anzusiedeln. Es werden zentriert Wischblenden eingesetzt, um die Erzählstruktur sehr schnell auf Pointen hinzuführen und die Handlung zu beschleunigen. Diese Wischblenden werden weitgehend mit einem zugehörigen stereotypen Whoosh Soundeffekt<sup>223</sup> synchronvertont, der mehrheitlich als nichtdiegetisch einzuordnen ist. Was allerdings viele dieser Effekte in *Scott Pilgrim* bereichert, ist der Umstand, dass sie häufig mit weiteren semantisch passenden Soundeffekten gemischt werden und so eine Verknüpfung zur Situation oder zur folgenden Szene herstellen. Als Beispiel ist hier die Wischblende zur Szene in der Kleidungsboutique (00:08:13) zu nennen, die mit dem Sound angereichert ist, dass metallene Kleiderbügel über die Aufhängung rutschen, die scheinbar aus demselben Material besteht. Die Annahme von Flückiger, dass der Klang von Metall auf Metall als

---

<sup>220</sup> Anmerkung des Autors: SNES steht für Super Nintendo Entertainment System, eine Computerspielkonsole des japanischen Herstellers Nintendo, die an ein TV-Gerät angeschlossen werden muss und 1990 in den Markt eingeführt wurde. Vgl. o.V.: Nintendo (1990).

<sup>221</sup> Vgl. *Nintendo bringt SNES-Bestseller zurück*. Felix Richter (2017).

<sup>222</sup> Anmerkung des Autors: Unter der Generation Y [Why] werden junge Menschen bezeichnet, die zwischen den Jahren 1980 und 1999 geboren wurden. Der Soziologin Cornelia Koppetsch zufolge ist es dabei die erste Generation in westlichen Gesellschaften, die ohne Systemalternative aufgewachsen ist und die von den Spannungen zwischen Selbstverwirklichung in Beruf und Freizeit, Individualismus und dem Streben nach sozialer Sicherheit getrieben ist. Die Generation hat das Ziel, diese Bestrebungen in einem Lebenskonzept miteinander verbinden zu wollen. Vgl. *Y wie Y [Generation Why]: Leben und Arbeiten zwischen Sinnsuche und Sicherheitsbegehren*. Cornelia Koppetsch (2019).

<sup>223</sup> Anmerkung des Autors: Ein Woosh Soundeffekt beschreibt einen Soundeffekt, der zum Beispiel mit einem schnell durch die Luft geschlagenen Stock kreiert wird. Der Effekt wird häufig genutzt, um abrupte Geschwindigkeit darzustellen, wie es zum Beispiel bei Bewegungen in Kampfsportfilmen der Fall ist. Vgl. *The Sound Effects Bible: how to create and record Hollywood style sound effects*, Ric Viers, Los Angeles: Wiese 2008, S. 256.

markerschütterndstes Geräuschereignis<sup>224</sup> eingeordnet werden kann, spielt hier eine sekundäre Rolle. Dennoch kann die von Flückiger festgesetzte, negativ behaftete Semantik von Metall hier angeführt werden. Unter anderem greift sie vorweg, dass Scott im weiteren Verlauf der Handlung von der kindlichen Art Knives zusehends genervt ist. Es ist anzumerken, „dass die Materialität [des nichtdiegetischen Sounds von Metall hier] sowohl unter Gesichtspunkten der Gestaltung als auch der Narration thematisiert wird.“<sup>225</sup>

Durch eine behauptete Desakusmatisierung der Kleiderbügel kann das Geräusch direkt kontextualisiert werden. Der Sound leitet somit den neuen Handlungsort ein, ist aber deutlich als nichtdiegetischer Effekt gesetzt. Ähnlich knüpft ein lauter Woosh, der mit einem starken Pegelabfall in einem leise gesprochenem „psst“ endet (00:11:00), an die darauffolgende Bibliothek als filmischen Schauplatz an. Hierbei handelt es sich zudem um eine Dopplung, die sich durch das „Silence Please!“ auf einem gezeigten Schild ergibt und die das „psst“ mit Kontext füllt. Des Weiteren wird häufig das Geräusch vorbeifahrender Fahrzeuge genutzt, um Übergänge von szenischen Innen- zu Außenräumen zu erzählen. Als Beispiel kann die Überleitung von der Bibliothek in den Proberaum sowie folgende Wechsel zur Straße angeführt werden (00:11:30 – 00:11:50). Auch hier werden die Soundeffekte thematisch so ausgewählt, dass sie als diegetische Elemente eingestuft werden können. Bei der szenischen Überleitung von der Bibliothek erklingt eine nichtdiegetische E-Busspur, die beim Umschnitt in den Proberaum desakusmatisiert wird, indem Scotts Bandkollege ihn darauf aufmerksam macht, dass er über den ganzen Song hinweg nur den gleichen Ton gespielt habe. Um das Ganze abzurunden, erklingt ein Rückkopplungssignal durch die Anlage des Proberaums. Während des nächsten Dialogs wird direkt auf die Straße mit einer Wischblende geschnitten, die mit dem besagten Auto Geräusch unterlegt ist.

Diese Vertonungsart der Wischblenden wird bei *Scott Pilgrim* bei so gut wie jedem Szenenwechsel durchgeführt und kann als archetypisch für den Film angenommen werden. Je nach verwendetem Sound, dessen Setzung und semantischer Kontext werden dabei die eingesetzten Soundeffekte mal mehr oder weniger diegetisch in der Szene verankert. Interessanterweise erfüllen bei dieser Art Tongestaltung die nichtdiegetischen Elemente die Aufgabe, die normalerweise den der Regel nach diegetischen Elementen der Tonszenarie zufallen, was es deshalb schwierig macht, sie dem korrekten diegetischen Grad zuzuordnen. Das zeigt auch, dass ein Sound nicht zwangsläufig auf einen bestimmten

---

<sup>224</sup> Vgl. Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 355.

<sup>225</sup> Ebd., S. 355.



Grad der Diegese festgelegt sein muss. Demnach kann ein und derselbe Soundeffekt sowohl diegetisch als auch nichtdiegetisch eingesetzt werden und sich fließend zwischen diesen Ebenen bewegen. Görne schreibt zu diesem Effekt:

„In der Praxis des Film-Sounddesigns lassen sich diegetische und nichtdiegetische Klänge nicht eindeutig trennen. Präsentiert man einem Testpublikum ein komplexes Sounddesign, so werden verschiedene Personen die Elemente des Sounddesigns unterschiedlich klassifizieren. Daraus ergibt sich ein Modell, in dem die Diegese eines Klangs graduell veränderlich ist: Die Beziehung eines Klangobjekts zur filmischen Realität wird darin definiert in Abhängigkeit von der *Wahrscheinlichkeit*, mit der es als diegetisch, meta- oder extradiegetisch empfunden wird.“<sup>226</sup>

Ein in meinen Augen weiterer bemerkenswert gesetzter Soundeffekt findet sich in einer Szene, in der Scott das erste Mal mit seiner neuen Freundin nach Hause geht und von ihr Tee angeboten bekommt (00:23:28 – 00:23:48). Als Ramona Scott alle verfügbaren Teesorten schnell aufzählt, ist im Off ein ansteigendes Pfeifen zu hören, wie man es von bestimmten Teekesseln kennt, die auf einer Kochfläche oder einer offenen Flamme erhitzt wurden. Bei diesen Kesseln strömt der Wasserdampf druckvoll durch eine aufgesetzte Pfeife und signalisiert durch einen schrillen Ton, dass das Wasser kocht und der Tee aufgegossen werden kann. In der Szene setzt Ramona aber kein Wasser auf und das Pfeifen endet mit dem Abstellen der fertig aufgegossenen Teetassen auf dem Tisch. Der Effekt kaschiert somit einen Zeitsprung, da das Aufsetzen und das Kochen des Wassers übersprungen und nicht in der Bildszenerie explizit gezeigt werden. Zudem verdeutlicht der Soundeffekt während des Aufzählens der Teesorten die ansteigende Spannung beziehungsweise die Aufregung, in der Scott sich befindet und versetzt den Rezipienten in einen ähnlich angespannten Zustand, da durch den ansteigenden Ton die Situation überhöht und verdichtet wird. Somit wird die verdichtende Wirkung nicht wie meist üblich über eine heranfahrende oder zoomende Kamera erzielt, sondern rein durch die prominente Setzung des Soundeffekts. Nach Görne kann diese tongestalterische Lenkung als direkte Subjektivierung<sup>227</sup> verstanden werden, die dazu dient, „die Aufmerksamkeit des Publikums zu lenken, indem man wichtige Klänge isoliert oder hervorhebt.“<sup>228</sup> Narrativ wird zudem eine aus dem Film geschnittene Handlung im Off vorweggenommen und sorgt somit für einen nahtlosen Übergang der Szenen, ohne dass der Zeitsprung

---

<sup>226</sup> Görne, *Sounddesign* (2017) S. 231.

<sup>227</sup> Vgl. ebd., S. 219.

<sup>228</sup> Ebd., S. 219.

hinterfragt werden muss. Der eingesetzte Soundeffekt ist trotz seiner nichtdiegetischen Setzung eher wie ein diegetischer Ton gestaltet, was vermutlich zur Folge hat, dass er nicht als störend beziehungsweise irritierend empfunden wird.

### 4.2.3 Stereotype Off-Sounds

Sehr dominant werden in einigen Szenen zudem stereotype Off-Kommentare eingesetzt. So ertönt ein Applaus aus dem Off gegen Ende der Szene im Bus (00:36:38), als Ramona und Scott sich küssen. In der folgenden Szene betritt Scott, begleitet von tosendem Beifall aus dem Off, seine Wohnung, in der er mit seinem Mitbewohner Wallace wohnt. Die Szene wird fortgeführt und das imaginäre Publikum kommentiert weiter das Geschehen, bis zu dem Punkt, an dem Scotts Mitbewohner Wallace den Herd abschaltet, als würde es sich dabei um ein On the Air-Ereignis aus einem Radiogerät respektive dem Herd handeln (00:37:18). Bis hier wird bei jedem noch so simplen Witz ein lautes Lachen eingespielt, oder es ertönt eine andere Publikumsreaktion aus dem Off, die dem Rezipienten erklärt, wie er die gezeigte Handlung zu verstehen und zu empfinden hat. Diese Art des Kommentierens einer Szene ist stereotypisch für US-amerikanische Sitcoms<sup>229</sup> und wird bis heute häufig eingesetzt.<sup>230</sup> Ab dem Moment, wenn Wallace die Lacher abschaltet, übernimmt er die Kontrolle über die Situation. Durch den dominanten Wechsel der Stimmung von absoluter Albernheit hin zum reduzierten Raumton wird eine Überhöhung des folgenden Dialogs vorbereitet. Wallace stellt als Gegenleistung dafür, dass er Scott die Wohnung abends für sein Date mit Ramona zur Verfügung stellt, eine Bedingung auf. Er zeigt mit dem Pfannenwender wie mit einem Zepter auf Scott und trägt ihm auf, die parallelaufende Beziehung mit seiner ersten Freundin Knives zu beenden. Dabei erklingt deutlich ein nichtdiegetischer Sound (00:37:25), welcher sich so gestaltet, dass auf dessen Klangerzeugung kein verlässlicher Rückschluss möglich ist - weshalb er als akusmatischer Klang<sup>231</sup> eingeordnet werden kann. Lediglich der materialisierende Klanghinweis lässt einen Rückschluss auf eine metallene Klangerzeugung zu, die in der Anmutung einem gestrichenen Becken ähneln könnte. Durch die räumliche, nicht zum szenischen Raum passende Verhallung des Tons, wird dieser zudem mit einer erhöhten Bedeutung

---

<sup>229</sup> Anmerkung des Autors: Sit-com steht für situation comedy und beschreibt ein bestimmtes Fernsehformat, das für eine leichte Unterhaltung bei einer möglichst breiten Zielgruppe gedacht ist. Vgl. *Sitcom*. In: Pearson, Roberta E., Simpson, Philip (Hrsg.): *Critical Dictionary of Film and Television Theory*. Berto Trinidad, London / New York: Routledge 2001, S. 568.

<sup>230</sup> Vgl. *Translating Culture Specific References on Television: The Case of Dubbing*. Irene Ranzato, London: Taylor & Francis 2015, S. 114 und vgl. *Guide to Postproduction for TV and Film*. Barbara Clark; Susan J. Spohr Burlington: Routledge 2002, S. 195.

<sup>231</sup> Vgl. Chion: *Audio-Vision* (2012), S. 65.

aufgeladen und grenzt sich dadurch deutlich vom diegetischen Raum ab. Görne bezeichnet diesen Effekt auch als metaphorischen Raumklang, der eingesetzt werden kann, um eine Subjektivierung zu erzielen.<sup>232</sup> Im Kontext der Szene lässt der Soundeffekt das von Wallace gestellte Ultimatum als vom Schicksal unumgängliche Konfrontation erscheinen, der sich Scott stellen muss. Ein ähnlich anmutender Klang wird auch bei Wallace erster Begegnung mit Knives zu Beginn des Films eingesetzt, als Wallace Knives vor Scott warnt (00:07:17). Das verknüpft inhaltlich die beiden Szenen auf der Tonebene, da Scott Knives das Herz brechen wird, wenn er sich von ihr trennt. Durch das Wiederaufgreifen des Soundeffekts in diesen Schlüsselmomenten kann dieser als Key Sound nach Flückiger<sup>233</sup> bezeichnet werden, auch wenn er im Gesamtkontext des Films eher einen unbedeutenden Wendepunkt charakterisiert. Kurz darauf schafft es Scott, sich von Knives zu trennen (00:39:46 – 00:40:00). Nachdem er sich überwunden hat, endlich die Beziehung zu beenden, ändert sich die eingebettete Atmo von der natürlichen Umgebung eines Geschäfts zu einem stereotypischen Windsound - eingeleitet durch einen nicht identifizierbaren, verhallten metallischen Impact-Sound, der die Anmutung einer in der Ferne zuge schlagenen Verliertür besitzt. Zudem lässt sich durch die Gestaltung des metallenen Sounds wieder eine Verbindung zu den vorherigen Schicksalsdeutungen von Scotts Freund Wallace erkennen. Der materialisierende Klanghinweis auf Metall wird also auch an dieser Stelle des Films auf der auditiven Ebene für eine negativ konnotierte Narration eingesetzt. Ergänzend dazu, kann der anschließende Sound von Wind durch seine stereotypische Verbindung zu leblosen Wüsten als Zeichen für verlassene, leere Orte gedeutet werden.<sup>234</sup> Beide Effekte sind primär als extradiegetischer Kommentar zu verstehen. Die Irritation des Rezipienten wird dadurch verhindert, dass das Bild die Charaktere in eine vollständig schwarze Umgebung befördert und dadurch den ganzen Raum in einen nichtdiegetischen Zustand verfrachtet. Zusätzlich wird die Stimme Scotts auf nahezu keinen Nachhall reduziert, während Knives Stimme mehr Raumanteil zugemischt bekommt, was die Intimität und unangenehme Stille der Situation unterstreicht. Knives wird somit durch den großen Raumanteil auf ihrer Stimme, dem Impact-Sound und den vorbeiziehenden Wind metaphorisch in einer schicksalhaften Einsamkeit zurückgelassen. Zudem unterstreicht die Bildgestaltung durch eine Vergrößerung der Kadrage diese Narrationstechnik und verstärkt den Effekt. Nach dem der wehende Wind vorbeigezogen ist, herrscht fast gänzliche Stille. Es ist nur kurz ein unangenehmes, speichelartiges

---

<sup>232</sup> Vgl. Görne: *Sounddesign* (2017), S.185.

<sup>233</sup> Vgl. Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 174f.

<sup>234</sup> Vgl. Görne: *Sounddesign* (2017), S.130 und vgl. Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 345.

Klickgeräusch zu hören, wenn Scott seinen Mund leicht öffnet, bevor die einsetzende Musik gefolgt einer Wischblende die Situation entspannt und sich Scott aus der Affäre zieht.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass in *Scott Pilgrim vs. the World* häufig mit stereotypen Soundeffekten gearbeitet und dabei nicht versucht wurde, auf Sounddesign-Klischees zu verzichten. So wird unter anderem ein verhallter kaputter Klaviersound eingesetzt, als Ramona Scotts Frisur anspricht und damit einen wunden Punkt bei ihm trifft. Scott wird in diesem Moment an die traumatische Trennung von seiner ersten großen Liebe erinnert, da er kurz vor dem Bruch seiner Beziehung bei einem Friseur war. Dieser Klaviersoundeffekt greift dabei einen klassischen Horrorfilm-Sound alter Schule auf, wie er auch bis heute noch in einschlägigen Filmen, wie beispielsweise *Scream* von Wes Craven aus dem Jahr 1996 und dessen Fortsetzungen inflationär eingesetzt wird und kann deshalb hier „als nostalgisch-ironischer Kommentar, als Sounddesign-Zitat“<sup>235</sup> verstanden werden. Als weiteres Beispiel für das klischeebehaftete Vertonungskonzept von *Scott Pilgrim* kann der Einsatz eines dramatischen extradiegetischen Herzschlags in einer in Zeitlupe inszenierten Kampfszene (00:48:56 – 00:49:02) angeführt werden, kurz bevor es zum finalen Niederschlag kommt. Daraus lässt sich schlussfolgern, dass häufig auf einem Wiedererkennungswert der eingesetzten Soundeffekte in Relation zu ihrem ursprünglichen Kontext gesetzt wird, um damit die Narration auf der nichtdiegetischen Ebene zu erzielen. Flückiger bezeichnet diese Art von Klangobjekte als Stereotype, da sie sich erst über häufige Wiederholung in gleichbleibenden Zusammenhängen bestimmter Genres in Filmen und anderer Medien ins Langzeitgedächtnis einschreiben, wo sie als filmkulturelle Konstante verankert werden.<sup>236</sup>

### **4.3 Der Dialog von Francis Ford Coppola (1974)**

In den 1970er-Jahren gab es in den vereinigten Staaten eine deutliche Veränderung der amerikanischen Filmlandschaft, ausgelöst durch *Easy Rider* von Dennis Hopper 1969. In dieser Ära, die als New Hollywood bekannt ist, wurde die Filmsprache des Mainstreamfilms wieder deutlich experimenteller.<sup>237</sup> Zusätzliche technische Innovationen trugen dazu bei, dass gestalterisch wesentlich mehr Möglichkeiten ausgeschöpft werden konnten als zuvor. Viele junge Filmemacher erkannten die Möglichkeiten, die sich gerade in der Filmtongestaltung abseits von Musik und Dialog dadurch auftaten. Aus dieser Zeit gehen viele

---

<sup>235</sup> Vgl. Görne: *Sounddesign* (2017), S. 230.

<sup>236</sup> Vgl. Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 176ff.

<sup>237</sup> Vgl. *New Hollywood Cinema, An Introduction*. Geoff King, London / New-York: Columbia 2002, S. 1ff.

namenhafte Regisseure (unter anderem Francis Ford Coppola, Martin Scorsese oder Steven Spielberg) und Sounddesigner (unter anderem Ben Burtt oder Randy Thom) hervor, die die Filmlandschaft international durch ihre Werke geprägt haben. Insbesondere Walter Murch ist in diesem Zusammenhang zu nennen, da er bis heute als einer der Pioniere des modernen Sounddesign gilt.<sup>238</sup> Murch ist ein Universalfilmschaffender und mehrfacher Oscarpreisträger, was in seinem Eintrag unter IMDB nachzulesen ist.<sup>239</sup> Seine Arbeit zeichnet aus, dass er einen besonderen Fokus auf den Film als Gesamtwerk legt, was sein Wirken als Editor an *Apocalypse Now* und anderen Filmen belegt, da er sowohl maßgeblich für die Bildmontage als auch die Tongestaltung verantwortlich war. Francis Ford Coppola beschreibt Walter Murch mit folgenden Worten:

“Normalerweise konzentriert sich ein Cutter auf die Details seines Handwerks - den Schnitt so anzupassen, daß er nahtlos erscheint - aber Walters Herangehensweise beginnt mit dem übergeordneten Thema oder mit den erzählerischen Absichten des Werks, nicht mit bestimmten dramatischen Momenten. [...] Das ist, als ob man mit einem Schneider zusammenarbeitet. Es mag einen Schneider geben, der das Tuch sehr gut schneiden und nähen kann. Ein anderer hat dazu noch eine Vorstellung vom ganzen Design. Walter ist am ganzen Design interessiert, aber ein Handwerker für die Einzelheiten ist er obendrein. Egal, was er tut, auch beim Ton - er hat immer eine unglaublich umfassende Perspektive. Er ist so etwas wie ein Produzent oder Mitwisser, der einem beim ganzen Projekt hilft.”<sup>240</sup>

Aus diesen Gründen erscheint es naheliegend, einen Film der 1970er-Jahre zu analysieren, für dessen Tongestaltung Murch verantwortlich war. *Der Dialog* (1974) von Francis Ford Coppola, soll dabei exemplarisch für Murchs Tonarbeit in dieser Zeit stehen. Um einen besseren Einblick zu gewinnen, soll der Inhalt von Coppolas Film *Der Dialog* kurz erläutert werden. Es geht um einen selbstständig arbeitenden Abhörspezialisten, der aufgrund seiner Tätigkeit paranoide Züge entwickelt hat und durch seinen letzten Auftrag in ein Mordkomplott verwickelt wird.

Für diese Arbeit ist der Film von Interesse, da während der Eröffnungssequenz sehr experimentell mit einem nicht identifizierbaren Klangobjekt gearbeitet wird, das sich in

---

<sup>238</sup> Vgl. *Sound-Design, Sound-Montage, Soundtrack-Komposition: Über die Gestaltung von Filmtönen*. Jörg Udo Lensing, Berlin: Schiele & Schön 2018, S. 219ff.

<sup>239</sup> Vgl. *Walter Murch*. O.V. (2004).

<sup>240</sup> *Die Kunst des Filmschnitts. Gespräche mit Walter Murch*. Michael Oodantje, München: Hanser 2005, S. 54. Zitiert nach: *A post-production meeting at Francis Coppola's house* (1974).

verschiedenen Variationen wiederholt. So beginnt der Film mit einem sehr langsamen Zoom aus der Vogelperspektive auf einen mit Menschen gefüllten Platz. Straßenmusik fungiert als Filmmusik, obwohl sie diegetisch gestaltet ist. Schon bei Minute 00:01:30 ist auf der auditiven Ebene deutlich ein irritierendes Geräusch zu hören. Bei der Setzung ist anzumerken, dass das Geräusch scheinbar eine Synchronität mit dem auf dem Platz agierenden Pantomimen aufweist. Hier wird durch die visuelle-auditive Differenz bewusst eine falsche Fährte für den Rezipienten gelegt, was unterstreicht, dass das Geräusch fast bis zum Ende der Sequenz nicht eindeutig zugeordnet werden kann. So wird auch beim folgenden Aufkommen des Geräusches (00:02:06) der Pantomime mit der subjektiven Kamera verfolgt und eine scheinbare Synchronität kann vermutet werden. Diese vom Rezipienten interpretierte Synchronität lässt sich darauf zurückführen, dass es ein natürliches Bestreben gibt, Geräusche einer Quelle zuzuordnen. Liegt ein Geräusch synchron mit einer Bewegung im Bild, versucht unser kognitives System automatisch diese beiden vollständig unabhängigen Sinnesreize zusammenzubringen.<sup>241</sup> Das liegt unter anderem daran, dass Klang untrennbar mit Bewegung verbunden ist, da ein natürliches Geräusch nur durch bewegende Elemente entstehen kann.<sup>242</sup> Chion bezeichnet diesen Effekt als *Synchrèse* und bezieht sich dabei konkret auf Synchronisationspunkte zwischen Bild und Ton.<sup>243</sup> Diese Punkte ergeben sich durch die ruckartigen Bewegungen des Pantomimen und der schnellen Modulation in Dynamik und Tonhöhe des elektronischen Geräusches. Unterstützt wird dieser Effekt zusätzlich durch die Komposition der Menschen, die auf dem Platz zu sehen sind. Diese tragen unauffällige Kleidung, stehen oder sitzen entweder still beziehungsweise bewegen sich unauffällig durch die Szenerie. Der Pantomime hingegen sticht von Beginn an durch seine Kleidung und sein auffallendes Verhalten heraus. Beim zweiten Einspielen des Geräusches scheinen diese Synchronisationspunkte zwar etwas auseinander zu laufen, werden aber trotzdem noch durch die Führung der Kamera bereitwillig dem Pantomimen zugeordnet. Beim nächsten Auftreten der Geräusche wird die Synchronität jedoch vollständig aufgehoben - wenn Harry gefolgt von dem Pantomimen quer über den Platz läuft, was die ursprüngliche Irritation wieder verstärkt, da das Geräusch wieder vollständig frei im nichtdiegetischen Raum liegt (00:02:51 –

---

<sup>241</sup> Anmerkung des Autors: Wie das menschliche Gehör funktioniert und welche unterschiedlichen Hörmodi es gibt, soll an dieser Stelle nicht weiter ausgeführt, sondern für diese Arbeit vorausgesetzt werden. Sowohl Chion, Flückiger als auch Lensing widmen diesem Themenspektrum ausführliche Kapitel. Das bei Lensing herausgearbeitete Fazit, soll jedoch noch einmal kurz angemerkt werden, um zu verdeutlichen, wie Murch bei *Der Dialog* damit gearbeitet hat: Indem der Sounddesigner weiß, wie das kognitive System, assoziatives Hören oder kollektive Gedächtnis eines Publikums funktioniert, kann dies ausgenutzt werden, um Ton und Bild auf der Ebene des Storytellings zusammenarbeiten zu lassen und die Narration deutlich erweitert werden. Vgl. Lensing: *Sound-Design* (2018), S. 173ff.

<sup>242</sup> Vgl. Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 104.

<sup>243</sup> Vgl. Chion: *Audio-Vision* (2012), S. 176.

00:03:24). Erneut ergibt sich ein Synchronisationspunkt, wenn auf die leuchtende Werbeschrift umgeschnitten wird (00:03:24). Die Modulation des Lichts scheint zur Modulation des Geräuschs zu passen. Diese vermeintliche Tonquelle und das zu hörende Geräusch liegen thematisch näher beieinander, da von beiden eine gewisse elektrische Anmutung ausgeht. Wie sich später herausstellen wird, ist diese Setzung ebenfalls eine Irreführung des Rezipienten. Die Gratwanderung, die hier mit dem akusmatischen Geräusch und der vermeintlichen Desakusmatisierung durchgeführt wird, zieht sich weiter durch den Prolog des Films. So wird das Geräusch dominanter und häufiger eingespielt, wenn der Rezipient die Subjektive durch das Fernrohr sieht, wobei dann aber deutliche Synchronisationspunkte fehlen (00:03:34 – 00:03:50). Erst wenn das Gespräch zwischen dem Mann und der Frau länger von der Kamera verfolgt wird, kann eine Interaktion des Geräuschs direkt mit der Handlung hergestellt werden, da es nicht nur hinzugemischt wird, sondern die gesprochene Sprache auch herausgenommen wird. Dadurch wird der Eindruck erweckt, die Geräusche würden die Sprache verdecken (00:04:45 – 00:05:02). Durch die bis hier erzählte Handlung gewinnt man deshalb den Eindruck, dass das Pärchen beschattet wird. Diese Annahme bestätigt sich, nachdem Harry in den Bus (00:05:43) steigt und der Dialog des Pärchens weiter zu hören ist. Hier wird nun deutlich, dass es sich um eine Abhörsituation handelt. Es wird nochmals der Effekt des Abreißens der Sprache und dem Hinzuspielen des Geräuschs genutzt (00:06:11 – 00:06:21). Das Störgeräusch wird aber erstmals wirklich desakusmatisiert, wenn Harry die Aufnahme in seinem Arbeitsraum abhört und er durch Mischung der einzelnen Signale das Geräusch eliminiert und dadurch den Dialog wiederherstellen kann. Zusammenfassend kann dieses abstrakte, nicht identifizierbare Klangobjekt als Zeichen eines Eingriffs von außen gedeutet werden. Weil der Film aber weitestgehend naturalistisch vertont ist, wird das elektronische Störgeräusch unmittelbar als Fremdkörper wahrgenommen. Es scheint trotz kurzzeitiger Synchronitäten nicht in die Szenerie zu passen. Harry greift von außen in die Privatsphäre der Personen ein, für die er einen Auftrag erhalten hat, sie abzuhören. Gleichfalls hat er eine paranoide Angst davor, dass jemand außenstehendes in seine Privatsphäre eindringt, was mehrmals in der Handlung aufgegriffen wird. Gegen Ende des Films bestätigt sich seine Paranoia dadurch, dass er einen Anruf über den Telefonanschluss bekommt, zu dessen Nummer keine außenstehende Person Zugang haben sollte. Im Gespräch wird ihm durch das Vorspielen einer Aufnahme eines Saxophonspiels deutlich gemacht, dass er jetzt überwacht wird. Als Harry in der darauffolgenden Sequenz seine Wohnung nach einem Abhörgerät durchsucht, ertönt wieder das Störgeräusch, kurz bevor er die Marienfigur zerstört (01:46:00 – 01:46:18). Das erneute Aufkommen

des Geräuschs am Ende verdeutlicht, dass sich die Rollen getauscht haben und Harry nicht mehr vor dem Eingriff von außen geschützt ist. Um den Symbolgehalt aber besser zu verstehen, ist es notwendig, die zuvor etablierte Religiosität des Protagonisten zu erwähnen. In der Beichtszene (00:38:40 – 00:40:17) gesteht Harry als gläubiger Mensch einige Sünden, betont aber, dass er sich für die Konsequenzen die andere durch sein berufliches Wirken erleiden, nicht verantwortlich fühle. Dass das nicht der Wahrheit entspricht, wird in der folgenden Handlung mehrmals indirekt thematisiert. In der Traumsequenz im letzten Drittel des Films betont Harry, dass er vor dem Tod keine Angst hat (01:16:45). Setzt man diese Aussage in Relation zu seiner Paranoia, kann man den Schluss ziehen, dass eine Überwachung, also das Eindringen in seine Privatsphäre, seine größte Angst darstellt. Bezieht man diese Erkenntnis zusätzlich auf die symbolische Verknüpfung des Geräuschs mit der Marienfigur, kann der Status quo gegen Ende des Films als Buße für Harrys Sünden verstanden werden. Durch die in Relation gesetzte Symbolik des Geräuschs von Harrys Tätigkeit, der Marienfigur und der umgekehrten Abhörsituation, in der sich Harry am Ende befindet, erfüllt das Geräusch eine starke dramaturgische Funktion. Wie bei Tarkowskies *Opfer* ist diese Interpretation nicht allgemeingültig, was wie bereits in den vorherigen Kapiteln erwähnt, in der Natur von Symbolinterpretationen liegt. Deshalb liegt es nahe, die narrative Funktion des Geräuschs zusätzlich unabhängig von der religiösen Symbolik zu betrachten. Dann bleibt es zumindest ein künstliches Geräusch, das sich von der diegetischen Ebene deutlich abhebt. Als nicht-diegetisches Element ist es bis zu einer Desakusmatisierung dennoch ein Kommentar von außen, dass als Zeichen für die Tätigkeit Harrys gedeutet werden kann, der metaphorisch ein unentdeckter Störfaktor für seine Zielpersonen darstellt.

## **5 Narration nichtdiegetischer Sounds in *Ich geh nirgendwohin***

In der Vertonung des studentischen Abschlussfilms *Ich geh nirgendwohin*, für die ich verantwortlich bin, habe ich versucht, aufgrund meiner Erfahrungen und Analysen verschiedene narrative Möglichkeiten nichtdiegetischer Tongestaltung umzusetzen. Der Film handelt von den zwei Kriegswaisen Elene und Leo, die zusammen mit ihrem Großvater abgeschieden in der Nähe der russisch-georgischen Grenze ein einfaches Leben führen. Während russische Soldaten in der Nähe ihres Hauses die Verlagerung des Grenzzaunes vorantreiben, um weitere Landstriche Georgiens zu annektieren, stirbt der Großvater und die Kinder werden von Beobachtern der EU in die vermeintliche Sicherheit eines Waisenhauses der georgischen Hauptstadt Tiflis gebracht. Das grundlegende Konzept für die Vertonung des Films kann in drei gestalterische Akte unterteilt werden. Belebte



nicht mechanisierte Landwirtschaft, mechanisierte lärmende Stadt im Aufbau, entvölkerte und leblose Landschaft. In allen Akten finden sich nichtdiegetische Klangobjekte, die eine bestimmte Aufgabe der Narration übernehmen. Im Folgenden soll dargelegt werden, mit welchen Methoden gearbeitet wurde, um einen narrativen Mehrwert durch die Art der Gestaltung nichtdiegetischer Klangobjekte zu erhalten.

## 5.1 Die Hammerschläge

Fast durch den ganzen Film findet sich der Klang von metallenen Hammerschlägen auf metallene Pfosten. Dabei wird der Sound auf der diegetischen Ebene etabliert, um ihn später metadiegetisch narrativ nutzen zu können. Das erste Mal ist der Sound im Prolog off-screen diegetisch zu hören, wenn ein russischer Soldat mit einem geschulterten Hammer im Bild zu sehen ist (00:00:56 – 00:01:03). Hier findet bereits die erste narrative Verknüpfung von Hammer und Soldat statt. Zwar wird der Kontext schon durch dieses Bild hergestellt, anzumerken ist aber, dass gerade bei der Gestaltung des Hammers darauf geachtet wurde, die metallischen Klanghinweise herauszuarbeiten, um die Symbolik als archaisches Machtinstrument zu stärken, damit später der Sound in der Szene mit dem pendelnden Ring besser als metaphorisch nahende Bedrohung eingesetzt werden kann (00:08:26 – 00:09:50). Gegen Ende dieser Szene wird der Sound dann hervorgehoben und semantisch überladen, indem der Klang näher rückt und zudem mit nichtdiegetischen Elementen wie Schüssen, Granaten, quälenden Schreien sowie russischer Soldatensprache im verbalen Helldunkel<sup>244</sup> geschichtet wird. Durch diese semantische Überladung wird das Objekt metaphorisch mit Krieg und dem daraus folgenden Trauma des kleinen Jungen verknüpft.<sup>245</sup> Das nichtdiegetische Sounddesign ist an dieser Stelle auch ein klarer Bruch mit der bisherigen Tongestaltung, da bis zu diesem Zeitpunkt die Vertonung weitestgehend naturalistisch durchgeführt wird. Es phrasiert den Schnitt zur folgenden Montage-Sequenz mit dem Jungen, in dem ein weiteres extradiegetisches Klangobjekt eingearbeitet wird, auf das an späterer Stelle genauer eingegangen werden soll. Diese Verknüpfung funktioniert, weil Kriegsgeräusche wie Maschinengewehrschüsse und Explosionen als stereotypische Zeichen nach Flückiger vom Rezipienten klar gedeutet werden können. Da man davon ausgehen kann, dass die meisten Zuschauer wahrscheinlich nicht selbst einen Krieg erlebt haben, begründet sich meine Annahme darauf, dass wir diese Soundeffekte über multimediale Produkte, insbesondere

---

<sup>244</sup> Anmerkung des Autors: Mit verbalem Helldunkel bezeichnet Chion das abwechselnde Verstehen beziehungsweise nicht verstehen, was gesagt wird. Vgl. Chion: *Audio-Vision* (2012), S. 189.

<sup>245</sup> Vgl. Görne: *Sounddesign* (2017), S.148.

Kriegsfilme und mittlerweile auch einschlägige Computerspiele, zu erkennen gelernt haben und deshalb diese auch klar deuten können. Im Fall der Schreie und generell menschlicher Laute, die mit der Stimme fabriziert werden, ist die Erklärung einfacher. Es sind schlichtweg Lautäußerungen, die unserer Spezies entstammen und natürlicherweise dadurch auch von uns gut erkannt und gedeutet werden. Laut einer Untersuchung des Max-Planck-Instituts für Kognitions- und Neurowissenschaften in Leipzig gibt es ein bestimmtes Areal in unserem Gehirn, das für die menschliche Stimmerkennung zuständig ist.<sup>246</sup> Menschen, die in diesem Areal eine Schädigung vorweisen, sind so zum Beispiel nicht mehr in der Lage, menschliche Stimmen zu identifizieren, auch wenn das Gehör noch einwandfrei funktioniert – dieses Phänomen wird Stimblindheit genannt.<sup>247</sup> Wahrscheinlich kommt dabei noch eine frühkindliche Prägung im Säuglingsalter ins Spiel, aus der heraus wir schon sehr früh lernen, menschliche Laute zu identifizieren, ohne ihre Bedeutung zu kennen.<sup>248</sup> In diesem Zusammenhang ist der von Chion etablierte Begriff der Voco-Zentrierung noch anzuführen, der beschreibt, dass eine Stimme im Kontext mit anderen Geräuschen und Klängen die stärkste Aufmerksamkeit des Rezipienten auf sich zieht, ähnlich wie es visuell geschieht, wenn man ein Gesicht im Bild verortet.<sup>249</sup> Aus diesen Gründen können menschliche Laute wie Lachen, Weinen, Schreien und dergleichen unmittelbar vom Rezipienten identifiziert werden und eignen sich deshalb besonders gut, um als nichtdiegetisches Tonereignis eine Szene zu kommentieren oder eine Emotion zu transportieren. Um eine Irritation beim Rezipienten zu verhindern, müssen sich diese Klangobjekte aber deutlich von den diegetischen Klängen abheben, wobei eine metaphorische Räumlichkeit behilflich sein kann, weshalb diese Art der Tongestaltung auch häufig bei Subjektivierungen eingesetzt wird und wie es auch bei dieser Szene der Fall ist.<sup>250</sup> Es folgt die erste Szene, in der die Hammerschläge synchron und diegetisch im Bild zu sehen sind und dadurch desakusmatisiert werden, auch wenn dies nur im Hintergrund geschieht (00:13:36 – 00:13:39). Bis auf diese Szene und die Großaufnahme sowie der folgenden Totalen, wenn die Soldaten direkt vor der Hofeinfahrt den Grenzzaun bauen (00:19:48 – 00:20:07), sind die Hammerschläge nicht im Bild zu sehen und werden nur off-screen behauptet. Spätestens aber in der Szene mit Großaufnahme wird der Sound des Hammerschlags unweigerlich mit der folgenden Vertreibung der Kinder aus ihrem Zuhause verknüpft, was den Wiedererkennungswert als auditives Zeichen beim

---

<sup>246</sup> Vgl. *Wo sitzt unsere Stimmerkennung?* Nadja Podbregar (2017).

<sup>247</sup> Vgl. ebd.

<sup>248</sup> Vgl. *Den Menschen mit dem Ohr sehen.* Cornelia Fisch (2015), S. 272.

<sup>249</sup> Vgl. Chion: *Audio-Vision* (2012), S. 186.

<sup>250</sup> Vgl. Görne: *Sounddesign* (2017), S. 185.

Rezipienten sichern soll. Zudem gibt es eine Verknüpfung mit Leo (00:22:11 – 00:22:15), der apathisch den arbeitenden Soldaten zuschaut. Hier wird eine Brücke zum nächsten nichtdiegetischen Einsatz des Sounds geschlagen, wenn Leo nachts wach im Kinderheim liegt und die Baustelle in der Nachbarschaft durchs Fenster hören kann. Dabei wird wieder der Effekt der semantischen Überladung innerhalb einer Subjektivierung unternommen. Anders als vorher dienen nun aber nicht stereotype Kriegsgeräusche diesem Effekt, sondern die Hammerschläge selbst, indem die Geräusche der Baustelle synchron mit eben diesen zuvor etablierten Hammerschlägen geschichtet werden (00:29:08 – 00:29:18). Die hier eingesetzte Subjektivierung wird dann in deutlich verstärkter Form wieder aufgegriffen, wenn Leo nachts aufrecht im Bett sitzt und panisch im Raum herumschaut (00:41:46 – 00:41:57). Weiter gesteigert wird der Effekt, wenn Elene im Drogenrausch benommen in der Disco tanzt und sich anschließend durch den Lärm der Stadt auf den Heimweg macht (00:43:16 – 00:43:29). Zusammenfassend erfüllt der Sound der Hammerschläge durch die Etablierung im Prolog sowie seiner Platzierung in weiteren Kernszenen und dem daraus resultierenden Kontext, die Anforderungen für ein Key Sound nach Flückiger.<sup>251</sup> Narrativ wird dieser Sound dadurch zu einem Symbol für die durch die Soldaten respektive durch die Okkupation ausgelösten Traumata der Kinder.

## 5.2 Abstrakte Klangobjekte

Neben dem Einsatz der Hammerschläge als Key Sound werden in *Ich geh nirgendwohin* auch einige Soundeffekte und Klangflächen eingesetzt deren Klangquelle nicht eindeutig identifizierbar sind. Gemeint sind damit Soundeffekte, die im Grunde nichtdiegetisch sind und meist deutlich als vom Sounddesign gesetzt wahrgenommen werden. Nicht zu verwechseln sind diese Klangobjekte aber mit Soundeffekten, wie sie zum Beispiel im Science-Fiction Genre eingesetzt werden, um fiktive Objekte oder Umgebungen zu beschreiben, beziehungsweise zu vertonen. Als konkretes Beispiel führt Görne *Star Wars* von George Lucas aus dem Jahr 1977 an – die elektronischen Atmos sind hier eindeutig als diegetische Klänge der Szenen zu verstehen, als Klänge unsichtbarer technischer Gerätschaften und dergleichen.<sup>252</sup> Weiter kommt er für den Einsatz abstrakter Klangobjekte zu folgendem Schluss: „Gänzlich abstrakte Klänge, die sich der Kategorisierung in Ding und Bedeutung völlig entziehen, haben – wenn sie bewusst wahrgenommen werden – eine Funktion vergleichbar der Filmmusik.“<sup>253</sup> Solche Klangobjekte werden im modernen

---

<sup>251</sup> Vgl. Flückiger: *Sound Design* (2012), S. 174f.

<sup>252</sup> Vgl. Görne: *Sounddesign* (2017), S. 87.

<sup>253</sup> Ebd., S. 87.

Film häufig in Form von tieffrequenten Drones<sup>254</sup> eingesetzt. Görne mahnt jedoch zur Vorsicht vor dem gedankenlosen Einsatz solcher nichtdiegetischer Soundeffekte an, wie bereits im Kapitel 2.1.3 angemerkt. So wird in *Ich geh nirgendwohin* versucht, Drones zum Zweck einer Dramatisierung innerhalb von Subjektivierungen einzusetzen. Damit eine semantische Verknüpfung allerdings erhalten bleibt, werden dergleichen Effekte immer mit anderen konkreteren Effekten geschichtet, wie es zum Beispiel mit den im vorherigen Absatz beschriebenen Hammerschlägen geschieht. Abseits von den subjektivierenden Szenen wird auch ein in einem Crescendo gesetzter Drone platziert, wenn der Stacheldrahtzaun im Morgengrauen in einer Nahaufnahme gezeigt wird (00:06:37 – 00:06:49). Da der Drone in dieser Szene nicht mit anderen nichtdiegetischen Sounds geschichtet wird, findet eine Narration nur durch die Verknüpfung mit den diegetischen Elementen und dem Kontext zur Handlung statt. So erfüllt an dieser Stelle der Soundeffekt die Aufgabe, die nahende Bedrohung, symbolisiert durch den Zaun, zu konkretisieren. Ein weiteres abstraktes Klangobjekt, das als nichtdiegetischer Sound zu verstehen ist, wird als wiederkehrendes Element in Form eines Leitmotivs in allen Szenen gesetzt, in dem eine Interaktion Elenes mit dem Ring des Großvaters stattfindet (00:08:36; 00:18:11; 00:28:48; 00:44:39). Da der Ring als eine Art Orakel und später als Reliquie des verstorbenen Großvaters gemeint ist, wird mit abstrakten Klängen versucht, dem Ring eine übernatürliche Komponente zu verleihen. Damit dies gelingen kann, ist es wichtig, den Klang soweit zu verfremden, dass er keiner natürlichen Quelle mehr zugeordnet werden kann. Da der Ring selbst ein metallener Gegenstand ist, ist es naheliegend als Grundlage für die Erstellung des Effekts auch einen metallenen Klang zu nutzen. Wie in Kapitel 3.3 erwähnt, eignet sich in diesem Kontext der helle Klang eines Glöckchens, da er als Symbol für Unschuld und Leichtigkeit verstanden werden kann und zudem ein überwirklich-magisches Geschehen den Szenen durch seine Klanglichkeit hinzuzufügen vermag. Durch eine sehr starke Verhallung des Glöckchens wird der Klang nahezu flächig und verliert dadurch seine Dinglichkeit, was zu einer Verfremdung führt. Der helle Klang kann dabei als die Unschuld der Protagonistin begriffen werden, weshalb ein ähnlicher Effekt auch für den Schmetterlingsflug aus der Gefangenschaft des Schlafzimmers nach dem Tod des Großvaters gesetzt ist (00:18:35). Der Ring ist zudem mit einem tiefen Ton geschichtet, um in der Szene, wenn der Blutdruck des Großvaters gependelt wird, als Vorahnung für den baldigen Tod des Großvaters zu fungieren. Als dritte Komponente ist ein

---

<sup>254</sup> Anmerkung des Autors: Mit Drones sind meist tiefe, abstrakte, meist elektronisch fabrizierte, atonale Klänge gemeint, die einen flächigen und oftmals auch pulsierenden Klangcharakter aufweisen. Vgl. Viers: *The Sound* (2008), S. 240.

georgischer Singvogel (Heckensänger) zu hören, der den Soundeffekt auf einer metadiegetischen Ebene einleitet und beendet. Die Metadiegesen wird durch Elenes Reaktion auf den Vogel (00:28:54) belegt und da der Vogel zusätzlich nicht in den diegetischen Hallraum zu passen scheint. In der symbolischen Semantik ist der Singvogel hier als göttlicher Bote gemeint, da er als Geschöpf der Luft mit dem Himmel verbunden ist.<sup>255</sup> Diese Überlegungen, die bei der Gestaltung des Klangs angestellt wurden, müssen aber nicht zwangsläufig vom Rezipienten richtig erkannt werden. Im Gegenteil, es liegt die Vermutung nahe, dass der Soundeffekt nur als metallener übernatürlicher Klang in Bezug auf den Ring gedeutet wird und der tiefere symbolische Gehalt eine umfänglichere Interpretation benötigt, bei der der Rezipient zu einem völlig anderen Ergebnis kommen kann, als es die Intuition des Sounddesigners war. Eine ähnliche Problematik wird bereits in Kapitel 4.1.1 in Bezug auf die Turmschwalben respektive Mauersegler erwähnt.

### 5.3 Musique Concrète als Interpunktion

Der Begriff *Musique Concrète* bezeichnet ein kompositorisches Konzept das

„vom vorliegenden Klangmaterial ausgeht, nicht von einer abstrakten Idee, und über das Experimentieren zum Endresultat gelangt – im Gegensatz zur bisherigen komponierten Musik, die ein geistiges Konzept in Notenschrift übersetzt und die Notation von Interpreten aufführen lässt.“<sup>256</sup>

Das Klangmaterial kann dabei jeglichen Ursprungs sein, es sollte aber bevorzugt von realen akustischen Quellen stammen.<sup>257</sup> Aus diesem Gedankengang bildete sich die Überlegung, wie sich die Montagesequenz des traumatisierten Leo und dem Glas Wasser durch ein extradiegetisches Sounddesign vertonen lässt (00:09:47 – 00:11:21). Die Notwendigkeit entstand dabei zunächst aus einer pragmatischen Überlegung, dass der unzureichenden Aussagekraft der angelieferten musikalischen Komposition für diese Schlüsselsequenz zugrunde liegt. Zentrales Motiv der Sequenz ist bereits auf der visuellen Ebene in Form von Wasser gesetzt, an das es den Jungen zu ziehen scheint. Es ist allgegenwärtig in jeder Einstellung der Sequenz. Betrachtet man den Film als Ganzes, spielt Wasser - abgesehen von einer weiteren Szene - nur eine untergeordnete beziehungsweise überhaupt keine Rolle, weshalb diese Sequenz als Zäsur im Film gesehen werden kann. Daher scheint es naheliegend, Wasser an dieser Stelle als zentrales Element in der Tongestaltung aufzugreifen, was dem Zweck dient, den Symbolgehalt für den

---

<sup>255</sup> Vgl. Görne: *Sounddesign* (2017), S.137.

<sup>256</sup> Lensing: *Sound-Design* (2018), S. 216.

<sup>257</sup> Vgl. ebd., S. 216f.

Rezipienten deutlich hervorzuheben. In diesem Sinne ist die vorliegende Musik zu einer sphärischeren Klangfläche verarbeitet worden, was mehr Spielraum für eine Interpunktion durch konkrete Wasserklänge geschaffen hat. Eingeleitet wird die Sequenz zusätzlich zur Filmmusik nun mit einem leisen Bachrauschen, das in sporadisch punktuell tropfendes Wasser übergeht. Die Interaktion des Jungen mit dem Wasser wird zudem durch das Geräusch von einer Hand, die auf Wasser schlägt, abgeschlossen. Alle Elemente sind dabei deutlich hervorgehoben und in einen großen metaphorischen Hallraum gelegt. Der Sinn der Sequenz besteht darin, die Folgen des frühkindlichen Kriegstraumas des Jungen in den Vordergrund zu rücken, weshalb die in Abschnitt 5.1 bereits beschriebene nichtdiegetische Tongestaltung des Krieges auch den Schnitt zu der Montagesequenz phrasiert und somit eine direkte dramaturgische Verknüpfung zu dem Jungen herstellt. Der Blick ins Wasserglas, zusammen mit der langsamen Fahrt auf die Augen des Jungen, steht dabei metaphorisch als Übergang von der sichtbaren Außenwelt in das unsichtbare Innenleben des Jungen. Der Blick in das Spiegelbild am Wasserbecken ist als Symbolbild für das Trauma des Jungen zu deuten, da es die nach innen gekehrte und buchstäblich nach außen abgeschottete Psyche des Jungen bezeichnet. Mythologisch kann hier das Symbolbild von der im Spiegelbild gefangenen Seele als Bezug angeführt werden, welches in der Literatur bis heute noch aufgegriffen wird.<sup>258</sup> Das stille und in sich gekehrte Verhalten des traumatisierten Jungen bietet zudem die Rechtfertigung, die Sequenz vollständig ohne diegetische Tonelemente zu gestalten. Das Tröpfeln des Wassers eignet sich laut Flückiger, die sich dabei auf Schafer bezieht, besonders gut:

„Undefinierbare Geräusche und die diffuse Atmosphäre des Surround-Klangs, der nirgends im Bild verankert scheint, bewirken oder unterstützen diese Verunsicherung auf der Tonseite. Wenn es einen Orientierungslaut gibt, welcher – so paradox das klingt – die Desorientierung markiert, so ist es das Tröpfeln entfernt verhallt.“<sup>259</sup>

Somit erfüllen die Geräusche des Wassers – durch dessen innewohnenden Symbolik und der dramaturgischen Verknüpfung zum Charakter des Jungen – eine narrative Funktion. Diese Art der Gestaltung kann zudem als Zitat an Andrei Tarkowskies Gesamtwerk betrachtet werden, da sich dominant verhaltenes Wasser in einigen Schlüsselszenen

---

<sup>258</sup> Vgl. *Vom Wasserbild zum Spiegeltor oder: Hindurch und dahinter. Reflexion über Spiegel in der phantastischen Literatur von Narziss bis Harry Potter*. Friedhelm Schneidewind (2006), S. 4.

<sup>259</sup> Flückiger: *Zum Mehrwert* (2005), S. 154.

seiner Filme wie beispielsweise *Der Spiegel*, *Stalker*, *Nostalghia* und zuletzt auch in *Opfer* wiederfinden lässt.

## 6 Fazit

Nichtdiegetische Klänge im Film haben narratives Potenzial – so die Ausgangsthese dieser Arbeit. Auch wenn ich nach der Analyse der ausgewählten Filmbeispiele sowie der Umsetzung der daraus gezogenen Erkenntnisse am studentischen Abschlussfilm *Ich geh nirgendwohin* diese Aussage belegen kann und ihr auch im Grundsatz zustimme, so haben sich doch einige Schwierigkeiten herauskristallisiert, die ich im Folgendem noch einmal näher anführen werde. Betrachtet man die Analyse der nichtdiegetischen Sounds in Tarkowskies *Opfer*, wird deutlich, dass es eine nicht zu vernachlässigende Diskrepanz zwischen der vermeintlich gemeinten Bedeutung eines Klangobjekts und der vom Rezipienten interpretierten Bedeutung geben kann. Gerade die Interpretationsmöglichkeiten, die sich durch Symboliken und Zeichen ergeben, sind mannigfaltig. Auch wenn eine Marienfigur – wie in Coppolas *Der Dialog* - klar als religiöser Verweis erkannt werden kann, so wird es doch erheblich schwieriger, die Bedeutung dessen eindeutig zu interpretieren, da Interpretationen generell immer eine subjektive Komponente enthalten und deshalb keinen Alleinanspruch auf Richtigkeit haben. Im Fall der Mauersegler respektive der Turmschwalben bei *Opfer* zeigt sich vor allem, dass es eine tiefergehende Beschäftigung mit dem Film und vor allem mit dem untersuchten Klangobjekt voraussetzt, um eine Interpretation überhaupt anzustellen. Das mag für denjenigen Zuschauer von Interesse sein, der sich gerne intensiver mit Filmen beschäftigt, doch für die Narration, also der grundlegenden Informationsvermittlung an den Rezipienten zum Zweck eine Geschichte zu erzählen, scheinen mir solch tiefergehende Interpretationen von Symboliken eher ungeeignet. Aus diesem Grunde ist es mir wichtig, dass man die Bedeutung, die sich rein aus der Setzung der Vögel ergibt, berücksichtigen sollte. Dadurch, dass im mittleren Teil des Films die Vögel überhaupt nicht zu hören sind und die Handlung einen deutlichen Wendepunkt genommen hat, ergibt sich eine wesentlich simplere Bedeutung. Selbst wenn der Rezipient an dieser Stelle nicht aktiv bemerkt, dass die Vögel verschwunden sind, wird die Stimmung dadurch aber deutlich düsterer. Das widerspricht dem Grunde nach meiner Annahme, dass die Vögel aufgrund ihrer Gestaltung als ein nichtdiegetisches Element zu verstehen sind. Für die Narration an sich ist das zwar nicht relevant, stellt aber doch meine Ausgangsthese, inwieweit nichtdiegetische Klangobjekte eine narrative Funktion haben können, in Frage. Oder anders ausgedrückt, wie kann es möglich sein, dass diegetische Ereignisse wie der Weltuntergang mit extradiegetischen

Klangobjekten (Vögel) in eine kausale Interaktion treten? Das würde der traditionellen innerfilmischen Logik widersprechen. Aus diesem Grund schlussfolgere ich, dass natürliche Geräusche sowie explizit tierische Symboliken und Zeichen meist besser im diegetischen Raum eines Films aufgehoben sind und als solche auch klar gestaltet werden müssen, da sie ansonsten irritieren und somit Gefahr laufen, mehr unnötige Fragen aufzuwerfen als zu beantworten, was der Narration in meinen Augen nicht dienlich ist. Betrachtet man Tarkowskies *Opfer* weiter, ist der nichtdiegetische Gesang deutlich interessanter als die Mauersegler, da dieser sowohl extradiegetisch als auch metadiegetisch gesetzt ist, weil nur ein Teil der handelnden Charaktere diesen Gesang überhaupt wahrnehmen können, aber er für den Rezipienten immer zu hören ist. Auch hier ist zwar wieder eine Interpretation durch den Zuschauer gefragt, allerdings ergibt sich die dem Gesang innewohnende Bedeutung auch durch den Kontext zur Handlung und der handelnden Personen. Indirekt wird durch die Charaktere Alexander und Otto im Dialog nach Alexanders Traum der Gesang mit dem Charakter der Maria verknüpft. Somit erschließt sich zwar nicht direkt vom ersten Aufkommen des Gesangs, dessen Funktion, aber zumindest über den weiteren Verlauf des Films und dadurch im Umkehrschluss auch rückwirkend. Das Kulning erfüllt aufgrund meiner Analyse damit die Kriterien eines Key Sounds nach Flückiger, was ich als ein Indiz dafür deute, dass sich nichtdiegetische Key Sounds gut eignen, die Narration auf einer anderen Ebene zu übernehmen. Aus dieser Schlussfolgerung heraus, stellt sich mir die Frage, wie die Handlung des Films ohne das Kulning zu bewerten ist. Also welche Geschichte bleibt zurück, wenn dieses narrative Element entfernt wird? Ohne den Gesang wird dem Film fast vollständig die übernatürliche Komponente entzogen und Alexander wird dadurch nur zu einem Mann degradiert, der seine Bedienstete in ihrem Zuhause unaufgefordert besucht und unter Androhung seines Selbstmordes durch Kopfschuss zum außerehelichen Geschlechtsakt zwingt, während seine eigene Frau in seinem Zuhause schläft. Zwar ist der Liebesakt zwischen Maria und Alexander schwebend inszeniert, was ebenfalls eine übernatürliche Komponente darstellt, jedoch behaupte ich, dass die beim Zuschauer ausgelöste Irritation deutlich größer wäre, wenn der Gesang die übernatürliche Komponente nicht allgegenwärtig in den Film einbringen würde, um somit den Zuschauer darauf vorzubereiten. Auch kann man durch die Geschehnisse im Film den Eindruck gewinnen, dass Alexander den Verstand verloren hat, was durch das mögliche Fehlen des Kulnings mehr hervorgehoben werden würde. Der Film verweist zusätzlich auf diese Interpretation, indem Alexander am Ende von einem Krankenwagen abgeholt wird, obwohl er körperlich unversehrt ist. Da



der Gesang aber im Film vorhanden ist, schlussfolgere ich, dass sich nichtdiegetisches Sounddesign besonders gut eignet, übernatürliche Erzählstränge aufzumachen.

Bei *Der Dialog* wird in der Exposition ein elektronisches Störgeräusch etabliert, das deutlich extradiegetischer Natur ist. Durch die Art und Weise, wie es gestaltet ist, lässt sich eine elektronische technische Charakteristik erkennen, aber es gibt keine weiteren Verweise, die auf den Ursprung der Quelle schließen lassen. Erst im späteren Verlauf der Handlung wird klar, dass es innerhalb der filmischen Realität als Störung auf den entstandenen Überwachungsaufnahmen zu hören ist. Das wird am Anfang des Films nicht klar etabliert und kann erst ab einem gewissen Punkt des Prologs verstanden werden, bevor es endgültig On the Air in einer späteren Szene desakusmatisiert wird. Die Desakusmatisierung ist wichtig, damit die Irritation des Rezipienten aufgelöst wird und das Störgeräusch semantisch durch seinen Kontext korrekt gedeutet werden kann. So wird aus dem Störgeräusch ein Key Sound, der für die Tätigkeit des Protagonisten, also das Abhören, steht. Durch die Desakusmatisierung des Geräuschs ergibt sich die Möglichkeit, dieses erneut einzusetzen und die Wahrscheinlichkeit, dass es dann als Symbol verstanden wird, ist deutlich höher. Erstaunlicherweise habe ich den Sound im weiteren Verlauf nur gegen Ende des Films nochmals nichtdiegetisch entdeckt, wenn im Bild die Marienfigur erscheint, bevor der Protagonist diese zertrümmert. In diesem Fall ist der Soundeffekt jedoch nicht so deutlich gesetzt worden, wie es am Anfang des Films der Fall ist. Wie bei *Opfer* das Kulning ist hier ebenso der Kontext zur Handlung ausschlaggebend, damit der Sound seine innewohnende Bedeutung erhält. Auch in *Scott Pilgrim vs. the World* ist ein nichtdiegetischer Key Sound auffallend gesetzt, der im ersten Drittel des Films wiederholend auftaucht, aber eine untergeordnete Rolle im Hinblick auf die Gesamthandlung spielt. Etabliert wird dieser Sound ebenfalls durch seinen Kontext zur Handlung respektive dem Kontext der zum Zeitpunkt des Auftauchens des Sounds agierende Person, Scotts Mitbewohner. Durch seine stereotypische mystische Gestaltung – diffuses metallenes Geräusch – fungiert er zudem als eine metaphorische, schicksalhafte Vorausdeutung für Knives zum Scheitern verurteilte Beziehung zu Scott. Durch die wiederholte Setzung in den zwei inhaltlich aufeinander aufbauenden Szenen kann der Sound als Zeichen für diese irreversible Ereigniskette gedeutet werden, die in der Trennung ihren Höhepunkt findet. Auch wenn es sich in meinen Augen eher um einen Key Sound mit schwachem narrativem Potenzial handelt, zeigt es doch die Relevanz, einen eingesetzten Sound im Kontext der Handlung zu etablieren, damit er eine narrative Funktion übernehmen kann. In meiner weiteren Analyse zu *Scott Pilgrim* ist vor allem der inflationäre

Einsatz stereotypischer Klischees aufgefallen, die für sich genommen erst mal nur dem Erzielen eines Effekts dienen und demnach nur eine geringe oder meist keine narrative Funktion erfüllen. Am deutlichsten fällt hierbei die Vertonung der Wischblenden während der Szenenübergänge auf. An dieser Stelle ist festzuhalten, dass bei der Auswahl der Soundeffekte versucht wurde, diese thematisch mit dem szenischen Raum zu verbinden, was dazu führt, dass mit der Wischblende bereits ein Eindruck vom Handlungsort der nächsten Szene erzählt wird. Da der Film einen sehr hohen Schnittrhythmus aufweist und manche Szenen nur ein paar Sekunden dauern, bleibt nicht viel Zeit, die Umgebung der Szenerie durch Elemente der Tonszenerie zu erzählen und den szenischen Raum zu erweitern. Die Verlagerung auf die Wischblenden durch thematische Bezüge übernimmt dabei die narrative Funktion, die sonst den diegetischen off-screen Elementen überlassen bleibt. Wichtig hierfür ist die Auswahl eines archetypischen Sounds, der unmittelbar gedeutet werden kann, damit der Rezipient diesen nicht hinterfragen muss. Der eingesetzte Soundeffekt sollte bei dieser Art der Verwendung diegetisch gestaltet sein, obwohl er nichtdiegetisch gesetzt wird, damit ein nahtloser Übergang funktioniert. Als einfaches Beispiel kann hier das vorbeifahrende Auto angeführt werden, welches oftmals bei Übergängen von Innen- zu Außenräumen verwendet wird. Im Fall eines geschichteten Soundeffekts eignet sich exemplarisch der Übergang von der Straße in das Kleidergeschäft, wobei der Woosh-Effekt mit rutschenden Kleiderbügel geschichtet wird. Durch die schnelle Erzählweise lässt der Regisseur nicht viel Raum, Handlungsabläufe auszuerzählen, weshalb viele für die Erzählung redundanten Stellen ausgelassen werden. In diesem Zusammenhang ist es bemerkenswert, wenn eine geschnittene diegetische Handlung durch eine Vorverlagerung in die extradiegetische Ebene narrativ gestaltet ist. Dieses akustische Gestaltungselement ist in der Szene, wenn Ramona Scott Tee anbietet und bereits das kochende Wasser als ansteigender Pfeifton zu hören ist, obwohl kein Wasser aufgesetzt wurde, zu finden. Nicht zu vernachlässigen hierbei ist der subjektivierende Effekt, der durch die ansteigende Tonhöhe und Lautstärke des Sounds erzeugt wird. Um die Subjektivierung zu erreichen, hätte der Sounddesigner auch einen beliebigen anderen flächigen Soundeffekt nehmen und diesen für die Einstellung entsprechend mischen können. Ein nennenswerter erzählerischer Mehrwert wäre dann allerdings nicht mehr vorhanden. Ähnlich wie bei den Wischblenden wurde hier deshalb bei der Auswahl des Sounds auf einen Kontext zur Szene geachtet, im Umkehrschluss gilt dadurch auch, dass wenn die vordergründige Thematik der Szene nicht vom Teekochen handeln würde, wäre der Pfeifton nicht erklärend und demnach nur ein beliebiger Effekt. Den Einsatz von stereotypischen Soundeffekten und intermedialen Zitaten kann man gut in *Scott Pilgrim*

analysieren. Hier gelten allerdings ähnliche Fallstricke wie bei abstrakten Symbolen, deren Bedeutung auch außerhalb des filmischen Kontextes erkennbar sein muss. Bei Symbolen wird ein bestimmtes soziokulturelles beziehungsweise religiöses oder mythologisches Hintergrundwissen benötigt. Das bedeutet, dass ihr Sinn nur verstanden werden kann, wenn der Rezipient eine entsprechende kulturelle Sozialisierung erfahren hat oder sie anderweitig zu deuten gelernt hat. Somit unterliegt die Semantik stereotypischer Soundeffekte einem kulturellen Lernprozess. Betrachte ich den Windeffekt in der Szene, in der Scott Knives verlässt, dann wird die Assoziation mit einer einsamen Wüste nur hergestellt, weil mir dieser Kontext bereits aus anderen Filmen bekannt ist, in denen Wüsten mit ähnlichen Windeffekten vertont wurden. Ich war niemals in einer menschenleeren Wüste und kann daher nicht real wissen, wie es dort klingt. Ich kann es mir aber aufgrund meines Medienkonsums deutlich vorstellen, weshalb die Verknüpfungen von Wind, Wüste, Tod und Einsamkeit gut funktionieren. Ein anderes Beispiel, das sich zu einem Stereotyp entwickelt hat, ist der in der Analyse zitierte, klischeebehaftete tiefe Ton eines verstimmten beziehungsweise beschädigten Klaviers. Dieser Effekt funktioniert allerdings auch, wenn man ihn zuvor nicht gelernt hat, da durch seine auffällige Setzung leicht verstanden werden kann, dass etwas im Argen liegt. Wichtig dabei ist vor allem das Timing des Effekts, bezogen zur Bildmontage und einer ruckartigen, im Bild verankerten Bewegung. Da dieser Effekt einfach umzusetzen und zu kopieren ist, kann das ein Indiz dafür sein, weshalb bestimmte Effekte zu Klischees werden. Bei den intermedialen Zitate wie den Computerspieleffekten des *Zelda*-Spiels ist es notwendig, die Referenz zu kennen, damit ein narrativer Prozess in vollem Umfang stattfinden kann. Des Weiteren konnte ich durch die Filmanalysen meine anfangs erwähnte These substantiieren, das nichtdiegetische Sounddesign eher spärlich durch Regisseure eingesetzt wird, da man Gefahr läuft, ins kitschige beziehungsweise klischeebehaftete Sounddesign abzugleiten. Lasse ich die Mauersegler einmal außen vor, gibt es sowohl bei *Opfer* als auch bei *Der Dialog* jeweils nur ein nennenswertes nichtdiegetisches Klangobjekt, das einen Beitrag zur Narration leistet. Beides sind eher ernsthafte Filme. *Scott Pilgrim* als überzeichnete Komödie bedient sich dagegen allerlei Stereotypen und Klischees und füllt jede Szene mit mehreren nichtdiegetischen Soundeffekten, wobei die Narration meist in kurzen Handlungsabläufen auserzählt wird oder teilweise vollständig vernachlässigbar ist. Dieser Sachverhalt kann als Indiz für die Richtigkeit der anfangs aufgestellten Behauptung angesehen werden, bedarf aber weiterer quantitativer Untersuchung genreübergreifender Filmbeispiele, um sie zu belegen.

Betrachte ich zusammenfassend die Erkenntnisse, die ich im Zuge dieser Arbeit gewonnen habe, tritt primär ein Hauptkriterium zutage, das erfüllt sein muss, damit eine Narration beim Rezipienten eintritt. Dem Grunde nach sollte ein eingesetzter nichtdiegetischer Klang zumindest an einer schlüsselhaften Szene einen Kontext zur Handlung aufbauen. Deshalb eignen sich Key Sounds besonders gut, eine narrative Wirkung zu entfalten, da sie unmittelbar mit bestimmten Ereignissen oder Objekten im Film verknüpft werden und dadurch eine Semantik höherer Ordnung in direktem Bezug zum Film erhalten. Dadurch kann der Sound sich ähnlich wie ein Charakter im Laufe der Handlung entwickeln. Als Beispiel kann hier das technische Störgeräusch bei *Der Dialog* wieder angeführt werden. Die Semantik des Geräuschs wird durch seine Verknüpfung mit der Marienfigur ambivalent und eröffnet neue Interpretationsebenen. Wäre aber die einfache Bedeutung des Berufs nicht durch die Desakusmatisierung erklärt worden, würde dem Effekt gegen Ende des Films eine tiefere Bedeutung verwehrt bleiben. Bei der Entwicklung der Hammerschläge bei meiner praktischen Arbeit bin ich daher ähnlich vorgegangen. So stehen sie am Anfang lediglich für den Zaunbau durch die Soldaten und werden auch dem Grunde nach bis zu einem bestimmten Moment nur im diegetischen Raum behauptet. Erst durch die Verknüpfung mit dem Krieg werden sie zu einem metaphorischen Zeichen für das Trauma der Kinder, dass durch den Krieg und die Vertreibung ausgelöst wurde. Aus der Analyse zu *Scott Pilgrim* kann ich ableiten, dass abstrakte Soundeffekte wie Drones oder Wooshes eine Semantik bekommen, wenn sie mit anderen konkreten Geräuschen geschichtet werden. Meist ist dieser Effekt für die Narration zu vernachlässigen, da in der Regel diese Sounds nicht mehr aufgegriffen werden und unmittelbar wirken. Interessanter ist der Fall, wenn der nichtdiegetische Sound aus sich selbst heraus eine Semantik enthält. Dann erfüllt der unmittelbare Kontext nur die Aufgabe, den Sound zu identifizieren und er kann dadurch einen eigenen Erzählstrang aufmachen, wie das Beispiel des Pfeifenden des Wasserkessels aufzeigt.

Damit ein narrativer Prozess also stattfinden kann, ist es unabdinglich, dass der Erzähler und der Rezipient auf das gleiche Vokabular beziehungsweise die gleiche Sprache zurückgreifen können, damit auch die vom Erzähler gemeinte Semantik vom Rezipienten verstanden wird. Vergleicht man die klassische Narration eines Voice-overs mit dem Untersuchungsgegenstand dieser Arbeit, leuchtet diese Schlussfolgerung ein. Die Bedeutung der Worte eines Voice-overs in der Muttersprache des Rezipienten wird natürlich verstanden, doch findet die Narration auf einer dem Rezipienten unbekanntem fremden Sprache statt, setzt der narrative Prozess aus. Hieraus kann geschicktes

Filmsounddesign einen Vorteil ziehen, da es die Möglichkeit hat, ein grundlegendes Vokabular innerhalb seines Mediums zu entwickeln. Aus diesem Grund können in meinen Augen nichtdiegetische Toneffekte am besten ein narratives Potenzial entwickeln, wenn deren Bedeutung im Kontext des Films erklärt wird. Wohlgemerkt muss die Erklärung nicht unbedingt über das gesprochene Wort erfolgen, was das Beispiel der Desakusmatisierung bei *Der Dialog* belegt. Auch kann die Bedeutung, wie es beim Kulning in *Opfer* der Fall ist, allein durch die Bildsprache entschlüsselt werden, auch wenn hier eine zusätzliche Erklärung über das gesprochene Wort stattfindet. Das gilt auch für Klangobjekte, die aus sich selbst heraus eine gewisse Semantik beinhalten, da auch hier die erzählerische Funktion durch den Kontext entsteht. Daraus schlussfolgere ich, dass je abstrakter und unerklärter die gemeinte Bedeutung eines nichtdiegetischen Klangs ist, desto geringer ist dessen narratives Potenzial.

## 7 Quellenverzeichnis

### 7.1 Wissenschaftliche Sekundärliteratur

- Bertau, Peter: Die Bedeutung historischer Vogelnamen – Nichtsingvögel. Bd. 1, Berlin: Springer 2014.
- Brinkmann, Christine N.: Diegetisches und nondiegetisches Licht. In: Montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation, 16/2 (2007), S. 71 – 91.
- Chion, Michel: Audio-Vision, Ton und Bild im Kino, Berlin: Schiele & Schoen 2012.
- Clark, Barbara; Spohr, Susan J.: Guide to Postproduction for TV and Film. Burlington: Routledge 2002.
- Flückiger, Barbara: Narrative Funktionen des Filmsounddesigns: Orientierung, Setting, Szenographie. In: Segeberg, Harro; Schätzlein, Frank (Hrsg.): Sound: Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien. Marburg 2005, S. 140 – 156.
- Flückiger, Barbara: Sound Design: Die virtuelle Klangwelt des Films, Marburg: Schüren 2012.
- Flückiger, Barbara: Zum Mehrwert in der Ton-Bild-Beziehung. In: Butte, Maren.; Brandt, Sabina (Hrsg.): Bild und Stimme. Paderborn 2011, S. 161 – 177.
- Fuxjäger, Anton: Diegese, Diegesis, diegetisch: Versuch einer Begriffsentwerrung. In: Montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation, 16/2 (2007), S. 17 – 37.
- Genette, Gérard: Die Erzählung, Stuttgart: UTB 2010.
- Görne, Thomas: Sounddesign, Klang Wahrnehmung Emotion, München: Hanser 2017.
- Hartmann, Britta: Diegetisieren, Diegese, Diskursuniversum. In: Montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation 16/2 (2007), S. 53 – 69.
- Kaul, Susanne; Palmier, Jean-Pierre: Die Filmerzählung. Eine Einführung. Paderborn: Brill / Fink 2016.
- Kessler, Frank: Von der Filmologie zur Erzähltheorie. Anmerkungen zum Begriff der Diegese. In: Montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation, 16/2 (2007), S. 9 – 16.
- King, Geoff: New Hollywood Cinema, An Introduction, London / New York: Columbia 2002.

- Klemm, Caren: Rekontextualisierung von Sammlungsobjekten. Rheinische Irdenware als gesellschaftlicher Indikator. In: Seidl, Ernst; Steinheimer, Frank; Weber, Cornelia (Hrsg.): Spurenlesen. Methodische Ansätze der Sammlungs- und Objektforschung. Junges Forum für Sammlungs- und Objektforschung, Bd.5, Berlin 2020, S. 47 – 53.
- Krumme, Lisa: Zum narrativen Potenzial von Geräuschen. *Studies in Social Sciences and Culture*. Aus der Forschung des Fachbereichs Sozial- und Kulturwissenschaften der HSD, Nr. 4 (2018).
- Lensing, Jörg Udo: *Sound-Design, Sound-Montage, Soundtrack-Komposition: Über die Gestaltung von Filmtönen*, Berlin: Schiele & Schön 2018.
- McDonald, Tamar Jeffers: *Romantic Comedy. Boy Meets Girl Meets Genre*, New York City: WallFlower 2007.
- Mühleis, Volkmar: Die Innenwelt der Außenwelt – zu Stimme und Gehör. In: Gessmann, Martin; Halfwassen, Jens; Stekeler-Weithofer, Pirmin (Hrsg.): *Philosophische Rundschau. Eine Zeitschrift für philosophische Kritik*, 65/2 (2018), S. 143 – 156.
- Oodantje, Michael: *Die Kunst des Filmschnitts. Gespräche mit Walter Murch*. München: Hanser 2005.
- Ranzato, Irene: *Translating Culture Specific References on Television: The Case of Dubbing*. London: Taylor & Francis 2015.
- Schafer, Raymond Murray: *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. New York: Destiny 1994.
- Schafer, Raymond Murray: *Die Ordnung der Klänge: eine Kulturgeschichte des Hörens*, Mainz: Schott Music 2010.
- Schlegel, Hans-Joachim: Der Zusammenhang des Authentisch-Realen und des Auratischen. In: Franz, Norbert P. (Hrsg.): *Andrej Tarkovskij. Klassiker. Beiträge zum Ersten Internationalen Tarkovskij-Symposium an der Universität Potsdam*, Bd. 1, Potsdam 2016, S. 193 – 199.
- Souriau, Étienne: Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie. In: *Montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, 6/2 (1997), S. 140 – 157.
- Trinidad, Berto: Sitcom. In: Pearson, Roberta E., Simpson, Philip (Hrsg.): *Critical Dictionary of Film and Television Theory*. London / New York: Routledge 2001, S. 568.
- Viers, Ric: *The Sound Effects Bible: how to create and record Hollywood style sound effects*, Los Angeles: Wiese 2008.

## 7.2 Verzeichnis der wissenschaftlichen Webadressen

- Diergarten, Felix: Himmlische Sirenen und keusche Meerfräulein. Musik und katholische Reform in zwei Quellengruppen aus Würzburg und München. Unter: [https://www.academia.edu/37004847/Himmlische\\_Sirenen\\_und\\_keusche\\_Meerfräulein\\_Musik\\_und\\_katholische\\_Reform\\_in\\_zwei\\_Quellengruppen\\_aus\\_Würzburg\\_und\\_München](https://www.academia.edu/37004847/Himmlische_Sirenen_und_keusche_Meerfräulein_Musik_und_katholische_Reform_in_zwei_Quellengruppen_aus_Würzburg_und_München) (abgerufen 29.06.2021).
- Fisch, Cornelia (2015): Den Menschen mit dem Ohr sehen. Unter: <https://www.vr-elibrary.de/doi/abs/10.13109/zind.2015.40.3.262> (abgerufen am 07.07.2021).
- Kah, Roland: On/Off Screen Musik – Definition und Beispiele im Überblick. Unter: <https://ronaldkah.de/on-off-screen-musik/#:~:text=Definition,On%20Screen%20Musik,Lautsprecher%2C%20aus%20dem%20Musik%20ert%C3%B6nt.> (abgerufen am 06.06.2020).
- Koppetsch, Cornelia (2019): Y wie Y [Generation Why]: Leben und Arbeiten zwischen Sinnsuche und Sicherheitsbegehren. Unter: <https://www.boell.de/de/2019/08/12/y-wie-y-generation-why-leben-und-arbeiten-zwischen-sinnsuche-und-sicherheitsbegehren-mit> (abgerufen am 04.07.2021).
- Merlin, Didi: Diegetic Sound. Zur Konstituierung figureninterner und -externer Realitäten im Spielfilm. In: Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung 6, 2010, S.66 – 100. Unter: <https://www.filmmusik.uni-kiel.de/KB6/KB6-Merlinarc.pdf> (abgerufen am 05.06.2021).
- Nübold, Daniel (2012): Sound, Klang oder Ton – wovon sprechen wir eigentlich? Unter: <http://klangschreiber.de/2012/06/14/sound-klang-oder-ton-wovon-sprechen-wir-eigentlich/> (abgerufen am 13.06.2021).
- o.V. (2014): Schwalbe. Mittelalter-Lexikon. Unter: <https://www.mittelalter-lexikon.de/w/index.php?title=Schwalbe&oldid=33595> (abgerufen am 24.06.2021).
- Podbregar, Nadja (2017): Wo sitzt unsere Stimmerkennung? Unter: <https://www.wissenschaft.de/gesundheit-medizin/wo-sitzt-unsere-stimmerkennung/> (abgerufen am 07.07.2021).
- Restrepo, Andrea Garcia (2017): Die Wahrnehmung von nichtdiegetischen und abstrakten Klängen im Sounddesign. Unter: <https://prezi.com/fmmapn69whwc/die-wahrnehmung-von-nichtdiegetischen-und-abstrakten-klängen/> (abgerufen am 01.02.2021).
- Rosenberg, Susanne (2014): Kulning – an ornamentation of the surrounding emptiness: about the unique Scandinavian herding calls. Unter: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/23268263.2013.829712> (abgerufen am 07.07.2021)
- Schneidewind, Friedhelm (2006): Vom Wasserbild zum Spiegeltor oder: Hindurch und dahinter. Reflexion über Spiegel in der phantastischen Literatur von Narziss bis Harry Potter. Unter: <http://www.vs-rhein-neckar.de/spiegel.pdf> (abgerufen am 09.07.2021).



Schmid, Wolf (2009): Einführung in die Narratologie. Unter: [https://l2gdownload.rrz.uni-hamburg.de/abo/55-905-\\_Schmid\\_2009-12-08\\_10-16.pdf](https://l2gdownload.rrz.uni-hamburg.de/abo/55-905-_Schmid_2009-12-08_10-16.pdf) (abgerufen am 05.06.2021).

Wulff, Hans Jürgen (2012): Diegetischer Ton. In: Das Lexikon der Filmbeurteilung. Unter: <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/d:diegetischerton-1435> (abgerufen am 05.06.2021).

Wulff, Hans Jürgen (2012): Off/On. In: Das Lexikon der Filmbeurteilung. Unter: <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/o:offon-1218> (abgerufen am 06.06.2021).

### **7.3 Verzeichnis der nicht wissenschaftlichen Webadressen**

o.V. (2004): Walter Murch. Unter:

[https://www.imdb.com/name/nm0004555/?ref\\_=nmawd\\_awd\\_nm](https://www.imdb.com/name/nm0004555/?ref_=nmawd_awd_nm) (abgerufen am 10.07.2021).

o.V. (1990): Nintendo Company History. Unter: <https://www.nintendo.co.jp/corporate/en/history/index.html> (abgerufen am 03.07.2021)

Richter, Felix (2017): Nintendo bringt SNES-Bestseller zurück. Unter: <https://de.statista.com/infografik/10853/meistverkauften-super-nintendo-spiele/> (abgerufen am 03.07.2021).

## 7.4 Filmverzeichnis

Coppola, Francis Ford: Apocalypse Now, United States: American Zoetrope, 1979.

Coppola, Francis Ford: Der Dialog, United States: The Coppola Company, 1974.

Craven, Wes: Scream 2, United States: Dimension Films, 1997.

Craven, Wes: Scream 3, United States: Dimension Films, 2000.

Craven, Wes: Scream 4, United States: Dimension Films, 2011.

Craven, Wes: Scream, United States: Dimension Films, 1996.

Okiura, Hiroyuki: Jin-Roh. Japan: Bandai Visual Company, 1999.

Tarkowski, Andrei: Der Spiegel. Soviet Union: Mosfilm, 1975.

Tarkowski, Andrei: Nostalghia. Soviet Union, Italy: Rai 2, 1983.

Tarkowski, Andrei: Opfer. Schweden, Großbritannien, Frankreich: Svenska Filminstitutet (SFI), 1986.

Tarkowski, Andrei: Stalker. Soviet Union: Mosfilm, 1979.

Wright, Edgar: Scott Pilgrim vs. the World. United States, United Kingdom, Canada, Japan: Universal Pictures, 2010.

## 8 Anhang

Tabelle *Opfer* Andrei Tarkowski (1986)

Start TC	Bild / Dialog	Relevante Klangereignisse	dieg.	Non-dieg.
00:00:00	Gemälde Anbetung der Könige, Fahrt nach oben.	00:04:50 Musik, Bach: Matthäus Passion. Überblendung zu AT & EDTS der Folgeeinstellung		x
00:06:00	Match Cut zum Baum an der Küste. Plansequenz. Alexander hat mit seinem Sohn einen vertrockneten Baum gepflanzt.	Möwen, Meeresrauschen, Kühe (im Folgenden nicht weiter betrachtet da ETS)	x	
		00:12:47 Donner.	x	
	<i>Kurz vor dem Umschnitt.</i>	Der Junge gibt Geräusche von sich als würde er versuchen zu sprechen. Der Vater beginnt seinen Monolog: „Am Anfang war das Wort, aber du bist stumm, stumm wie ein Fisch.“	x	
00:15:19	Plansequenz, Hain, Ehefrau und Arzt werden eingeführt.	00:19:00 kurz bevor der Junge sich entfernt: Wind Böen leichtes crescendo.	x	
	Vater sitzt mit Sohn im Arm unter Baum, und hält einen langen Monolog. Über Wunder und wie Alexander das Haus fand. Parallele zur Krippengeschichte in der Bibel.	00:19:42 Entfernte Stimmen (Kulning) ist das erste Mal zu hören, wenn der Junge weg krabbelt.		x
	Der Junge erschreckt seinen Vater und verletzt sich dabei im Gesicht, Alexander wird zum Schnitt ohnmächtig.	00:22:15 Man hört deutlich Vögel wegfliegen, nach dem Zusammenstoß, Donner	x	
00:22:30	Schwarz-weiß Schwenk von oben nach unten über eine Straße mit zertrümmerten Gegenständen. Wasser fließt durchs Bild und sammelt sich. Eine Häuserzeile spiegelt sich im Wasser und steht dadurch auf dem Kopf.	Donner aus der vorherigen Sequenz phrasiert den Schnitt. Decrescendo bis zur Mitte der Sequenz. Durch die ganze Sequenz ist Kulning zu hören.		x
		Wasser plätschern leichtes crescendo.	x	
00:24:50	Die erste Szene im Haus. Langer Dialog und Exposition der Beziehung zwischen den Charakteren.	Schwalben sind zu hören. Standuhr kurz. Schiffshorn in der Ferne.		
		Schwalben mal naturalistisch mal überhöht.	x	x
00:31:00	Otto bringt eine große gerahmte Karte Europas als Geburtstagsgeschenk.	Schwalben und andere Singvögel.	x	
00:32:23	Das Bild wird ins Haus getragen	Schwalben.	x	
00:33:50	Maria wird eingeführt. Kamerarede: Maria fasst ihre Aufgaben zusammen und bricht die 4. Wand.	Schwalben bei Marias auftritt.	x	x
00:39:45	Otto macht eine Pause bei der tragischen Geschichte, die er erzählt.	Kulning leise.		x
00:43:00	Kurz bevor Otto ohnmächtig wird. Otto scheint das Kulning zu hören.	Wieder Kulning leise.		x

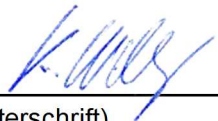
00:44:40	Im Anschluss erklärt er ihm gehe es gut. Es wäre nur ein böser Engel, der vorüberflog.	Das Ticken seiner Uhr wird hervorgehoben als er prüft ob sie noch geht.	x	
00:45:09	Umschnitt auf Maria wie sie sich auf den Heimweg begibt.	Die Gläser Vibrieren.		x
00:45:20	Gläser und Möbel vibrieren. Die Charaktere laufen wild durch das Haus. Alexander ist nicht dabei. Otto bleibt ruhig. Ein großes Glas Milch fällt aus dem Schrank und zerberstet auf dem Boden. Umschnitt.	Desakusmatisierung der Gläser phrasieren den Umschnitt. Crescendo Rumble Düsenjäger oder Raketen fliegen über das Haus. Die Halfahne phrasiert den Schnitt.	x	
00:46:10	Alexander steht vor dem Haus und begutachtet eine Miniatur seines Hauses. Das Bild ist stark entsättigt. Maria läuft vorbei, Alexander fragt sie wer das Haus gebaut hat.	00:49:40 Japanische Flötenmusik setzt sehr leise ein, wenn Maria sich auf den Weg macht.		x
00:50:13	Kinderzimmer gleicht einer Krippe. Der Junge wird indirekt von Alexanders Stimme geweckt.	Musik phrasiert Umschnitt.		x
00:50:55	Gemälde Anbetung der Könige, hinter einer Glasscheibe. Name des Bildes wird enthüllt.	00:52:00 "On the air" Ansprache beginnt.	x	
00:52:30	Das Bild wird nun klar ohne Glasscheibe gezeigt. Alexander schaltet ein Radio aus.	Der Hall von der Musik verschwindet. Dann wird sie abgestellt. (Desakusmatisierung)	x	
00:53:15	Alexander begibt sich zu den anderen die, die Nachrichten im TV schauen und realisiert die Katastrophe. Das Bild beginnt zu flackern und das Gerät schaltet sich ab. Alexanders Frau erleidet einen Nervenzusammenbruch aufgrund der Katastrophe. Der Arzt gibt ihr ein Beruhigungsmittel und anschließend Alexanders Tochter. Die anderen lehnen ab, Alexander verlässt das Haus.	Ein Telefon klingelt kurze Zeit im Hintergrund. Die Ansprache wird von Rauschen stellenweise unterbrochen.	x	
01:05:00	Otto bemerkt, dass das Telefon nicht mehr funktioniert.	Es ist vereinzelt das Vibrieren der Gläser zu hören. Es ist anzumerken das nun fast ausschließlich geflüstert wird.	x	x
01:17:20	Alexander legt sich nach einem Monolog auf die Couch zum Schlafen. Seine Tochter bricht die 4. Wand blickt uns an und entkleidet sich. Sie fordert Viktor auf ihr zu Folgen. Stimme allerdings Off-Screen.	Kulning, phrasiert die Schnitte über die ganze Montagesequenz. Es wirkt so als würde Alexander darauf reagieren.	x	x
01:19:00	Die Tochter zieht sich aus und blickt in die Kamera und bittet Victor, ihr zu folgen Umschnitt auf das Haus bei der verlassenen Kirche. Alexander scheint dem Gesang zu Folgen. Aufschwenk zu den Füßen des Kindes im Schnee.	Es ist vereinzelt das Vibrieren der Gläser zu hören. Nun scheint es als würde Alexander den Gesang hören. Im Hintergrund ist Wasser tropfen zu hören das nicht diegetisch erklärt wird. Mit Aufschwenk setzt ein tiefes Rauschen ein, Crescendo parallel dazu bis mit Düsenjäger Umschnitt erfolgt.	x	x

01:22:00	Alexander erwacht schreckhaft. Otto kommt zu ihm und versucht ihn zu überzeugen zu Maria zu gehen und mit ihr zu schlafen.	01:27:00 Kulning setzt ein. Otto reagiert darauf. Dann scheint auch Alexander es zu hören.	x	x
01:38:00	Alexander fährt mit dem Fahrrad zu Maria. Auf dem Weg stürzt er. Alexander wiegt ab ob er Umkehren soll. Er fährt weiter aber dann weiter dem Gesang nach.	Kulning setzt nach dem Sturz ein.	x	x
01:53:00	Alexander ist bei Maria und droht sich zu erschießen, wenn sie nicht mit schläft.	Rumble setzt ein. Gläser vibrieren. Crescendo endet im Düsenjäger, der über das Haus fliegt. Rumble bleibt.	x	
01:54:30	Alexander und Maria schlafen miteinander. Sie schweben dabei über dem Bett und drehen sich im Kreis.	Kulning. Zudem ist wieder die Flötenmusik zu hören. Alexander wimmert während des Aktes.		x
01:55:00	Montage Sequenz von 00:22:30 nur diesmal laufen Menschen wild durchs Bild.	Kulning und Musik Phrasieren die folgende Montagesequenz.		x
01:58:25	Die Montagesequenz endet mit einer Fahrt, in der sich das Bild von Schwarz-Weiß wieder in Farbig ändert.	Die Musik wird erneut desakusmatisiert und Alexander schaltet sie wieder am Radio aus. Dann Schwalbenschwarm.	x	x
01:59:45	Alexander telefoniert. Das Licht geht ebenfalls wieder.			
02:02:00	Nun spricht die Frau von Alexander in die Kamera. Kamerarede: Sie wirft dem Arzt vor, die Familie im Stich zu lassen.			
02:16:00	Alexander lockt die anderen mit einer Finte vom Haus weg und steckt anschließend an.	Sobald es brennt schaltet er die Flötenmusik wieder ein. Schwalben.	x	x
02:18:00	Die anderen kommen dazu, als das Haus bereits Lichterloh brennt.	Das Telefon klingelt im brennenden Haus. Alexander geht darauf zu. Als Maria im Bild erscheint hört das Klingeln abrupt auf.	x	
02:22:00	Nachdem Alexander mit dem Krankenwagen abtransportiert wurde fährt Maria mit dem Fahrrad zur Küste wo der Junge den Baum gießt. Außerdem sind Kühe im Bild.	Kulning sehr trocken, wenn Maria im Bild ist. Kühe sind zu hören.	x	
		02:24:00 Musik setzt ein Bach: Matthäus Passion		x
02:26:20	Der Junge legt sich nach dem Gießen unter den Baum. Er spricht die letzten Worte im Film. „Am Anfang war das Wort. Warum Papa?“ Kamera schwenkt von unten nach oben bis zur Krone des trockenen Baums.	Musik phrasiert den Schnitt.		x

## Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit „Das narrative Potenzial nichtdiegetischer Klänge im Film – Eine Analyse akusmatischer Geräusche anhand ausgewählter Filmszenen seit den 1970er Jahren“ selbständig verfasst und gelieferte Datensätze selbständig erstellt habe. Ich habe keine anderen als die von mir angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt und habe die Stellen der Arbeit, die anderen Werken entnommen sind, in jedem einzelnen Fall unter Angabe der Quelle als Entlehnung kenntlich gemacht. Der Text hat in gleicher oder ähnlicher Form keinem anderen Dozenten und keiner anderen Dozentin vorgelegen.

Dortmund, den 13.07.2021

  
(Unterschrift)