

FILM MUSIK

SOUND DESIGN

Zur Musikalisierung
von Geräuschen im Film

GUIDO HELDT > TAREK KROHN >> PETER MOORMANN >>> WILLEM STRANK (Hg.)

et+k

edition text + kritik



FilmMusik

Herausgegeben von Guido Heldt, Tarek Krohn,
Peter Moormann und Willem Strank

Sound Design

Zur Musikalisierung von Geräuschen im Film

et+k

edition text + kritik

FilmMusik

Herausgegeben von Guido Heldt, Tarek Krohn,
Peter Moormann und Willem Strank

Sound Design

Zur Musikalisierung von Geräuschen im Film

Print-ISBN 978-3-96707-762-9 E-ISBN 978-3-96707-763-6

E-Book-Umsetzung: Claudia Wild, Konstanz

Umschlaggestaltung: Thomas Scheer

Umschlagabbildung: THE SKELETON DANCE, USA 1929 (Screenshot)

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen
Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über
<http://dnb.de> abrufbar.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlages. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

© edition text + kritik im Richard Boorberg Verlag GmbH & Co KG, München 2023
Levelingstraße 6a, 81673 München
www.etk-muenchen.de

Satz: Claudia Wild, Konstanz

Inhaltsverzeichnis

Vorwort 7

Claus Tieber

»Sound Design« im Stummfilm 9

Saskia Jaszoltowski

Die akustische Umwelt in Animated Cartoons 23

Julia Heimerdinger

Akustische Atmosphären 40

Jörg U. Lensing

**Meta-Storytelling und Untertexte
durch intelligente Tongestaltung im Film 57**

Auswahlbibliografie 99

Autorinnen und Autoren 102

Herausgeber 104

Register 106

Vorwort

Bereits in der Stummfilmzeit spielte nicht nur die musikalische Rahmung bei Filmvorführungen eine gewichtige Rolle. Mitunter sorgten hinter der Bühne auch professionelle Geräuschemacher:innen für eine entsprechende akustische Begleitung der Bilder. Und gerade frühe Tonfilme – wie etwa *THE JAZZ SINGER* (1927), *SINFONJA DONBASSA: ENTUZIAZM* (1930), *STÜRME ÜBER DEM MONTBLANC* (1930) oder *DALU* (1934) – zeugen von einer ausgeprägten Sensibilität für Geräusche und deren musikalische Qualitäten, die ja auch in der Avantgardemusik des frühen 20. Jahrhunderts ausgelotet wurden (Futurismus, Bruitismus).

Die Erforschung elektroakustischer Klänge in den Tonstudios der 1950er Jahre bereicherte den Tonfilm um eine neue Errungenschaft und eröffnete den Zuschauer:innen neue Klangerfahrungen – sowohl in den Kinosälen als auch, bald darauf, vor den heimischen Fernsehgeräten. Was zunächst als Imagination der Klänge fremder Welten und Artikulationen monströser Kreaturen die Klangebene des Filmes betrat, durchzog bald alle denkbaren Bereiche der Tonebene des Films und ersetzte schrittweise die klassische Kunst des Geräuschemachers. Schließlich, mit der digitalen Revolution der vergangenen Jahrzehnte, dominierte endgültig die Technik der Klanggestaltung und -manipulation die Hörgewohnheiten der Kinobesucher:innen und ging zudem mit einer totalen Beherrschung der Klangebene einher, die nicht zuletzt von den Errungenschaften der Psychoakustik als wissenschaftliche Disziplin profitierte. So, wie auch die Kunstmusik im Laufe ihrer Entwicklung die Liaison mit dem ihr vermeintlich Entgegengesetzten – dem nicht-musikalischen Geräusch – suchte, verknüpften sich Geräusche auf neue Weisen mit Dialogen und Musik als den anderen beiden Ebenen der Tonspur.

In den meisten Fällen schafft die vorherrschende Balance aus Dialogen, Klängen und Musik, die sich mehr oder minder gleichberechtigt die Tonspur teilen, die Illusion einer realistischen Klangwelt, die uns als Zuschauer:innen (und Zuhörer:innen) vergessen lässt, wie hochgradig künstlich und kunstvoll die auditive Ebene des Filmes komponiert ist. Die technische Manipulierbarkeit der Filmgeräusche und der Tonspur insgesamt schuf aber auch neue Möglichkeiten,

die musikalisch-klangliche Gestaltung des Filmes von der Rolle als Komplettierung und Unterstützung der visuellen Ebene zu lösen und den Klang als eigenständiges Mittel filmischen Erzählens zu behandeln.

Die gewachsenen technischen Möglichkeiten für Sound Design im zeitgenössischen Film lassen uns leicht die wesentliche Rolle übersehen, die der Klangregie bereits in den frühen Jahren des Tonfilms zukam. Tatsächlich findet aber erst 1979 die Funktion des Sound Designers eigenständig Erwähnung; Walter Murchs Arbeit zu Francis Ford Coppolas *APOCALYPSE NOW* gilt gemeinhin als Geburtsstunde des modernen Sound Design.

Die Verschmelzung der Einzelelemente der Tonspur, die wir aus der jüngsten Filmgeschichte kennen und bei der phonetische Fetzen des Dialoges in die klangliche Umgebung der Protagonisten gebettet werden, Klänge und Geräusche mit narrativem Gehalt in die Musik wandern und die Filmmusik zuweilen dem Geräuschhaften nahe kommt, ist somit lediglich die Konsequenz einer Entwicklung, die die Filmgeschichte durchzieht und seit zwei Generationen für die Faktur des Filmtons zentral ist.

Dieser Band widmet sich dem Thema Sound Design im Film aus der Perspektive einer Reihe, die einen musikwissenschaftlichen Schwerpunkt hat, in der Hoffnung, neue Einsichten zu einem filmischen Phänomen zu gewinnen, das bislang aus musikalischer Perspektive wenig in Augen- (oder Ohren-)Schein genommen worden ist. Im Mittelpunkt stehen dabei die narrativen und ästhetischen Möglichkeiten der zunehmend feinkörnigen und präzisen Kontrolle, Verzahnung und Grenzverwischung von Geräuschen, Musik und Sprache im Film.

Die Herausgeber, im Juli 2023

»Sound Design« im Stummfilm

Einleitung

Der Stummfilm ist eine eigenständige Kunstform, nicht einfach nur eine Vorstufe zum Tonfilm oder eine technische Entwicklungsstufe des Mediums. Spätestens seit Tom Gunning's Interpretation des Frühen Kinos, also des Films bis etwa 1907, als »Kino der Attraktionen«, hat sich dieser Paradigmenwechsel durchgesetzt: weg von einer reinen Teleologie und hin zur Analyse der eigenständigen Qualitäten und Besonderheiten des Stummfilms.¹ Wobei es sich beim Stummfilm nicht um eine monolithische Einheit handelt, sondern zumindest drei unterscheidbare Phasen ausgemacht werden: das besagte Kino der Attraktionen bzw. das Frühe Kino (bis 1907), das Kino des Übergangs (1907–16) und das Klassische Kino bzw. Kino der narrativen Integration (ab 1915).² Zu diesen zeitlichen Unterschieden kommen noch die regionalen, denn die Entwicklung des Mediums lief – insbesondere was die akustische Begleitung betrifft – in verschiedenen Ländern höchst unterschiedlich ab. Die besagte Periodisierung etwa ist an der amerikanischen Filmgeschichte ausgerichtet und trifft auf die Filmgeschichten anderer Länder zwar in Grundzügen zu, nicht jedoch in vielen Details.

Der technische Unterschied von Stumm- und Tonfilm ist leicht geklärt: Der Stummfilm hat weder eine Tonspur noch einen Tonträger, von dem diese zuge-

1 Vgl. Tom Gunning: »The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-garde«, in: *Wide Angle* 8.3–4, 1986, S. 63–70.

2 Diese Periodisierung geht hauptsächlich auf die Buchreihe *History of the American Cinema* der University of California Press und die entsprechenden Bände zurück: Charles Musser: *The Emergence of Cinema: The American Screen to 1907*, Berkeley 1994; Eileen Bowser: *The Transformation of Cinema 1907–1915*, Berkeley 1990; Richard Koszarski: *An Evening's Entertainment. The Age of the Silent Feature Picture, 1915–1928*, Berkeley 1990. Darüber hinaus fußt diese Einteilung auch auf dem Begriff des Frühen Kinos im Sinne des oben zitierten Gunning 1986 und dem des klassischen Kino, den David Bordwell, Janet Staiger und Kristin Thompson in *Classical Hollywood Cinema. Film Style and Mode of Production until 1960*, New York 1985, entwickeln und dessen Beginn sie mit 1917 datieren.

spielt werden könnte.³ Dies bedeutet jedoch nicht, dass die Elemente eines Soundtracks – Stimme, Musik, Soundeffekte – im Stummfilm fehlten. Sie wurden, abhängig von Zeit und Raum, zumeist live produziert. Sound Design im heutigen, engeren Sinne des Begriffs gab es im Stummfilm nicht. Das Zusammenspiel von technischer Projektion und akustisch-musikalischer Performance macht die historische Aufführungspraxis bzw. die unterschiedlichen Aufführungspraktiken aus. Über diese einen Überblick zu geben, ist das Ziel dieses Beitrags, wobei der Stummfilm nicht als Vorstufe zum Sound Design, als »unterentwickelte« Frühform gesehen wird, sondern als eigenständiges Phänomen. Dieses im Kontext von Geschichte und Theorie des Sound Design zu diskutieren, macht durchaus Sinn, wenn man den Begriff möglichst breit definiert.

Live produzierte Geräusche und ihr Verhältnis zu Stimmen und Musik waren weitgehend ein Phänomen des Frühen Kinos, das im Laufe des Übergangs zum Kino der narrativen Integration nach und nach verschwand bzw. dessen Funktion von der Musik übernommen wurden. Dieser Artikel stellt sich somit die Aufgabe, eine Übersicht über die vielfältigen Formen der Erzeugung von Geräuschen, des Einsatzes von Stimmen und deren Verhältnis zur Musik zu liefern, um damit Problemstellungen und gefundene Lösungen zu rekonstruieren, von deren Erkenntnissen sowohl der Tonfilm als auch heutige Aufführungen von Stummfilmen profitieren.

Vorspiel am Theater

Den Film, insbesondere seine akustische Seite, verbindet viel mit dem Theater. Bevor der Film seine (erste) eigene Identität fand, hat er Praktiken anderer Medien übernommen. Wie man Geräusche produziert und einsetzt, dafür gab es am Theater ein entwickeltes Modell. Vom antiken Theater über das Barocktheater bis zum Anfang des 20. Jahrhunderts, dem Beginn des Films, hat das Theater mechanische und musikalische Wege gefunden, um Geräusche (Regen, Wind, Gewitter etc.) zu produzieren und mit dem Geschehen auf der Bühne zu »synchronisieren«, um so die Illusion der Realität zu verstärken. An jenen Orten, an

3 Zur Geschichte des Übergangs zum Tonfilm und dessen früher Technologie siehe u. a. Corinna Müller: *Vom Stummfilm zum Tonfilm*, München 2003.