

Erklärungen und Überlegungen zu Ton und Bild in der  
filmischen Installation *Brachlandpassagen*

Masterthesis in Sound Design

23.12.2023

Zürcher Hochschule der Künste  
Department Musik  
Vertiefung: Komposition und Theorie  
MA Sound Design

Jan Christoph Godde  
mail@jangodde.com

Betreuer: Daniel Hug

## Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	4
2	Der Ausgangspunkt: Bild als Framework für den Klang?	5
3	<i>Brachlandpassagen</i>	8
4	Bild-Ton-Beziehungen	14
5	Sharawadji und räumliche Wahrnehmung	16
6	Die Form: Filmische Installation oder Film im Raum?	18
7	Super 8, Nostalgie und der private Film	19
8	<i>Kitch's Last Meal</i>	24
9	Identität und Erinnerung	27
10	<i>The Super 8 Years</i> und der Ton von found footage	28
11	Atmosphäre	32
12	Einhüllung und Abstand, Immersion und Präsenz	35
13	Der Zugang zur Tonspur	39
14	Mehrkanaligkeit und Perspektive	39
15	Der Blickwinkel	40
16	Abbildung im Sound Design	41
17	Extension	50
18	Die Halbmusik	51
19	Fazit	53
	Literaturverzeichnis	55
	Appendix	58

## Abstract

The present master's thesis has as its central object the author's practical final project, the multi-channel filmic video and audio installation *Brachlandpassagen*, which takes analog films found in a private estate and digitally places them in a new aesthetic and semantic spatial-installative context. The thesis describes first of all the genesis of the work and explains its technical functionality. The aim is to gain insights into design criteria, both specifically in relation to the installative work and generally in the context of filmic media. The creation of sound design for visual media is of particular interest due to the author's training as a sound designer. Issues of narrativity are raised, of the perspectives adopted as viewers, of the structure of memory and identification and the effects of immersion in film, of the form of the work and its historical context, and of the perception of image and sound in their interplay and, more generally, of the representation of sound. Various sources from film and media theory and theories on perception, immersion and aesthetics, texts on amateur film, texts on sound design for film and texts on historical forms of experimental film are consulted. The author's positions are compared with the findings of the consulted texts and the practical work is placed in the context of other works. This provides insights into effects, mechanisms and limits of narrative media and the resulting implications for designing with image and sound. The particular open form and spatial aesthetic of the installation becomes apparent. It is proposed that the practical work can be seen as a generator of meanings and ambiguities and as a medial search image with regard to the possible narratives that result from its medial components.

## Zusammenfassung

Die vorliegende Masterarbeit hat als ihren zentralen Gegenstand die praktische Abschlussarbeit des Autors, die mehrkanalige filmische Video- und Audio-Installation *Brachlandpassagen*, die in einem privaten Nachlass gefundene Analogfilme digital in einen neuen ästhetischen und semantischen rauminstallativen Kontext setzt. Zunächst wird die Genese der Arbeit und ihre technische Funktionsweise beschrieben. Es sollen Erkenntnisse zu Gestaltungskriterien erlangt werden, sowohl konkret auf die installative Arbeit bezogen, als auch allgemein im Kontext filmischer Medien. Dabei ist die Gestaltung von Sound Design für visuelle Medien aufgrund der Ausbildung des Autors als Sound Designer von besonderem Interesse. Es werden Fragen nach Narrativität gestellt, nach den als Zuschauer:in eingenommenen Perspektiven, Fragen nach der Struktur von Erinnerung und Identifikation und der Wirkungsweise von Immersion im Film, Fragen nach der Form der Arbeit und ihrem historischen Kontext sowie Fragen nach der Wahrnehmung von Bild und Klang in ihrem Wechselspiel und, allgemeiner, nach der Abbildung von Klang. Dazu werden verschiedene Quellen aus der Film- und Medientheorie und Theorien zu Wahrnehmung, Immersion und Ästhetik, Texte zum Amateurfilm, Texte zum Sound Design für Film sowie Texte zu historischen Formen experimentellen Films herangezogen. Die Positionen des Autors werden mit den Erkenntnissen der befragten Texte abgeglichen und die praktische Arbeit wird in den Kontext anderer Arbeiten gestellt. Dabei erschließen sich Wirkungsweisen, Mechanismen und Grenzen narrativer Medien und daraus Implikationen für das Gestalten mit Bild und Klang. Es zeigt sich, welche besondere offene Form und raumbezogene Ästhetik die Installation einnimmt. Es wird vorgeschlagen, die praktische Arbeit als Generator von Bedeutungen und Ambiguitäten und als mediales Suchbild hinsichtlich der möglichen Narrationen, die sich aus ihren medialen Bestandteilen ergeben, zu verstehen.

# 1 Einleitung

Mitte Juni 2023 stehe ich in einem großen dunklen Kellerraum, das einzige Licht um mich herum flackert farbig aus verschiedenen Richtungen auf fünf Leinwänden, auf denen sich kurze Filmszenen abspielen: Je ein Kameraschwenk über einen kargen Küstenstrich auf zwei Leinwänden, parallel dazu auf einem anderen Screen ein auf die Kamera zufahrender Geländewagen. Links fährt der gleiche Wagen durch das Bild, rechts hebt der Fahrer des Wagens grüßend seinen Hut. Alle Bilder schneiden allmählich auf Schwarzbild, es folgt ein kurzer erzählender Untertiteltext auf allen Leinwänden, bis die nächste Serie von Bildern erscheint: Dieses Mal Gleise, dazu parallel auf zwei Leinwänden an der Kamera vorbeifahrende Züge, jeweils mit Kameraschwenk verfolgt, dazu simultan hier ein Zoom in einen dunklen Tunnel, hier ein Zoom aus vielleicht dem gleichen dunklen Tunnel heraus, auf dieser und jener Leinwand zwei unterschiedliche Zooms auf die gleichen Blumen, da verschiedene Takes einer anderen sich im Wind wiegenden blühenden Pflanze, zeitlich überschneidend zu sehen auf drei verschiedene Leinwänden. Jetzt, im Halbkreis der Leinwände, wieder von allen Seiten flackernde Schwarzbilder, ein neuer Text, dann die nächste Anordnung irgendwie miteinander verwandter Bilder – verwandt mal über den Bildinhalt, mal über die Farbgebung oder über die Art der Kameraführung.

Die Ahnungslosigkeit, mit der ich dieses Material in seinen verschiedenen Konstellationen jetzt schon zum bestimmt fünfzigsten Mal betrachte, nimmt nicht ab – interessiert mich das? Interessiert mich das inhaltlich? Erzählt mir das was? Ergibt das irgendeinen Sinn? Ergibt das Sinn für Personen, die nicht ich sind? Denn auch die sind an diesem Nachmittag eingeladen, dieses Material in seiner zeitlichen und räumlichen Neuordnung zu betrachten, wenn die filmische Installation (oder räumlich erweiterte Filmvorführung) öffentlich zugänglich ist, bevor sie als praktischer Teil meines Masterabschlusses geprüft wird.

Geprüft werde ich für den Abschluss im Fach Sound Design – eigentlich nicht unbedingt naheliegend also, dass in obigen zwei einleitenden Absätzen kein Wort über den Ton verloren wird. Das hat wohl vor allem den Grund, dass der Ton im Prozess der Entstehung dieser Arbeit zunächst immer mehr in den Hintergrund trat. Auf der Suche nach zu bearbeitendem Inhalt bzw. der Materialbasis für eine künstlerische Sound-Design-Arbeit – denn eine rein klanglich formalästhetische Arbeit sollte es nicht werden, das war bereits entschieden, auch wenn es sich später teils wieder zu einer entwickelte – verlagerte sich das Interesse am Erstellen eines Sound Designs zu dem dafür eigentlich eher nur als medialer Untergrund konzipierten thematischen Material selbst, auch in seiner Medialität – und das Sound Design, für das ich dieses ganze Unterfangen ursprünglich eigentlich erst auf mich nahm, durfte sich gegen Ende, durch den Rest vorbereitet, ergeben und erscheinen, einfügen und einlösen.

Bei diesem der Arbeit zugrundeliegenden Material handelt es sich um Filmaufnahmen aus einem persönlichen Nachlass. Besagte Untertiteltexte sind biographisch inspirierte Kurznarrationen. Die Arbeit, die den Titel *Brachlandpassagen* trägt, präsentiert sich als

Raumaufbau mit fünfkanaigem Video und fünfkanaigem Audio. Musik - oder geordneter Klang - und Sound Design sind im Prozess des In-den-Raum-Bringens entstanden.

In dieser Masterarbeit stelle ich zunächst Genese und Hintergründe meiner praktischen Arbeit und dann ebendiese selbst vor, die ich inhaltlich und technisch erkläre. Ich gehe verschiedenen Fragen nach Inhalt und Form der Arbeit nach und versuche, Elemente, Aspekte und Wirkungsweisen meiner Arbeit mit Fragen nach Wahrnehmung, Abbildung, Erinnerung, Identifikation, Immersion und Präsenz zu konfrontieren. Ich versuche, dem semiotischen Verständnis des Materials ein offeneres entgegenzuhalten, in welchem der Einsatz der Medien, ihre Materialität und Medienspezifität und verschiedene Perspektiven auf das Material eine Rolle spielen. Ich betrachte die Arbeit hinsichtlich ihrer Eigenschaften als bedeutungsgenerierende Maschine. Hierarchie und Bedeutung des Sound Designs im Kontext der gesamten Arbeit sowie Überlegungen zur Semiotik von Klang und zu Funktionen von Sound Design sollen die Klanggestaltung der Arbeit besser greifbar machen. Ich übernehme den Versuch, durch die Folien verschiedener Kunstformen in Spielfilm und Experimentalfilm und mit Überlegungen zu anderen Arbeiten auf meine Arbeit zu blicken und diese einzuordnen. Dabei versuche ich es immer wieder, analytisch von außen auf die Arbeit zu schauen. Anders gesagt, versuche ich, mich als Autor dieser schriftlichen Arbeit auch vom Urheber der praktischen Arbeit zu trennen. Ich unternehme immer wieder Ausflüge in ganz basale theoretische Überlegungen der Filmtheorie oder zur Funktion der Tonspur im Film, um dann mit diesen jeweils auch auf meine Arbeit zu blicken - dabei orientiere ich mich mehr an Theorien zum Film als an Theorien zur Installation oder anderen Kunstformen, was meinem grundlegenden Blick auf das Material als filmisches Material und meinem Selbstverständnis als Sound Designer für den Film geschuldet ist. Im Fokus stehen bei meinen Betrachtungen stets Fragen nach dem Abstand zur eigenen Arbeit, die Idee der Offenheit von Material und Rezeption sowie ein neugieriger, suchender, ahnungsloser Zugriff auf das Material. Diese Arbeit geht dabei nicht primär von einer wissenschaftlichen Fragestellung aus und entwickelt auch keine grundlegende eigenständige These, sondern dient zum einen der Beschreibung meines Vorgehens und meiner Arbeit, zum anderen der Reflexion der verschiedenen Elemente einer filmischen Installation - und das in beide Richtungen, nämlich anhand meiner Arbeit über Ideen mehrerer Film- und Kunsttheoretiker:innen, und anhand von Texten zu Film und Medien über meine Vorgehensweise und den Effekt meiner Arbeit.

## 2 Der Ausgangspunkt: Bild als Framework für den Klang?

Die Suche nach dem Material für mein praktisches Masterprojekt war die Suche nach Bewegtbildquellen, denn am Abschluss meines Studiums in *Sound Design* wollte ich auch weiterhin etwas über die Arbeit als Sound Designer im Bereich Film lernen. In Ermangelung an Projekten<sup>1</sup> suchte ich nun mein eigenes Material, und war kurz geneigt, mit

---

<sup>1</sup>Ende 2022 und Anfang 2023 erhielt ich eine Reihe von Absagen filmischer Projekte, von denen bis dahin eines für meine Abschlussarbeit eingeplant war und die anderen Projekte als Notlösung bereitstanden.

Sound zu beginnen. Unter anderem wurde ein mehrkanaliges abstraktes Hörstück in einer Ambisonics-Kuppel<sup>2</sup> in Kombination mit Knochenschall-Kopfhörern<sup>3</sup> geplant. Doch das Interesse an der angewandten Arbeit des Sound Designers, dem Arbeiten für Bewegtbild und dem Umgang mit Narration und Semantik jenseits reiner Form blieb bestehen - dafür benötigte ich allerdings auch den passenden Inhalt. Zuerst wurde daher eine primär visuelle Kurzdokumentation über ein vermeintlich idyllisches und im Winter stets vernebeltes Bergdorf in Norditalien geplant, die ich selbst hätte drehen müssen, womit ich aber Dreherfahrung gesammelt und eine Basis erstellt hätte, anhand derer ich mich ausführlich mit den Möglichkeiten des Sound Designs hätte beschäftigen können. Dann tauchten aber die während eines Umzugs verloren geglaubten *Super 8*<sup>4</sup>-Filmrollen meines verstorbenen Vaters wieder auf, und ich entschied mich zu einer Auseinandersetzung mit diesem persönlichen und daher auch inhaltlich reichen Material, das auch medienspezifische Fragen enthielt. Mit diesen Bildern erarbeitete ich ein visuelles Konzept, das, letztlich in Form einer mehrkanaligen Installation, als inhaltliches Framework für meine angewandte Arbeit als Sound Designer erhalten sollte. Der Ton folgt dem Bild oder arbeitet gewissermaßen für das Bild - in dem Sinne kein innovativer Ansatz.

Gibt es denn in der Arbeit mit narrativen filmischen Medien einen primären Bedeutungsträger? Kann die Richtung des Einflusses von Bild auf Ton sich ebensogut umdrehen? Der *picture lock*<sup>5</sup> ist fertig, das Sound Design kann beginnen - der Standard in der Filmindustrie. Es gibt im Spielfilm immer wieder Experimente<sup>6</sup>, mit Klang oder Sound Design zu beginnen, also auch zu einer bereits bestehenden Tonspur zu filmen, oder Versuche, noch vor dem Filmen schon in der Drehbuchphase den Ton auf Augenhöhe mit dem Bild mitzudenken. Walter Murch, sowohl Sound Designer als auch Editor und Regisseur im klassischen fiktionalen Spielfilm und somit mit den verschiedenen Gewerken des Films vertraut, arbeitet vielleicht eher als Ausnahme in der Postproduktion mit Klang recht früh, eine von ihm wünschenswerte Position wäre eine zu der „the director can talk to about the total sound of the film the way he talks to the cameraman about the look of the film“, in mancherlei Hinsicht wäre dem Film gedient, „[if] you could establish this dialog and encourage directors to have a sense of sound that was as acute as their sense of picture, particularly at the script level [...]“. (Kenny, n. d.). Auch Sound Designer Randy

---

<sup>2</sup> *Ambisonics* ist ein potentiell hochauflösendes Format für eine vielkanalige stabile Schallfeldreproduktion oder -synthese für eine spezifische Hörposition, in der Regel in der Mitte einer kugelförmigen Lautsprecherkuppel.

<sup>3</sup> Kopfhörer, die an den Kiefer- und Wangenknochen ansetzen und den Schall über die Knochen an das Innenohr übertragen, ermöglichen eine scharfe Im-Kopf-Lokalisation bei frei bleibendem Ohrkanal, wodurch parallel auch der umgebende Luftschall gehört werden kann.

<sup>4</sup> *Super 8* ist ein 1965 von Kodak eingeführtes Schmalformat für den Amateurfilm und Nachfolger von *16 mm* der 1920er-Jahre und *Normal 8* der 1930er-Jahre. Mit zunehmender Optimierung der Filmformate wurden die Kameras kleiner und das Filmen finanziell erschwinglicher. *Super 8* setzte sich schnell durch, das neue Format sorgte für eine massenhafte Verbreitung des privaten Amateurfilmens.

<sup>5</sup> *Picture lock* ist der Moment in der Postproduktionsphase in Film und TV, in dem das Bildmaterial fertig geschnitten ist, keine Änderungen mehr vorgenommen werden und ab dem in der Regel Sound Design und Color Grading stattfinden.

<sup>6</sup> Die Rede ist hier nicht von *visual music* oder abstrakten Experimentalfilmen wie denen Walter Ruttmanns oder Oskar Fischingers, sondern von narrativen (und häufig fiktionalen) Spiel- oder Dokumentarfilmen und der Experimentierfreudigkeit innerhalb der Grenzen des fiktionalen und/oder narrativen Films.

Thom fordert die Einbeziehung von Sound Designer:innen und Überlegungen zum Ton bereits möglichst früh im Drehbuchstadium, um Sound Design nicht allein als sich zum Bild reaktiv verhaltendes und hinsichtlich des Bildes sozusagen „vor vollendete Tatsachen“ gestelltes Element zu denken und zu erarbeiten. Das Drehbuch solle nicht nur für das Bild, sondern auch für den Ton geschrieben werden.

If your reaction to all this is ‚So, what do you expect, isn’t it a visual medium?’ there may be nothing I can say to change your mind. My opinion is that film is definitely not a ‚visual medium.’ I think if you look closely at and listen [...] you will realize how [...] when a scene is really clicking, the visual and aural elements are working together so well that it is nearly impossible to distinguish them. (Thom, 1999)

Thom erwähnt eine Reihe von Schnitt- und Kamera-Techniken, die darauf abzielen, visuelle Informationen zu enthalten, die Relevanz der Tonebene zu stärken und Ambiguitäten zu etablieren - um, so nennt Thom es, das Publikum zu verführen, „designing a movie for sound“ eben, wie der Titel des Artikels es schon sagt. Der visuellen Vorherrschaft des Bildes oder der am Bild orientierten Funktion des Tons widerspricht aber auch er hier nicht grundlegend, aber ein Mindestmaß an Autonomie und Raum für Sound Design im narrativen Film ist sinnvoll und wünschenswert, und Sound ist dem Bild nicht zwangsweise nachrangig.

Hin und wieder sogar vorrangig - eine befreundete Filmregiestudentin dreht gerade für ihren Film die Bilder zu einem vorher aufgenommenem und kreierte Sound Design. Aber das visuelle Primat, sei es aus Gewöhnung oder aus anderen Gründen, bleibt weiterhin Grundlage für den Großteil des narrativen Films, und der Klang bleibt verstanden als etwas, das zum Bild zwar streckenweise autonom agieren kann, aber immer auch Bilder heraufbeschwört oder Filmbilder auflädt oder zuordnet. „The reverse case of the image indexically calling forth a sound, director Robert Bresson claims, never occurs“ (Burch, 1981, S. 90, zitiert nach Buhler, 2019, S. 13). Aber ob das stimmt? Vielleicht dann nicht, wenn das jeweils andere Medium in den Hintergrund tritt - kann doch das stumme Bild einer ins Wasser springenden Person bei den Rezipient:innen durchaus den imaginären Klang der Wasserplatscher aktivieren.

Der Musikologe Lodewijk Muns, der Frage nachgehend, ob Film eine visuelle Kunstform sei, weist darauf hin, dass Chion’s Begriff des *added value* „with which a sound enriches a given image“ (Chion, 1994, S. 5) unfreiwillig vielleicht die untergeordnete Rolle von Klang zu Bild weiter manifestiert: „By calling this ‚added value’ he unintendedly seems to confirm the subordinate function of sound.“ (Muns, 2020)

Kann Klang denn mehr oder etwas anderes leisten als das Bild? Der vermeintlich archaische, natürliche und in „gewisser Weise dem spätindustriellen Zeitalter und seiner Anthropologie [widersprechende]“ Modus des Hörens, in dem „wesentlich mit dem selbstvergessenen Ohr, anstatt mit den flinken, abschätzenden Augen [reagiert wird]“, und mit

dem Adorno argumentiert, „der akustischen Wahrnehmung als solcher [wohne] unvergleichlich mehr als der optischen ein Moment von altertümlicher Kollektivität inne“ (Adorno und Eisler, 1944, S. 30), ist wohl vielmehr politische Wunschvorstellung und vielleicht frühes prominentes Beispiel der *audiovisual litany*, wie Jonathan Sterne kritisch diejenige Tendenz oder Konfiguration beschreibt, die das Hören grundlegend vom visuellen Sinn unterscheidet und idealisiert (vgl. Sterne, 2012, S. 9).

Vielleicht ist die Dominanz des Bildes auch, und das meine ich ohne Wertung, bloße Film-Konvention, die in der Filmproduktion stets reproduziert wird. Die hier besprochene praktische Arbeit jedenfalls versucht zumindest nicht, den Klang vom Bild zu emanzipieren, er ist ihm immer wieder dienlich, er ist nicht Selbstzweck. Der visuelle Teil der Installation wurde eigentlich als Framework gebaut, um dafür zum Klangschaffen überzugehen, ist also dem Sound sowohl übergeordnet als in diesem Fall auch dienlich. So oder so: Überlegungen zu Funktion und Effekt von Klang zum Bild und Klang an sich wurden und werden während des Arbeitsprozesses und hier im Nachgang gerne bemüht.

Im nächsten Kapitel beschreibe ich zunächst die Entstehung und technische Details der dieser schriftlichen Arbeit zugrundeliegenden praktischen Arbeit.

### 3 *Brachlandpassagen*

*Brachlandpassagen* ist eine filmische Video- und Audio-Installation. Sie entstand 2023 als Abschlussprojekt meines Sound-Design-Studiums an der Zürcher Hochschule der Künste. Die Arbeit besteht aus fünf Leinwänden und fünf Lautsprechern, aufgestellt in einem Halbkreis vor den bzw. um die Zuschauenden. Projiziert werden verschiedene Ausschnitte digitalisierter Analogfilme aus einem privaten Nachlass und damit abwechselnd mit Texten in Untertitelform überlagerte Schwarz- bzw. Zwischenbänder aus dem gleichen Filmmaterial (vgl. Abb. 1 und 2). Zu hören sind geräuschhaftes synchrones Sound Design, flächige geräuschhafte Umgebungen, Projektorgeräusche und musikähnliche Fragmente, die ich, den Begriff eines befreundeten Autors übernehmend, *Halbmusiken*<sup>7</sup> nenne.

Das Filmmaterial stammt aus dem privaten Nachlass meines Vaters, in dessen Keller ich 2020 nach seinem Tod beim Ausräumen seiner Wohnung eine Kiste mit neun Super-8-Schmalbandfilmen sowie einen Super-8-Projektor fand. Die ungefähr zwischen 10 und 20 Minuten langen Filme sind fast ausschließlich Farbfilm und in Urlauben entstanden, mit der Ausnahme eines Schwarz-Weiß-Films, der das Heimatdorf meines Vaters portraitiert. Die meisten Filme enthalten eine Tonspur, auf die mittels der Aufnahmefunktion des Projektors nachträglich durch meinen Vater Musik eingespielt oder Texte eingesprochen wurden. Keine der Filme enthalten Originalton, der mit den Super-8-Kameras nicht aufgezeichnet werden konnte.

---

<sup>7</sup>Mit Halbmusiken meint der Autor und Dramaturg Stephan Teuwissen jene Klangstrukturen, die klangliche Texturen sind, sich in der Zeit erfahren lassen, aus Rhythmus, Wiederholung, Tonhöhen und Tonhöhenrelationen bestehen, aber eher zuständig und räumlich funktionieren und sich nicht, wie die musikalische Komposition, in der Zeit entwickeln.



Abbildung 1: *Brachlandpassagen*, Stelle mit Super-8-Material



Abbildung 2: *Brachlandpassagen*, Stelle mit Untertiteltext

Bild und Ton werden über einen in der Software *Max*<sup>8</sup> entwickelten Patch (vgl. Abb. 3) zeitlich und räumlich organisiert und abgespielt. Das Zuspielsystem steuert die Bild- und Ton-Elemente, spielt diese sukzessive ab, loopt diese, und wählt diese anhand von Zufallsoperationen aus.

Nach dem Sichten der Filme, sozusagen in der Schnittphase, traf ich verschiedene Entscheidungen. Den Filmen war eine gewisse Linearität zueigen, auch anhand der Schnitte und der aufeinanderfolgenden Bilder, mit der diese die Urlaube meines Vaters erzählten. Teilweise enthielten die Filme kleine narrative filmische Miniaturen, einer der Filme enthielt sogar einen dramaturgischen Bogen, der Ankunft, Verweilen und Abreise einer Freundin erzählte. Die wohl grundlegendste Entscheidung war es, diese Linearität zu zerstören, indem ich das Material an sämtlichen Schnitten in seine einzelnen Einstellungen zerteilte.

<sup>8</sup>*Max* ist eine modulare Programmierumgebung des Softwareentwicklers *Cycling '74* und häufig im multimedialen und im Live-Kontext eingesetzt. Die darin programmierten Systeme heißen *Patches*.



tiplizierens, alleine durch das Transformieren entstehen zwei Ebenen - die alte und die neue. Insbesondere die menschliche Wahrnehmung mediierter Inhalte ist vielfältig und komplex. Die Vervielfältigung von Inhalten, derer Beziehungen und derer Medialität und die Fragmente von Narration, die in der Rezeption multimedialer Kunstwerke wieder neu zusammenkommen, machen den Reiz der Arbeit mit verschiedenen Medien und deren verschiedener Ebenen aus. Nick Kaye beschreibt eine von ihm im Kapitel „Multiplying Media“ besprochene Arbeit als „play on the ‚undecidability‘ of the transmitted image, on the media’s capacity to bring closer places, objects and stories, whose production in mediation, and so absence from this place, is explicit.“ (Kaye, 2007, S. 152)

Ich experimentierte mit mehreren parallel abgespielten Bildern und gewann Interesse für die Bezüge, die sich untereinander, zwischen teilweise verschiedenen und teilweise sehr ähnlichen Einstellungen, ergaben. Ich machte Versuche mit dem gleichzeitigen Abspielen mehrerer Filmausschnitte über mehrere Bildschirme im Raum und entschied mich für eine Kreisauflistung von mindestens fünf<sup>9</sup> Bildschirmen, in der die miteinander verwandten Bilder zu sehen sein sollten - die Form der mehrkanaligen Installation entstand. Die Bildschirme wurden zu großformatigen Leinwänden. Das Kreisformat wurde beim Installationsaufbau zu einem Halbkreisformat, das sich im Raum aufgrund der größeren Nähe der Bilder zueinander und der Möglichkeit, sich halb im Bilderraum zu befinden, als interessanter erwies. Ich entschied mich, die Einstellungen in zusammenhängenden *Containern* (so nannte ich die Sinneinheiten) neu zu gruppieren, ausgewählt nach Inhalten, Motiven oder Farben. Das Resultat sind zum Beispiel ein Container nur mit Einstellungen von Zügen, Gleisen, Tunneln und Torbögen, ein Container nur mit Wasseraufnahmen und Steinen oder ein Container, in dem sich nur (fast ausschließlich menschenleere) Wüste zeigt. Ich verteilte diese aus dem Ursprungsmaterial gewonnenen, an den Momenten der Schnitte zwischen den Einstellungen getrennten und neu sortierten, Filmfragmente nacheinander weitestgehend gleichmäßig auf die fünf<sup>10</sup> Videokanäle und erstellte neue Videodateien, in denen die aufeinander folgenden Einstellungen jetzt den größten Abstand zueinander hatten. Die einzelnen Videodateien, die pro Container die Filmspur jedes Videokanals ausmachten, sind dabei so unterschiedlich lang gewählt, dass sich bei einem erneuten Abspielen der Datei Verschiebungen zu den anderen Videospuren ergeben - etwas, das in der *Minimal Music*, etwa bei Steve Reich, als *phasing* bekannt ist. Ich fertigte je eine synchrone (also eine auf zeitliche Momente des Bildinhaltes abgestimmte) Spur mit Sound Design für jede Videodatei jedes Videokanals an, ein geräuschhaftes Sound Design (wir könnten es *Soundscape* oder *Ambience* nennen - diese Begriffe meinen in dieser Arbeit in der Regel etwas Ähnliches und werden nicht scharf voneinander abgegrenzt) für jeden Container sowie eine Reihe von *Halbmusiken* (zur Definition des Begriffs vgl. Kapitel 3). Die Anzahl

---

<sup>9</sup>Erst ab fünf oder mehr Bildquellen beginnt eine gewisse Diffusität der Bilder im Raum und nimmt der Eindruck einer geometrischen Ordnung ab.

<sup>10</sup>Ich brauchte aus Gründen der Diffusion des Bildes mindestens fünf Bildquellen und konnte aus Gründen technischen Aufwands maximal fünf Kanäle bespielen. Die Zahl 5 bot sich auch für die Anzahl der Audiokanäle an, in Anlehnung an das und Ablehnung des Kino-Surround-Format(s) mit seinen fünf Kanälen (plus Subwoofer), die eine zentrale Perspektive bedienen, der ich mich entledigen wollte.

an Audiokanälen passte ich der Anzahl an Videokanälen an und positionierte fünf aktive Full-Range-Monitore unter den Leinwänden, denen sie jeweils zugeordnet waren. Das Zuspielsystem funktioniert wie folgt: Es wird zufällig ein Container an Bildmaterial ausgewählt und geladen und dabei zufällig bestimmt, wie lange dieser gezeigt wird bzw. wie oft die einzelnen Videodateien wiederholt werden (mehr Wiederholungen führen zu mehr Verschiebungen und daher auch mehr Rekombination der Inhalte). Es wird auch zufällig bestimmt, ob die Container simultan oder zueinander versetzt starten oder aufhören, wie lang diese Versetzungen sind und natürlich welche Klänge zu hören sind: Der Container kann stumm sein, nur synchrones Sound Design oder eine Kombination mit einer Musikspur enthalten. Es kann auch die geräuschhafte Ambience des jeweiligen Containers gespielt werden, diese wieder mit hörbarem synchronen Sound Design oder ohne. Welche Musik erklingt, wenn sie denn erklingt, ist auch per Zufall gewählt.

Zwischen einem Container und dem nächsten werden jeweils Szenen mit schwarzen oder braunen Zwischenbändern<sup>11</sup> geschnitten (vgl. Abb. 4), begleitet durch Projektorgeräusche. Diesen Zwischenbändern überlagert sind Texte, in Form von Untertiteln. Diese sind teils fiktionalen, teils autobiographischen Ursprungs und teils in leicht veränderter Form einem Interview mit einer an der Entstehung der Filme beteiligten Person entnommen. Die Texte sind von mir geschrieben, die autobiographischen Anteile sind meine, nicht die meines Vaters. Sie enthalten unter anderem Reflexionen über Angstzustände beim Reisen - dem Bild der vermeintlich unbeschwert Reisenden gegenübergestellt. Andere Textstellen referenzieren auf den Prozess der Arbeit selbst, wieder andere thematisieren Nähe und Distanz zu einer mit als „Du“ angesprochenen Person. Sie agieren als eine zweite Ebene, die den Blick auf die Urlaubsfilmme meines Vaters um andere Inhalte und Fragen erweitert, in Hinblick sowohl auf die Beziehung zu meinem Vater als auch auf meine Beziehung zu Mobilität, Urlaub und dem Reisen. Sie sind so angelegt, dass nie ganz klar wird, auf was oder wen sie sich genau beziehen und wer diese Texte eigentlich spricht. Insofern bieten sie Raum zur Identifikation, zum Einnehmen verschiedener Positionen und Perspektiven und tragen zur mehrdimensionalen Erfahrung der Arbeit bei - als Film, als pseudonarrative Struktur, als Zeitdokument, als Medienreflexion, als ästhetische und atmosphärische (vgl. Kapitel 11) Erfahrung im Raum und als Suchbild und Rätsel.

Die Videoarbeit (und das ihr zugrundeliegende technische System in *Max*) ist daher angelegt als eine Maschine, einem technischen Gebilde verschiedener beweglicher Teile, die Bezüge und Atmosphären ständig neu kombiniert und generiert und damit in der Lage sein soll, meinen Blick und den anderer Zuschauender auf das gefundene Filmmaterial wiederholt zu verändern und herauszufordern. Ursprünglich enthielt der Titel der Arbeit auch den Begriff der *Maschine*. Der später gewählte Titel *Brachlandpassagen* spielt an auf zwei Elemente der Arbeit, auf eine Textpassage nämlich („Das kleine Dorf aus Hütten ist jetzt Brachland“), die eine zerstörte Landschaft nach einer Naturkatastrophe auf einer meiner Reisen beschreibt, und auf die Wüste, die im Film als Brachland erscheint. Der Titel

---

<sup>11</sup>Mit *Zwischenbändern* meine ich jene mitdigitalisierten Teile des Films, die kein Bild enthalten und als Zäsur zwischen Szenen oder an Anfang oder Ende des Films geklebt wurden.

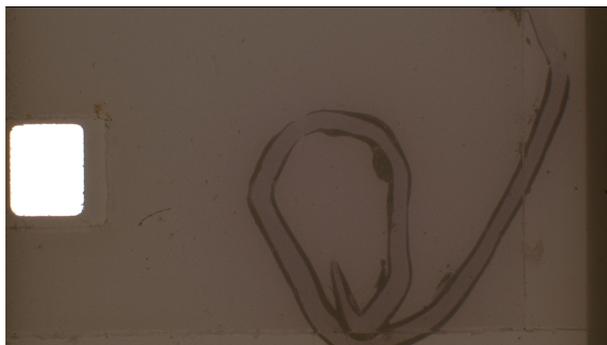


Abbildung 4: braunes Zwischenband mit Staub (Standbild)

meint aber auch allgemein die kurzen Stellen an Text, Ton und Bild, die einem größeren Kontext entnommen scheinen, meint auch manche Passagen auf den Reisen in den Urlaubsfilmen (die Flugreise, der Landweg) und bringt die Bewegung durch den Vorgang des Reisens selbst ins Bewusstsein, das Transitive, sowie den Übergang eines (nahestehenden) Menschen in den Tod.

Eine sehr kurze Szene in den Filmen meines Vaters betrachte ich als zentrale Szene meiner ganzen Arbeit, und dieser kleine Ausschnitt war es auch, der mich letztlich dazu antrieb, die Filme überhaupt zu sichten und zu digitalisieren. Es handelt sich um eine statische Totale, die einen leeren Zugtunnel von außen ins Bild setzt. Mit fotografischem Blick eingefangen wird das Bild von drei Linien und einer schwarzen Fläche bestimmt - einer breiten weißen horizontalen Linie fast parallel zum oberen Bildrand, hierbei handelt es sich um die obere Begrenzung des Tunnels, dann eine ebenso breite, weiße, in umgekehrter U-Form gebogene Linie, dem Torbogen des Tunnels, und der Flucht der Schienen, die, aus dem Schwarz des Tunnels kommend, perspektivisch rechts am Betrachter vorbeigeht, sowie natürlich der zentralen schwarzen Fläche des leeren Tunnels. Der Tunnel ist einige Sekunden lang zu sehen. Es folgt die gleiche statische Einstellung des selben Tunnels, jedoch geschnitten in die Bewegung eines Mannes, der, auf den Schienen laufend, aus dem Tunnel auf uns zugeht, eingerahmt vom hellen Torbogen und der schwarzen Fläche des Tunnels. Der Mann läuft auf uns zu, bleibt stehen, schaut in die Kamera. Es folgt wieder ein Schnitt auf den selben Inhalt, diesmal nur wieder ohne Person im Bild. Diesen simplen Filmtrick, der durch einen Schnitt auf die gleiche Umgebung mit anderem Inhalt Objekte oder Personen erscheinen und verschwinden lässt, macht sich mein Vater hier, entweder allein mit Stativ oder mit der Hilfe seiner Reisegefährtin, humorvoll zunutze. Ich ergänze *humorvoll*, da ich meinen Vater als Cineast und Filmtheoretiker und als humorvollen Mensch kannte, der gerne bewusst mit Clichés und Techniken spielte und sich dieser bewusst war und dessen Humor stets sehr trocken und in sehr kontrollierter und zurückgenommener Weise operierte. Die Simplizität dieser Einstellung, wenn der Film auch nur für privaten Gebrauch und vielleicht nur für ihn und seine Freund:innen - womöglich sogar nur für seine Augen - bestimmt war, scheint den Betrachter gleichermaßen einzuladen, diesen so einfachen aber doch effektiven Filmtrick zu genießen, ebenso die reduzierte visuelle Ästhetik, dabei über die Naivität des Ganzen lachen zu dürfen und gleichzeitig über die Filmtechnik

an sich zu sinnieren. Ein weiterer Effekt: Mein Vater inszeniert damit auf rührende Art - bewusst vorahnend oder bloß zufällig - sein eigenes Verschwinden und den Tod an sich. Der ist hier auf die eine oder andere Art sichtbar, unüblich für den Familienfilm<sup>12</sup>, aber vielleicht nicht unüblich für die Aufnahmen eines Cineasten.



Abbildung 5: 4 Frames zum Verschwinden in *Brachlandpassagen*

## 4 Bild-Ton-Beziehungen

Ein durchdachtes *Mapping* zwischen Bild und Ton findet sich in der Arbeit nicht. Mich haben mehr inhaltlichen Bezüge und Deutungsräume interessiert. Dennoch gibt es an wenigen spezifischen Stellen, ausgenommen natürlich derjenigen mit geräuschhafter Vertonung des Bildes, direkte Bild-Ton-Beziehungen - einmal relativ zufällig in einer Szene, in der einer auffallenden Bildstörung auch im Sound Design mit einer verzerrten rauschhaften Störung begegnet wird, um einmalig den Blick auch auf die Artefakte des Mediums zu lenken, hauptsächlich aber in den Zwischenteilen mit Untertiteltext, in denen braunes oder schwarzes Zwischenband läuft. Hier habe ich ein sehr direktes *Mapping* der Veränderungen im Bild zum Ton hergestellt. Zu diesen Veränderungen gehören Artefakte in der Belichtung des Films, angesammelter Staub (vgl. Abb. 4), farbliche Veränderungen durch Alterung der Filmchemie, sichtbare Klebestellen an den Übergängen verschiedener Filmstreifen und die schnell vorbeilaufenden Buchstaben auf dem Perforationsstreifen. Es wird in Echtzeit die über alle Pixel gemittelte Differenz der Farbwerte zwischen je zwei aufeinanderfolgenden Frames gemessen und in einem eindimensionalen Parameter ausgedrückt, der wiederum

<sup>12</sup>„Der Beginn des Familienfilms fällt damit in eine Zeit, in welcher der Tod seine bildliche Repräsentation schon zu verlieren beginnt, bis er in unserer gegenwärtigen Bilderkultur unsichtbar geworden ist.“ (Schneider, 2004, S. 69)

die Tonspur, die aus unterschiedlichen Projektorgeräuschen besteht (diese wurden mit dem Bauer T500 Projektor meines Vaters im Tonstudio aufgenommen), beeinflusst. Je schneller sich die Bildfläche verändert, desto stärker wird die Tonspur verzerrt. Der Effekt ist zum einen eine ästhetisch und körperlich erfahrene Intensivierung und Synchronisation und zum andern ein Zeigen auf das Filmmaterial selbst, abseits seines Inhalts, und seine Beschaffenheit - und darüber in der Konsequenz auch eine Reflexion über die mediale Transformation (dem Weg vom für den Filmprojektor gedachten Schmalfilm über seine digitale Abtastung zu seiner digitalen Projektion mittels Beamer). Dies wird noch verstärkt durch den mehrkanalig verstreuten Klang der Projektorgeräuschvariationen, der den Eingriff in die Präsentationsform erfahrbar macht. Wir sehen eine digitale Projektion, die an die Analogfilmprojektion ihres Inhalts erinnert, welche aber anders aussehen würde (zum Beispiel wären die Perforationsstreifen nicht sichtbar, dazu später mehr), hören dabei die Projektionsgeräusche eines Analogfilmprojektors, die sich aber in Klangfarbe und Tonhöhe dauernd verändern und neu zusammensetzen, das alles als mehrkanalige räumliche Struktur, zusammengesetzt aus verschiedenen Richtungen, wobei aber die einzelnen Tonkanäle immer auf die Artefakte ihres zugeordneten Filmmaterials reagieren, so, als wären sie eine technisch verknüpfte Einheit und so, als würde beim Schmalfilm die Bildstörung auch eine Tonstörung mit sich bringen - was aber bei den stummen Super-8-Filmen überhaupt nicht der Fall ist. Inhaltlich beziehen sich die Projektorgeräusche aufgrund ihrer klanglichen Ähnlichkeit mit dem Ticken von Uhren auch auf Zeit, ihr Vergehen und auf Erinnerung. Weiterhin sind sie eine eigenständige klangliche *Textur*<sup>13</sup>, die sich im Raum etabliert und bewegt und die die Erfahrung der Installation sinnlich auflädt. Der Genuß, den ich beim Anhören dieser parallel abgespielten Klacker- und Rattergeräusche mit ihren unterschiedlichen, sich ständig verändernden Tonhöhen und sich gegeneinander verschiebenden Mikrorhythmen empfinde, lässt sich vielleicht noch am ehesten mit dem Begriff *Sharawadji* erklären, dem ich das folgende kurze Kapitel widme (siehe Kapitel 5), da er für die Rezeption der Tonspur der Arbeit, aber auch des Zusammenspiels von Bild und Ton relevant erscheint und eine Qualität besitzt, die mit Musikalität oder Bildbezug nicht erklärt werden kann. Die anderen Bild-Ton-Beziehungen in *Brachlandpassagen*, mit Ausnahme der Musik, sind enger miteinander verknüpft: Die geräuschhaften Ambiances sind auf die einzelnen Bildcontainer abgestimmt und finden in den verschiedenen Bildern einen kleinsten gemeinsamen Nenner, der in der Ambience zu Gehör kommt. Sie sind aber nicht auf Synchronizität mit dem Bild ausgelegt, sondern treten mit diesem mehr oder weniger zufällig in Resonanz, enthalten aber auch keine abrupten Änderungen. Das konkretere Sound Design für die einzelnen Videospuren ist ein tatsächlich direkt synchrones, das sich jeweils einen Klang aus dem Bild aussucht, der synchretisch das Bild in einen leicht an-

<sup>13</sup>Mit *Textur* kann eine räumliche Struktur gemeint sein, spezieller eine Oberflächenstruktur oder die Beschaffenheit eines Materials. In der Musik können damit motivische Muster gemeint sein. Mit *klanglicher Textur* ist hier hingegen ein klangliches Gebilde gemeint ohne zeitliche (musikalische) Entwicklung und ohne diskreten Anfang oder klares Ende, das eine gewisse Räumlichkeit oder Körperlichkeit suggeriert oder räumlich oder körperlich wahrgenommen werden kann und das eine gewisse Struktur oder Beschaffenheit enthält, die sich aus mehreren einzelnen klanglichen Elementen zusammensetzt, die aber nicht als Einzelelemente in den Vordergrund treten.

deren Zustand bringt - nie aber in einen realistischen, denn er ist ja von allen anderen möglichen Klängen der Umgebung im Bild isoliert. Was hier passiert, kann unter anderem mit Chion's berühmtem *added value* gedacht werden. Dies beschreibt den Effekt von Sound Design oder allgemein Klingendem im Kontext von Bildern eines Films, deren Bedeutung, Wirkung oder den Inhalt des Sichtbaren zu verändern, zu erweitern oder neu entstehen zu lassen, was in zeitlicher Synchronizität als *Synchrese* besonders effektiv zutage tritt. (Chion, 1994, S. 5) Die emotionale, inhaltliche oder sonstwie spezifische Wirkung, die durch ein Interagieren, Zusammenkommen oder Resonieren von Bild und Sound Design entsteht, wird häufig als auf ganz „natürliche“ Art dem Bild zugehörig wahrgenommen oder fällt erst gar nicht auf. Würde das gleiche Bild jetzt jedoch stumm abgespielt, so würden ganz andere Lesarten oder Eindrücke entstehen oder entstehen können. Das Bild wird also zu seinem „natürlichen Eindruck“ erst einmal geformt. Das Sound Design agiert im Spannungsfeld zwischen den drei Polen des Suggestierens eines Realismus mit dem Effekt des Erweiterns und Vertiefens des Bildes, der ausgestellten Künstlichkeit des Sounds und einer ganz eigenen Klanglichkeit, die sich durch das Mischen der verschiedenen Einzelklänge der fünf Audiokanäle im Raum zu einer neuen Soundscape formt. Die Halbmusiken letztlich haben keinen direkten Bezug zu den Videospuren oder den Bildcontainern und sind selbst als relativ bedeutungslose Container konzipiert, die sich im Idealfall zufällig mit dem Bild verbinden und zu neuer Bedeutung führen.

## 5 Sharawadji und räumliche Wahrnehmung

*Sharawadji* ist ein Begriff, der versucht, jenen sinnlich befriedigenden Eindruck einer als schön empfundenen klanglichen Textur, die eine umhüllende Qualität und eine gewisse akustische Komplexität besitzt, zu beschreiben. Den Effekt auslösende Klänge sind häufig diskontinuierlich in ihrer Rhythmizität, intensiv und tendenziell tieffrequent. Der Begriff ist nicht besonders präzise definiert und welche Klänge auf diese Art wahrgenommen werden, ist höchst subjektiv. Der Begriff entstammt der chinesischen Landschaftsgärtnerei und meint hier ein gewisses Maß an fehlender gestalteter Struktur. Auffallend bei der Definition dieses Effekts in der Domäne der Klangästhetik ist, dass es sich nicht um das Erleben musikalischer oder sich in der Zeit entwickelnder Eigenschaften handelt, sondern um Empfindungen, die vielleicht eher als räumlich-körperliche Erfahrung beschrieben werden können. Sharawadji ist „an aesthetic effect that characterizes the feeling of plenitude [...] created by the contemplation of a sound motif or a complex soundscape of inexplicable beauty [...] that occurs with no discernible order or arrangement“, auch spielt die Zeichenhaftigkeit des Klangs im Erleben des Sharawadji-Effekts keine Rolle: „The sharawadji effect [...] transports us elsewhere, beyond the strict representation of things, out of context.“ (Augoyard und Torgue, 2005, S. 117) Insofern eignet er sich vielleicht zur Beschreibung der Wahrnehmung mancher Klänge, denen eine gewisse Präsenz oder Wirkung anhaftet, die auch ohne zeitlichen oder semantischen Kontext erhalten bleibt. Weiter werden die Auslöser dieses Effekts als unvirtuos und eher formlos beschrieben und sein

Erleben als aktiv und dynamisch (vgl. Augoyard und Torgue, 2005, S. 118-119). „Sounds become sharawadji less by their excessiveness than by their implausibility. Coming from an unknown and uncontrolled elsewhere, it is their strangeness that opens the unlimited.“ (Augoyard und Torgue, 2005, S. 120) Auch wenn die Quellenlage zu diesem Effekt eher übersichtlich ausfällt, helfen die Beschreibungen, eine Kategorie für den Effekt der Verschiebungen und Überlagerungen in den Texturen meiner Halbmusiken sowie für den Effekt der Textszenen mit den Projektorgeräuschen zu finden. Die Frage „Ist das jetzt Sharawadji oder nicht?“ stelle ich mir nicht unbedingt, aber das Denken einer ästhetischen Erfahrung abseits musikalischer Entwicklung oder semantischer Bezüge erhält durch diesen Effekt immerhin ein Werkzeug. Natürlich führt im Umkehrschluss das Fehlen von Entwicklung oder Bezügen nicht zu einem interessanten Effekt. „[Noise] and silence in contemporary music, the abandonment of the cadence, and the rejection of intention correspond more clearly with sharawadji [...] but can also result in meaninglessness.“ (Augoyard und Torgue, 2005, S. 122) Klang als *Sharawadji* zu denken zielt vielleicht indirekt auch auf eine Form der räumlichen Wahrnehmung ab, auf die ich Folgenden kurz eingehen möchte.

Viele Analysemodelle audiovisueller Kunst sind primär zeitbasiert und, wenn überhaupt, nur sekundär interessiert an der Tiefe des Wahrnehmungsraums, sie blicken daher auf ihre Analysemedien in Hinblick auf Serien stattfindender punktueller Ereignisse in der Zeit und fragmentieren ihr Betrachtetes in isolierte und/oder konzeptualisierte Einheiten, was, so Knight-Hill, der realen Erfahrung von Kunst aber nicht gänzlich gerecht wird und die indirekt präferierte geistige Wahrnehmung von der körperlichen abschirmt. (Knight-Hill, 2020, S. 50-51) „If experience is not an internalised succession of sensations (pure temporality) but a multiplicity of things and relations, then its spatiality is as significant as its temporal dimension.“ (Massey, 2005, S. 58, zitiert nach Knight-Hill, 2020, S. 51) „A habitual focus on linearity can inhibit appreciation of features such as texture, timbre and a sense of relative weight.“ (Cox, 2016, S. 122, zitiert nach Knight-Hill, 2020, S. 53)

Textur, Formen und Materialität, die sich im Raum als komplexe Vektoren ereignen, seien, so Knight-Hill, durch primär zeitlich orientierte Paradigmen weniger gut erfassbar als durch Herangehensweisen, die das Räumliche ebenso miteinbeziehen. Mit *Raum* ist hier allerdings keine Verortung einer Klangquelle im Stereo- oder Surround-Ton gemeint und auch nicht zwangsweise ein realer Raum oder ein Raum in seinen kartesischen Koordinaten, sondern das Konzept von Raum, Raum als Metapher und allgemein wahrgenommene Räumlichkeit. (vgl. Knight-Hill, 2020, S. 49)

We should not really be seeking individual moments – points in time – at which sound and image combine and sing. Rather, we need to recognise that it is within spatiality that we are able to fully dissolve the binarism between sound and image [...] [and] to access the full potentiality of audiovisuality [...]. (Knight-Hill, 2020, S. 62)

Nach Knight-Hill ist die räumliche Wahrnehmungsdomäne besonders affektiv, taktil,

kinästhetisch und *continuous*<sup>14</sup> (vgl. Knight-Hill, 2020, S. 54). Die Körperlichkeit, die von audiovisuellen Medien ausgeht oder mit der audiovisuelle Medien erfahren werden, hat eine wichtige Komponente in der Räumlichkeit: „Our embodiment in the world is inherently tactile and tactility is a key driver of spatial understanding [...]“ (Knight-Hill, 2020, S. 55)

In der Mehrkanaligkeit von *Brachlandpassagen* entstehen audiovisuelle (und übrigens auch semantische) Texturen im Raum. Textur ist definiert durch Bewegung, sie ist „internalised flux.“ Durch einen Blick primär auf ihre Zeitlichkeit und damit durch Konzeptualisieren, Abgrenzen und Begreifen hinsichtlich Linearität läuft die Analyse Gefahr, die Textur als statisch zu verstehen, in Abgrenzung zum Beispiel zu einer dynamischen Geste, was sie aber nicht ist. Eine im konkreten Raum (ent-)stehende Textur (und allgemein jede Textur in den audiovisuellen Medien) hat sowohl eine Zeitlichkeit als auch eine Räumlichkeit. Texturale und taktile Aspekte audiovisueller Wahrnehmung sind ohne eine ganzheitliche Betrachtung unter Einbezug ihrer Räumlichkeit und Zeitlichkeit auch in ihrer Körperlichkeit schwer zu fassen. Erst in der audiovisuellen spatiotemporalen Gesamtheit liegt ihre „multiplicity of potential“, wie Knight-Hill es formuliert. (Knight-Hill, 2020, S. 62).

## 6 Die Form: Filmische Installation oder Film im Raum?

Ist *Brachlandpassagen* nun eigentlich eine Videoinstallation, eine Video- und Audioinstallation, eine filmische Installation oder ein Film im Raum? Dass das Super-8-Material im Zentrum der Arbeit steht, teilweise aus seinem Kontext gelöst und in den Raum gebracht ist, in dem sich die Zuschauenden frei bewegen können, spricht für die Form der Videoinstallation mit zugearbeitetem Sound Design. Dass der Klang aber teilweise eine eigene Qualität im Raum besitzt und zu einem nicht unerheblichen Teil die Materialität und Ästhetik der Arbeit ausmacht, lässt für eine Video- und Audioinstallation plädieren. Das teilweise recht konventionell zum Bild gearbeitete Sound Design gibt dem Bewegtbild eine filmische Qualität, das Rekombinieren und Loopen der Elemente erinnert aber mehr an Installation als zumindest an Kinofilm, aber die Tatsache wiederum, dass die Arbeit auch aus einer gewissen Distanz, ohne dass die Zuschauenden ihre Position verändern, in ihrer Gesamtheit angeschaut werden kann, nimmt das installative Moment wieder zurück und lässt das Ganze Film im Raum sein. Aus welcher Position wurde die Installation denn geschaut? Teilweise gingen die Rezipient:innen schon umher, legten sich auch mittig in den Aufbau zwischen die Leinwände, aber der Großteil saß überraschenderweise doch außerhalb des Halbkreises und betrachtete geduldig (oder ungeduldig) das gesamte Konstrukt. Eine Antwort zu liefern ist schwierig, in dieser Reflexion wird aber immerhin deutlich, dass das Filmische und das Räumliche in der Arbeit eine Rolle spielen und unterschiedliche Blickwinkel auf die Arbeit und ihren Inhalt möglich sind.

---

<sup>14</sup>Mit *continuous* meint Knight-Hill hier vermutlich *zusammenhängend* und *ununterbrochen*, worunter sich zwar etwas vorstellen lässt, was aber hinsichtlich seiner Definition auch ein Zirkelschluss ist.

It may be that by ‚limiting‘ oneself to a passionate definition of an elemental, primary cinema, one may find it necessary to construct systems involving no projector at all or more than one projector and more than one flat screen, and more than one volumetric space between them. A focused film frame is not a ‚limit.‘ (Sitney, 1987, S. 263)

In den 1960er- und 1970er-Jahren fanden einige Experimente mit Form von Film und Kino statt, etwa im *strukturellen Film*, *Materialfilm* oder *expanded cinema*. Letzteres definiert sich etwa über die „medium-specificity [...], simply shifting the locus of the ‚essentially cinematic‘ from the film strip, camera, projector, and screen to light and time. Thus, any art work that traded in these elements—light and time—could be considered ‚cinema,‘ even if it was not film.“ (Walley, 2003, S. 16) Jonathan Walley definiert diese Formen von Film durch eine Reduktion auf ihre medienspezifischen Komponenten, die Reflexion dessen und das Zurücktreten des Inhalts zugunsten von Struktur (des Filmstreifens) und Form. Jene verwandten Formen von experimentellen Filmen, die sich nicht in dem Metamaterial erschöpfen, nennt Walley *paracinema*. Diese Filme „recognize cinematic properties outside the standard film apparatus, and therefore reject the medium-specific premise of most essentialist theory and practice that the art form of cinema is defined by the specific medium of film“, stattdessen sei *paracinema* „based on a different version of essentialism, which locates cinema’s essence elsewhere.“ (Walley, 2003, S. 18) Deren Filmemacher lehnten die Medienspezifität des strukturellen Films ab oder überdachten sie, führten sie weiter aus der Sackgasse ihrer Autoreflexivität, die sich zu erschöpfen schien. „Among other things, they reintroduced narrative, barred from ‚good filmmaking‘ by certain types of medium-specific film theory and practice.“ (Walley, 2003, S. 28) Nick Kaye, Professor of Performance Studies, charakterisiert postmoderne Performance, Videokunst und Videoinstallation und ihre Zwischenformen unter anderem durch „quotation, appropriation, displacement“, durch „addressing the constructed nature of role, identity and place“, durch die „reassertion of ‚presence‘, even as the conventional means of asserting the performer’s ‚place‘ and ‚authority‘ are dispersed“, sowie der Rückkehr zu „narrative and role, even as the dissonance and differences of the media set ‚character‘ and ‚narrative‘ apart from themselves“. (Kaye, 2007, S. 128) Seine Definition zeigt gewisse Verwandtschaften auf mit Walley’s Begriff von *paracinema* und trifft in mancherlei Hinsicht sicher auch hier zu.

## 7 Super 8, Nostalgie und der private Film

„In einem Gespräch nach den Gründen für ihre Entscheidung für Super 8 gefragt, hob Beckmann jüngst nicht nur dessen plastische und chromatische Eigenschaften hervor, sondern vor allem auch die Bedeutung der Projektion [...].“ (Camporesi, 2020, S. 93) Dem Super-8-Material gegenüber stehend, habe ich eingangs überlegt, eine Arbeit mit dem neben den Filmen im Nachlass gefundenen Filmprojektor zu realisieren, womöglich mit geschnittenen Filmkopien auf Filmband oder sogar den geschnittenen Originalfilmen, welche

dann durch zeitlich präzise installierten Ton begleitet werden, oder aber den Filmprojektor als ein Element neben digitalisierten Filmausschnitten in die Installation miteinzubeziehen. Ein nicht materialspezifisch reflektierter Umgang mit den Super-8-Filmen und eine Arbeit, bei der ich nicht irgendwie in das Filmmaterial eingreife (und es damit, im Falle der Analogprojektion, vielleicht sogar beschädige), war von Anfang an ausgeschlossen. Die Digitalisierung und Projektion mittels Beamern bewahrt das zentrale „Moment der Projektion [...] [, darunter die] szenischen Eigenheiten (ein Bild in beträchtlicher Größe) [...].“ (Camporesi, 2020, S. 93). Zum Veralten des Mediums und der Nutzbarmachung desselben schreibt Camporesi:

Schreibt sich die Obsoleszenz [...] durch die Quellbilder in die Entstehung des Films selbst ein, werden die plastischen Eigenschaften des Formats, vor allem hinsichtlich ihrer Schwächen, nunmehr produktivgemacht. [...] [Es] scheint sich eine - wenn auch paradoxe - Spezifität von Super 8 zu zeigen: die Wendigkeit hinsichtlich der möglichen Verwendungen und die Formbarkeit und Flexibilität im Fall der ‚Übersetzung‘ in ein anderes Format. [...] Die Möglichkeit der ‚Übersetzung‘ lässt sich in Wahrheit von der Obsoleszenz von Super 8 herleiten und scheint potenziell in das Format selbst eingeschrieben. [...] Zusammenfassend gesagt wäre das Format Super 8 also besonders gut geeignet, seine Natur als stets obsolet werdendes Artefakt zu reflektieren - aufgrund seiner technologischen Geschichte und seiner verschiedenen Anwendungsmöglichkeiten. (Camporesi, 2020, S. 93)

Nostalgie schreibt sich in eine Arbeit, die sich mit Nachlass und dem Tod einer nahestehenden Person befasst, zwangsläufig ein, zumal sie ein obsolet gewordenen Medium bemüht. Mir war es wichtig, das Verklärende und das rückwärtsgewandt Utopische des nostalgischen Blicks weder zu verstecken noch hervorzuheben, es nicht zu verklären sondern zu reflektieren, gerade in Hinblick auf die Arbeit mit dem Medium Super 8, vielleicht heute dem Medium schlechthin für effektiv verwertete Effekte für Clichés nostalgischer Empfindungen. „Super 8 film has taken over music videos.“, heißt es in einem Artikel des Kulturmagazins *The Fader* kritisch und gelangweilt. (Craighead, 2018)

Das Nostalgische, das übrigens einen positiven psychischen Effekt haben kann<sup>15</sup>, sollte in der Ästhetik der Arbeit nicht gänzlich in den Hintergrund treten, es sollte aber auch kein vordergründiger Inhalt werden. Im Idealfall sollte es gelingen, u.a. durch das Ausstellen der Digitalisierung, der Neuordnung und Editierung des Materials, Überlegungen über Aneignung, Format und Zeitbezug des Super-8-Materials in Austausch und Wechselspiel mit seiner Materialität und etwaiger Clichés treten zu lassen.

---

<sup>15</sup>„Despite being a complex emotional state that can include feelings of loss and sadness, nostalgia doesn't generally put people in a negative mood. Instead, by allowing individuals to remember personally meaningful and rewarding experiences they shared with others, nostalgia can boost psychological well-being. Studies have shown that inducing nostalgia in people can help increase their feelings of self-esteem and social belonging, encourage psychological growth [...].“ (Routledge, 2016)

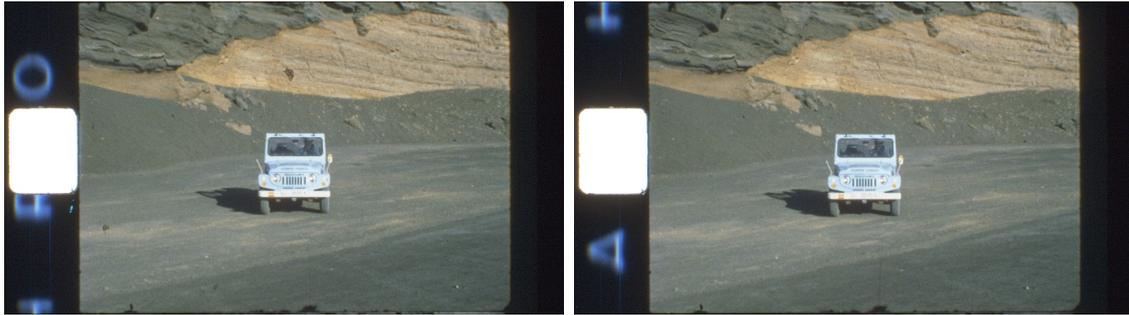


Abbildung 6: Perforationsstreifen mit Buchstaben, zwei sukzessive Frames

„[You] can leave out the perforations depending on what kind of digital scan you do“ (Craighead, 2018) - nicht untypisch allerdings, dass der Perforationsstreifen in den meisten Super-8-Reenactments (aktuellen Musikvideos etwa) bewusst mitgescannt oder sogar digital hinzugefügt wird, um die Materialität zu unterstreichen, zu forcieren, den *Look* des Filmformats in den Vordergrund zu bringen. Diese Filmperforation (Ausparungen am linken Rand auf mittlerer Höhe des Films, die den Film lauf stabilisieren und die im Scan als weiße abgerundete Rechtecke auftauchen, überlagert von blauen oder gelben Buchstaben, und die sich aufgrund immer noch unsauberen Bildlaufs ständig in leichter Bewegung befinden, vgl. Abb. 6) zunächst - um alle Optionen zu behalten - mitdigitalisieren zu lassen und später dann nicht digital abzuschneiden, sondern als Teil der Projektion einzubeziehen, war Gegenstand längerer Überlegungen und Abwägungen. Da nur die belichtete Fläche mit Filmbild Nutzfläche ist und hingegen Filmrand, Perforation und durchlaufende Buchstaben bei der Super-8-Projektion nicht sichtbar sind, also (um den signaltechnischen Term des Signal-Rausch-Abstands zu nutzen) das Filmbild Nutzsignal ist und das (eigentlich versteckte) technische Framework Störsignal oder Rauschen, wird hier also auf das Rauschen fokussiert und auf die spezifische Materialität des Mediums jenseits ihres Inhalts. Erst die Digitalisierung und damit das Erfassen der vollen Filmfläche über das Nutzsignalbild hinaus erlaubt auch das Abbilden des Störsignalbildes bzw. des technischen Gerüsts - und im Fall dieser Arbeit wiederum auch das Projizieren der technischen Umgebung des Nutzbildes, das in der analogen Projektion kaschiert gewesen wäre. Dieses Drumherum um das eigentliche Filmbild tritt daher erst durch den neuen Zugriff auf das Filmmaterial durch die digitale Abtastung auf, wird bekannt als Symbol für das Medium und etabliert sich im Folgenden als ein neuer *Super-8-Look*, und zwar jetzt inklusive Perforationsstreifen, wie es in vielen Musik- und Werbevideos zu sehen ist (vgl. Grant, 2018 und Evans, 2018). Ist nun also der ganze Filmstreifen inklusive technischem Framework im formalen Mainstream ein neuer Look des Mediums, also hat sich ein neuer replizierter *Vibe* gebildet oder wird nun ein gewisser *Vibe* repliziert (oft gar nicht durch die Generation derjenigen, die gefilmt haben, als diese Schmalfilmtechnik auf den Markt kam, sondern eher durch spätere Generationen, die diesen *Vibe* jetzt als Charakteristik des Mediums verstehen), käme es mitunter einem Verstecken dieser Medialität gleich, nur den Nutzsignal-Anteil des Bildes für die Arbeit zu wählen. Dass das Charakteristikum des Perforationsstreifens nun

auch Teil des nostalgischen Eindrucks geworden ist und Code für eine gewisse (einfache, effektive und nicht zuletzt oft kommerziell verwertete) Sensibilität, kam mir entgegen, da der Scan der ganzen Filmfläche daher neben dem eigentlichen Bildinhalt nun all diese Bedeutungen enthält und mir somit die Medienreflexivität (mitsamt den Fragen nach der Transformation der Ästhetik durch neuere Technologien) quasi günstig erkaufte, was mir bei dem Versuch half, die Bedeutungen der Materialien in einem installativen Kontext auszustellen. „Der Film, nunmehr Abfall, ist dabei keineswegs mit Nostalgie beladen: Seine Obsoleszenz wird durch die Diaprojektion inszeniert und choreografiert“ - das Medium migriert in den Ausstellungsraum. (Camporesi, 2020, S. 92-93)

Die Filme meines Vaters sind Aufnahmen eines Filmliebhabers und Filmwissenschaftlers, sein Blick war durch das Kino des 20. Jahrhunderts geschult, sowie durch seine langjährige Praxis als Hobbyfotograf. Ein gewisser Anspruch an die mise-en-scène, die sorgfältige Bildgestaltung, wohnt den Bildern inne. Die Filme sind (vermutlich sowohl in der Kamera als auch im Nachhinein und bestimmt mal bewusster und mal weniger bewusst) geschnitten und haben einen dramaturgischen Bogen - sie sind teilweise sogar im Nachhinein (quasi in der amateurhaften Postproduktion) mit Hilfe des T500-Tonfilmprojektors um Musik und eingesprochene Kommentartexte ergänzt worden. Somit sind sie nicht bloß „aus der Hüfte geschossenes“ Rohmaterial, sondern in Form gebrachte bewegte Bilder. Gleichzeitig sind es Urlaubsaufnahmen, private Dokumente, spontan ausgewählte Inhalte, nicht für die Öffentlichkeit bestimmt. Sie fallen in die Kategorie des „Erinnerungsfilms (*film de souvenir*)“ nach Jean-Pierre Meunier (zitiert nach Schneider, 2004, S. 97). Sie fallen auch in die Kategorie des Amateurfilms<sup>16</sup>. Schenke definiert Amateurfilme sehr allgemein als „Medienproduktionen, die ohne ökonomische Interessen und Intentionen hergestellt werden.“ (Schenke, 1998, S. 37) Der Amateurfilm bildet Schneider zufolge eine „Oberkategorie, zu der unter anderem der Familienfilm“, im Englischen auch *home movie*, auch Heimkino genannt oder *privater Film*<sup>17</sup> (Schneider, 2004, S. 35-36), gehört, sowie der Urlaubsfilm. Diese Begriffe lassen sich jedoch nur unscharf zuordnen oder voneinander trennen. Ich sehe das Material meines Vaters vor allem als *Urlaubsfilm* und als *privater Film*.

Beim Öffentlichmachen privater Filme ist „regelmässig von einem Unbehagen die Rede, das die Privatheit der Werke auslöst. Eric de Kuyper (1995) bezeichnet dieses Problem als ‚Obszönität der Intimität‘: Familienfilme, die ihres Kontextes entledigt sind, bekommen eine gewisse Anrühigkeit, weil sie beim Publikum, das nicht zur Familie gehört, Scham hervorzurufen vermögen“ (de Kuyper, 1995, S. 17, zitiert nach Schneider, 2004, S. 48). Der Blick auf die Filme wird ein unliebsam voyeuristischer. Die „Scham hängt mit einer als illegitim empfundenen Nähe und Vertrautheit zusammen“ (Schneider, 2004, S. 48), mit der

---

<sup>16</sup> „Amateur films may be made by aspiring filmmakers or students who at times enlist the help of friends and family in making their films, or they may consist of family shots or scenes filmed on holiday; this latter type is better known as home movies.“ (Lopez, 1993, S. 9, zitiert nach Schneider, 2004, S. 35)

<sup>17</sup> Der Begriff *privater Film* bietet sich vielleicht noch am ehesten an und umfasst sowohl Zielgruppe als auch Filmpraxis, wohingegen der Begriff des *Familienfilms* per se Amateurfilmer:innen ohne Familie oder ohne Familienkontext aus der Definition ausschließt.

auch ich mich beim Sichten des Materials meines Vaters konfrontiert sah. Überlegungen zum Verwenden der privaten und vermutlich nicht für den öffentlichen Blick angelegten Bilder und ihrer Exposition einer gewissen Öffentlichkeit gegenüber führten dazu, dass in der Materialauswahl für *Brachlandpassagen* die privateren Momente mit Personen im Bild (Nahaufnahmen meines Vaters, mein Vater mit seinen Freund:innen im Urlaub, Aufnahmen dieser Freund:innen etc.) weitestgehend ausgelassen wurden, und nur mein Vater und selten auch eine gute Freundin meines Vaters gezeigt werden, letztere aber eher in Totalen als in Nahaufnahmen. Beim Umgang mit Scham über den Einblick in das vermeintlich Intime hilft in der Arbeit unter anderem auch der Einsatz musikähnlicher Flächen, die eine gewisse Distanz zum privaten und damit fast dokumentarischen Material schaffen und es bis zu einem gewissen Grade abstrahieren, sowie das Entfliehen einer visuellen und auditiven zentralen Perspektive und eine gewisse Überforderung der Sinne bzw. ein mehrperspektivisches mediales Angebot.

Beim Rohmaterial zu *Brachlandpassagen* handelt es sich eigentlich nicht um Rohmaterial, sondern um bereits editiertes Material nicht ganz geklärter Quellenlage. Sehr wahrscheinlich ist, dass der Kameramann mein Vater war. Wahrscheinlich ist auch, dass die Urlaubsfilm in Spanien, Frankreich und Nordafrika (wo genau ist leider nicht zu rekonstruieren) aufgenommen wurden. Höchstwahrscheinlich war es mein Vater, der die Bilder editiert und im Nachgang mit einer Tonspur versehen hat. Wahrscheinlich ist auch, dass ich die Namen der beiden Reisegefährten meines Vaters kenne, aber selbst während des Telefonats mit einer der meiner Meinung nach korrekt zugeordneten Personen ließ sich das nicht eindeutig klären - die Person erkannte sich selbst in den Aufnahmen nicht wieder, die Spuren der Zeit schrieben sich womöglich ein in die Erinnerungslandschaften - alle Erinnerung ist konstruierte Erinnerung. Die ursprüngliche Absicht des Filmschaffenden und das, was ich in den Filmen zu finden glaube, divergieren mit ziemlicher Sicherheit. Diese Unklarheiten und die Reflexion darüber nimmt Einzug in (textlichen) Inhalt und ästhetische und formale Bild- und Ton-Gestaltung von *Brachlandpassagen*.

Familienfilme helfen [...] mit, die Fülle und Kontinuität des Lebens zu strukturieren, indem sie helfen, Erfahrungen zu ordnen und zu segmentieren. Doch tun sie dies nicht nur durch die Auswahl und temporale Anordnung von Lebensereignissen, sondern auch dadurch, dass Ereignisse mit bestimmten filmischen Bildern (später auch mit Tönen) in Verbindung gebracht und dadurch auf eine ganz bestimmte Art und Weise erinnerbar werden. Familienfilme können als persönliche visuelle Erzählungen begriffen werden, die nicht nur eine Gedächtnisfunktion in dem Sinne übernehmen, dass sie vergangene Ereignisse speichern, sondern ebenso, indem sie zur Konstruktion eines Gedächtnisses beitragen. (Schneider, 2004, S. 216)

*Brachlandpassagen* ist insofern auch eine Erinnerungsmaschine. Sie fragmentiert Erinnerungen und konstruiert diese dann neu, während sie läuft - wiederholend und in Variationen, dabei die Bilder, Texte, Töne und Narrationen neu zusammensetzend.

Dem Filmtheoretiker Edward Branigan zufolge „entsteht eine Erzählung dann, wenn ein Wissensgefälle vorliegt und in der Folge ein Wissensstand abgeglichen wird.“ (Schneider, 2004, S. 200) Die Form, die *Brachlandpassagen* am Ende angenommen hat, ist eine, in der klassische narrative Techniken weitestgehend vermieden wurden - aber die Arbeit funktioniert dahingehend als narrativ, als dass Wissenslücken an vielen Stellen sogar bewusst hergestellt und provoziert werden und manche Informationen oder Szenen enthalten oder ausgeblendet werden. Der Effekt der Arbeit ist ein narrativer, die mediale Form ist dies weniger (am stärksten noch über die Untertiteltex-te).

## 8 *Kitch's Last Meal*



Abbildung 7: Ausschnitt aus *Kitch's Last Meal* (Schneemann, 1973)

*Kitch's Last Meal* (vgl. Abb. 7) ist eine autobiographische 2-Kanal-Video-Arbeit der Künstlerin Carolee Schneemann von 1976, die mir bei meiner Recherche in die Hände fiel und die ich aufgrund einiger technischer Parallelen zu meiner Arbeit und aufgrund einiger interessanter inhaltlicher Aspekte hier erwähnen möchte. In Schneemann's Arbeit werden beide Videokanäle mittels zwei Projektoren parallel projiziert und sind vertikal übereinander angeordnet, den Eindruck eines Fensters erweckend (Kashmere, 2011). Wir werden Zeuge von Schneemann's alltäglichem Leben mit ihrem Partner und ihrer später versterbenden Katze Kitch, welches sie über einen Zeitraum von drei Jahren portraitiert. Auch wenn *Kitch's Last Meal* mit der hier besprochenen Arbeit zunächst nicht viel gemein hat, aus einem völlig anderen Kontext entstammt, und, ungleich meiner Arbeit, im feministischen Filmkunstkano-nen eine wichtige Rolle spielt, so interessiert mich ihre Arbeit für Überlegungen zu *Brachlandpassagen* aber dennoch: Schneemann nutzte für *Kitch's Last Meal* das Super-8-Format und fing damit unter anderem Szenen eines immer wieder vorbeifahrenden Zuges ein. Die Tonebene entstammt einem „carefully-coordinated but nonsynchronous soundtrack played off cassette tapes [blending] audio from the home environment, cat noises, radio bits, and fragments of conversation“ (Kashmere, 2011). Ihre Arbeit und dieser Film haben unter anderem im Kontext des damaligen strukturellen

Films, von dem sie als dafür untypisch arbeitende Künstlerin ausgeschlossen wurde (Camporesi, 2020, S. 89), politische, feministische Relevanz. Ich erwähne ihre Arbeit hier vor allem aus Interesse an der narrativen, autobiographischen und ästhetischen Form, die sie zwar in Verwandtschaft mit dem strukturellen Film, aber abseits seiner materialbezogenen selbstreflexiven Charakteristika vielleicht eher als eine Art *Parakino* (vgl. Begriff des *paracinema* bei Walley, 2003, S. 17) entwickelt hat. „I’ll take all the films and a new section in 8mm of recurring train rolling behind the house season to season which is the linear roll against which a biography of Kitch evolves (enclosing or unraveling my autobiography)“ - so beschreibt Schneemann ihre Arbeit in einem Brief an James Tenney (zitiert nach Camporesi, 2020, S. 90). Für die Präsentation der Arbeit kommen für Schneemann verschiedene ihrer Filmspulen in Frage, die „potentiell austauschbar [sind]. Dieses offene und bewegliche Format ist insofern kompliziert, als Schneemann von Anfang an eine vertikale Doppelprojektion des Films vorsieht [...]. Alle Eigenschaften des Werks tragen dazu bei, es beinahe unsichtbar zu machen: sein ungewöhnliches Format, das komplexe Dispositiv (die Bilderkaskade, die durch die vertikale Projektion entsteht) sowie das schwer kategorisierbare Genre (gleichzeitig Filmtagebuch, Autobiografie und Katzen-Epos [...]).“ (Camporesi, 2020, S. 90) Mit „unsichtbar“ meint Camporesi die der Arbeit zustehende aber fehlende Verbreitung und Anerkennung in der damaligen experimentellen Filmkunstszene, unter anderem aufgrund des technischen Aufbaus, der im Ausstellungskontext nicht mehr den Vorteil der Einfachheit in Aufnahme und Projektion von Super 8 in privaten (Wohnzimmer-)Kontexten behält. Für die Anerkennung des Werks wäre ein kompatiblerer Aufbau wohl wünschenswert gewesen, den Schneemann laut Camporesi in den 2000er-Jahren mittels 16mm-Kopien auch anstrebt (Camporesi, 2020, S. 91), bei der die Tonebene zwar noch separat läuft, die beiden Videokanäle aber nun zeitlich nicht mehr zufällig, sondern fix miteinander verschränkt sind. Gerade die technische Sperrigkeit und Offenheit des Aufbaus interessieren mich an Schneemann’s ursprünglichem Setup und waren es, die ich (Schneemann’s Arbeit leider zu dem damaligen Zeitpunkt noch nicht kennend) in der Formgestaltung meiner Arbeit suchte. Konstituierte sich für Schneemann über das Öffentlichmachen ihres persönlichen Alltags, betrachtet durch die Fenster der Doppelprojektion ihrer Arbeit, vielleicht auch ein politisches In-Erscheinung-Treten, eine Sichtbarmachung, so habe ich in meinem Versuch einer autobiographischen Begegnung anscheinend recht ähnliche Mittel genutzt, damit aber womöglich völlig gegenteilig eine gewisse Unsichtbarkeit oder Auflösung sogar angestrebt. Auch der Körper der Autorin kommt in *Kitch’s Last Meal* prominent vor, wie auch in anderen ihrer Arbeiten und Performances, dort sogar oft primär. Wie durch die Fenster eines uns eigentlich verschlossenen Apartments, von dessen Inhalt wir nur Ausschnitte erkennen, die wir zu einer Vorstellung zusammensetzen, wäre eine maximale Zufälligkeit der erkennbaren Elemente und eine maximale Offenheit der Bezüge zueinander für mich am wünschenswertesten gewesen.

„The opposition that Schneemann describes between ‚the rational procedure‘ of the structuralist filmmaker and the ‚painterly mess‘ of her own work was in fact an active aesthetic tension that polarized the avant-garde film community of the period. (Kase,

2011, S. 78)“

Schneemann's Krise, nicht zuletzt auf den Ausschluss aus der männlich dominierten Kunstszene - in *Kitch's Last Meal* in der Form eines Voice Overs als Vorwurf an einen männlichen strukturalistischen Filmemacher präsent - und das Erleben anderer Sexismen (Kase, 2011, S. 73) zurückzuführen, und ihre daraus resultierende Motivation beschreibt sie wie folgt:

I still alone had to struggle to fight back into relevance, coherence, the unities of functional behavior. And the total loss of a functional self has not only to do with the excesses of social and esthetic determinations - the materials and energies of the sixties - but of the individual who faces, endures, an hourly state of dis-location, dis-orientation, fears, ineptitudes and a sinister transformation of all ordinary things, objects and actions. (Carolee Schneemann in *More Than Meat Joy*, zitiert nach Kase, 2011, S. 73)

He said, „[...] Take one clear process, follow its strictest implication [...]“  
I said, „My film is concerned with diet and digestion.“  
„Very well“, he said, „then why the train?“  
„The train is death and there is ‚die‘ in ‚diet‘ and ‚di‘ in ‚digestion‘.“  
He said, „Well then you are back to metaphors and meanings.“  
(Schneemann's Voice Over, zitiert nach Kase, 2011, S. 77)

Wie verhält sich der Ton bei *Kitch's Last Meal*? „Like its visual representation, this sonic icon functions throughout the film, not as an emblem of modernity and industrial movement, but as an auditory leitmotif and rhythmic evocation that bridges and joins disparate imagery through its cyclic consistency.“ (Kase, 2011, S. 74)

Der Einsatz von Voice Over fungiert bei Schneemann unter anderem als anklagendes oder aufmerksamkeitsmachendes Element. In *Brachlandpassagen* verstummt das Voice Over, ist Untertiteltext, der erst durch das Lesen der Rezipierenden verklanglicht wird. In mancher Hinsicht ist er auch Anklage oder mindestens Klage über Zustände von Angst und Desorientierung. Er ist vor allem aber auch Text, der versucht, Autorschaft teilweise zu verstecken und Verantwortung heimlich abzugeben, Autorschaft auch außerhalb (bei den Rezipient:innen) entstehen zu lassen. Hier ist eher Selbstverunsicherung als Selbstermächtigung im Spiel, Unsicherheit auch darüber, wie sich der Biographie des Kameramanns und dessen Material gegenüber zu verhalten ist und Sinnsuche, auch bezogen auf das eigene Biographische. „With her use of the soundtrack to provide her own aphoristic narration in *Kitch*, Schneemann shifted the timbre of her work. The diaristic audio fragments heard here give productive clues to the overall philosophical underpinnings of this particular film and to the rest of her work more generally.“ (Kase, 2011, S. 78) Schneemann synchronisiert in manchen Passagen ihrer Arbeit präzise Bild und Ton und legt klangliche Elemente in konkreten Bezug zu dem visuell Sichtbaren. Einer Synchronisierung und klaren Bezügen hingegen habe ich bei meiner Arbeit bewusst entgegengewirkt.

The top and bottom panels often show related, tightly choreographed imagery. [...] Sometimes the footage in the two panels is almost identical; at other times images seem to circulate between the two halves of the work, establishing numerous points of correspondence and association between the discrete filmstrips. [...] This juxtaposition achieves a kind of spontaneous visual symmetry that is partially created through happenstance. As camera movements within the two sections push the visual momentum of the diptych in opposite directions, the film activates a dynamic interaction between the upper and lower panels that, though carefully coordinated, also creates a whole range of unintended effects that would be impossible in standard single-screen projection. (Kase, 2011, S. 77-80)

Die Vervielfältigung der Motive ist auch zentrales gestalterisches Element in *Brachlandpassagen*. Mit dem Multiplizieren der sichtbaren Personen auf den Leinwänden fragmentiert sich auch ein Eindruck eines stabilen Körpers. Das Sound Design bringt konkrete Klänge in den Raum zurück, verkörperlichte Erfahrung stellt sich ein sowie teilweise auch Einheit. Mit der Entscheidung für die Untertitel-Sektionen verschwindet die Möglichkeit von Sprache, einer konkreten Stimme. Welcher Körper spricht, und welche Körper gemeint sind, ist unklar. Die Notwendigkeit, den Blick schweifen zu lassen oder den Fokus unterschiedlich einstellen zu müssen, bringt den Körper und die eigene körperliche Erfahrung wiederum ins Spiel.

## 9 Identität und Erinnerung

Identität ist konstruiert, konfabuliert. Konfabulation meint u.a. „[die] Verwechslung von erzählten Geschichten Dritter, von Bildern, Filmen oder auch Träumen mit persönlichen, autobiographischen Erinnerungen und damit das Sich-Täuschen über den Ursprung einer kompletten Episode, die eine Person fälschlich für ihre Erinnerung hält“ (Jungert, 2013, S. 197). „Autobiographische Erinnerungen entziehen sich schon alleine deshalb einer ‚einfachen‘ Antwort auf die Frage nach ihrem Wahrheitsgehalt, weil sie als komplexe, narrativ strukturierte Gebilde aus verschiedenen Elementen – wie Fakten, subjektiver Bedeutung und emotionalem Index – bestehen, deren ‚Wahrheit‘ unterschiedlich definiert und beurteilt werden muss.“ (Jungert, 2013, S. 210)

Interessant sind in diesem Zusammenhang ein von der Filmwissenschaftlerin Alexandra Schneider angeführtes Zitat eines russischen Schriftstellers von 1909, der über die Entwicklung des Films sinniert und die Möglichkeit des Verlusts von Integrität und Identität über den durch den Film medial vereinfachten Zugang zu früheren Versionen seiner selbst fürchtet sowie ihr „Gedanke, dass die von der Kinematografie geschaffene Möglichkeit zum filmischen Selbstbild [die Aufweichung des bürgerlichen Identitätsmodells] zwar nicht ausgelöst, aber auf entscheidende Weise mitgetragen hat“, was den „geläufigen Vorstellungen über den Familienfilm entgegen“ steht, denn diesem „wird ja in erster Linie eine integrative

und Sinn stiftende Funktion zugeschrieben. Mit der Idee, dass er ebenso zur Zersplitterung und Kontingenz beitragen kann, beginnt eine Diskussion, die bis heute anhält [...].“ (Schneider, 2004, S. 54)

Das Anschauen der Filme meines Vaters lässt Bilder entstehen, die in ihrer Medialität und Materialität und durch ihren Inhalt dazu tendieren, neue Erinnerungen zu werden - vor allem dann, wenn die Filme Menschen, Objekte oder Orte zeigen, die in irgendeiner Art bekannt sind, zu denen persönliche Bezüge existieren. Gleichzeitig dienen private Filmaufnahmen den Filmenden oft als Erinnerungsobjekt und -hilfe (als *Erinnerungsfilme*, abgegrenzt zum Dokumentarfilm und zum Spielfilm, vgl. Schneider, 2004, S. 97). Das Sichten der Urlaubsfilme meines Vaters erzeugt, vor allem in der Vorstellung, es handele sich hierbei auch um seine Erinnerungen, neue imaginierte Erinnerungen an Versionen der gefilmten Szenen - sich mit den vermeintlichen Erinnerungen meines Vaters überlagernde Eindrücke, die beim Ansehen des Materials entstehen, sei es durch Fantasie, Verknüpfen des Gesehenen mit bekannten Fakten oder durch eigene ähnliche Erinnerungen. Zwischen der vergangenen und aktuellen Realität und diesen überlagerten Erinnerungsschichten und zwischen diesen Schichten selbst finden sich Abstände, Lücken, Leerstellen.

„Der Familienfilm funktioniert zwar als Speichermedium, doch teilt er mit dem Gedächtnis das Prinzip der Auslassung, Idealisierung und Stilisierung.“ (Schneider, 2004, S. 104)

Das filmisch Ausgelassene, also das, was bewusst nicht erzählt wird, tritt bei näherer Betrachtung vielleicht an den Kanten seiner gerade eben Nichtsichtbarkeit zutage. Und das Gezeigte kann, auch wenn es zur Zeit seines Bannens auf den Filmstreifen vielleicht das Idyll zu beschwören versuchte, unter erneuter Betrachtung auch die Grenzen des Idyllischen sichtbar machen. Der Blick aus dem Flugzeug auf schneebedeckte Gipfel in den (vermutlich) 1970er-Jahren (vgl. Abb. 8) erfährt durch das Wissen um das Voranschreiten des Klimawandels heute eine andere Bedeutung und fordert die Lesart der Urlaubsidylle heraus.



Abbildung 8: Schnee auf den Berggipfeln, Blick aus dem Flugzeug (Standbild)

## 10 *The Super 8 Years* und der Ton von found footage

Annie Ernaux's Dokumentarfilm *The Super 8 Years* (Erneaux, 2022) basiert auf stummen Super-8-home movies aus dem privaten Familienarchiv von Erneaux, die zusammenge-

schnitten und um Voice-Over-Texte, Filmmusik und ein spärliches Sound Design ergänzt wurden. Wir sehen ein Flugzeug auf dem Rollfeld und hören im Hintergrund die laufenden Turbinen, im Hafen hören wir Schiffshorn und Möwengeschrei, wir hören Feuerwerksexplosionen zum Bild von Feuerwerk und Grillen während des Urlaubs im Sommerhaus - schnell zuordbare akustische Zeichen aus dem semantischen Feld des visuell Dargestellten, die sich aber nie auf konkrete Objekte oder Aktionen im Bild beziehen und nie synchron mit diesen eine synchretische Diegese eingehen. In einer Szene am Pool, Halbtotaler auf einen schwimmenden Jungen, hören wir sogar Wasserplatscher, welche sich mit dem Schwimmen des Jungen fast zu verbinden scheinen, und auf der Straße hören wir einmal kurz das Klingeln eines Fahrrads, sobald wir ein Kind auf einem Fahrrad sehen, jedoch klingelt das Kind in dem Moment nicht oder ein etwaiges Klingeln ist visuell nicht erkennbar.

„Film truly captured life and people, even if the films were silent. [...] In these silent images, bodies speak for themselves.“<sup>18</sup>

Vielleicht sprechen die stillen Bilder nicht nur für sich selbst, sondern auch für ihre phonomnetischen klanglichen Eigenschaften, also ihrer bei den Zuschauenden ausgelösten Phonomnese:

This effect refers to a sound that is imagined but not actually heard. Phonomnesis (phonomnèse) is a mental activity that involves internal listening: examples include recalling to memory sounds linked to a situation, or creating sound textures in the context of composition. [...] [The] creation of a sound from memory, in the absence of a sound signal, is quite widespread. The simple reading of a description of the sonic universe is enough to stimulate the imagination, which will evoke an ensemble of sounds necessary for the veracity of the story. Listening is an act that can sometimes be totally mental and silent. Graphic sonic effects, characteristic of strip cartoons and real phonomnesic indicators, transpose the sonic world into the visual field, in which the occupied surface and the shapes of letters combine to illustrate or invent the intended effect. (Augoyard und Torgue, 2005, S. 85)

Die Klanggestaltung des Films widerspricht an einigen Stellen dieser im gleichen Film wiedergegebenen Auffassung Erneaux's - vielleicht nicht dort, wo vor allem Filmmusik eingesetzt wird, aber immer dann, wenn Sound Design das akustische Themenfeld des jeweils Gesehenen aufmacht. Wenn doch das Körperliche für sich selbst spricht, warum Sound? Und warum immer dann, wenn es keine Filmmusik gibt? Womöglich aus Angst vor genau der Stille oder Leere, die Erneaux in ihrem Zitat eigentlich feiert, und in der das Körperliche des gesehenen Stummen ja gerade, weil es nicht gehört wird, umso lauter hervortreten könnte, imaginiert - vielleicht aber auch aus bloßer Gewöhnung, vielleicht um den Sound Designer:innen Arbeit zu geben oder vielleicht aber auch aus dem Wissen heraus, dass das durchschnittliche Dokumentarfilmpublikum ein gewisses Mindestmaß an

---

<sup>18</sup>vgl. Transkript des Voice-Over-Texts („The Super 8 Years (2022) - Full Transcript“, 2022)

Reizen benötigt, um mit der Aufmerksamkeit beim Film zu bleiben. Was auch immer die Gründe dafür waren, die Klanggestaltung bei *The Super 8 Years* so auszuführen - die Bilder sind zwar mit Geräuschen vertont, aber es bleibt eine höchstens semipermeable Schicht zwischen Bild und Ton vorhanden, die fast körperlich erfahrbar ist. Gerade die Isoliertheit einzelner Geräusche lässt diese scheinbar aus einer andere Welt als der des Films kommen - aus einer erinnerten Welt vielleicht, den Erinnerungen der Autorin, vielleicht auch aus den Erinnerungen der Zuschauenden, oder aus der Welt der tradierten Zeichen für gewisse Filmszenen, bloß hier weniger naturalistisch erarbeitet, sondern ausgestellt.



(a) *The Super 8 Years* (Erneaux, 2022)

(b) *Brachlandpassagen*

Abbildung 9: Vergleich von Frames bei Annie Erneaux und meinem Vater



(a) *The Super 8 Years* (Erneaux, 2022)

(b) *Brachlandpassagen*

Abbildung 10: Vergleich von Frames bei Annie Erneaux und meinem Vater

Ich sah *The Super 8 Years* im Kino, nachdem ich die Filme meines Vaters gesichtet habe und das Material geschnitten habe, aber bevor ich angefangen habe mit Programmieren und Sound Design. Auch *Kitch's Last Meal* lernte ich erst nach der Fertigstellung der Arbeit kennen, manche Ähnlichkeiten der beiden Arbeiten ließen mich aufhorchen und die Arbeit von Schneemann im Kontext dieses Textes erwähnen. *The Super 8 Years* schaute ich mir in erster Linie hinsichtlich der Tonspur an. Was mir erst später bewusst wurde ist, wie erschreckend ähnlich einige Motive und Einstellungen in Erneaux's Film und dem meines Vaters sind (vgl. Abb. 9 und 10). Dies, aber das nur nebenbei, ist vielleicht Beweis für die Genrehaftigkeit der Urlaubsfilm und die Ähnlichkeit der Blicke der Tourist:innen, die damals mit Super 8 filmten. Es ist außerdem ein schöner Zufall. Ich habe diese Aufnahmen übrigens aus zwei Gründen aus dem Material meines Vaters ausgewählt: Zum einen bringen die merkwürdig verzerrten Gesichter auch visuell eine obskure Dimension in die Arbeit ein,

die ich auch in Text und Klang angedacht habe, sie sind neben den abgebildeten Personen abstrakte, unbekannte Figuren und sie erinnern an vergangene Geschichte und zukünftigen Tod. Zum anderen sind sie aus Stein und oft an Säulen angebracht, durch die wir in die Natur schauen, und so in der Arbeit Bindeglied zwischen den Steinen am Wasser, den Torbögen der Zugtunnel und der umgebenden Natur.

Ich saß nun also eigentlich vor allem deswegen im Kino, weil mich interessierte, wie eine Vertonung für einen Zusammenschnitt von stummen Analogfilmen so klingen kann - und war ein wenig enttäuscht. Der Eindruck, den das Sound Design des Films auf mich hatte, war in etwa wie folgt: „Immer nur das? So etwas will ich so in meinem Film aber nicht! Immer nur what you see is what you get - wie langweilig und gewöhnlich, wie naheliegend, und vor allem: Was für ein anbiederndes Effektivmachen im Dokumentationsfilm-Mainstream-Stil, keine Stille aushalten zu können, das Bild nicht auch stumm sprechen zu lassen!“ Letzten Endes benutzte ich dann aber ein gar nicht so unähnliches Sound Design - zwar in mancher Hinsicht dem des Films von Erneaux sehr verschieden, aber ebenso mit dem Versuch, diese gewisse Membran zwischen Bild und Ton entstehen zu lassen oder, denn sie ist im Film ja immer auch schon vorhanden, hervorzuheben, diese zähe Schicht zwischen den Medien, die sinnlich erfahren werden kann, wenn der filmische Apparat verzichtet auf die Illusion von Einheit, den „naturalistischen“ kausalen Bezug von Bild und Klang oder Klang und dessen Klangquelle. Das Wahrnehmen dieser Schicht, dieser Materialität, bedeutet auch das isolierte Wahrnehmen beider Medien und ermöglicht zum einen das eigene Vervollständigen etwaiger Lücken zwischen beiden, zum anderen das Nachdenken über das Medium, und damit in weiterer Konsequenz das Nachdenken über die präsentierte Erzählung, über den Blick auf das gefundene Material - ein Angebot, sich zu beschäftigen mit Fragen nach Erinnerung und Erzählung, Verlust und Leere. Oder mit welchen Fragen auch immer, jedenfalls soll ein Zwischenbereich hervortreten, der Raum bietet und der mit eigener Fiktion oder Überlegungen gefüllt werden kann. „[Mental] simulation goes far beyond the attribution of thought to character; it creates a rich sensory environment, a sense of place, a landscape in the mind [...], it executes the incomplete script of the text into an ontologically complete, three-dimensional reality.“ (Ryan, 2001, S. 112, zitiert nach Hochscherf et al., 2011, S. 14-15)

„But what story was told in this parade of images with no sound but the crackle of the projector? Words were needed to give meaning to this silent time, snippets of family life invisibly recorded inside the history of the era.“<sup>19</sup> Auch zwischen meinen Bildcontainern taucht immer wieder das Zwischenband auf, verschiedene Projektorgeräusche strömen aus verschiedenen Seiten auf die Zuschauenden ein, die Stille wird markiert durch diese sehr rauschhafte Geräuschfläche, zu der sich in den Untertiteln jeweils die Texte dazuschalten. Bedeutung entsteht hier ganz konkret auf inhaltlicher Ebene, aber auch auf Ebene des Projektorgeräuschs, das zum Beispiel von vergehender und vergangener Zeit erzählt.

Es war nahelegend, mein Material *found footage* zu nennen und interessant, im Nachfeld zu überlegen, was den *found footage*-Film ausmacht, und ob dessen Struktur und

---

<sup>19</sup>vgl. Transkript des Voice-Over-Texts („The Super 8 Years (2022) - Full Transcript“, 2022)

Ästhetik sich auch auf diese Arbeit anwenden lassen. Das Lexikon der Filmbegriffe meint damit alle Filme, die sich gefundenen Materials bedienen und in einen neuen Zusammenhang stellen oder neue Bedeutung generieren. (Brunner und Schlichter, 2022) Das *Dictionary of Film Studies* definiert *found footage*, ähnlich dem Lexikon der Filmbegriffe, als eine der ursprünglichen Intention entgegengesetzte Appropriation von Filmmaterial bzw. als Film, der sich aus gefundenem und angeeignetem Material zusammensetzt. (Kuhn und Westwell, 2012) Dieses Aneignen, dessen Implikationen und die Frage nach der Autorschaft sind im *found footage*-Film sowie in meiner Arbeit ein nicht unwichtiger Aspekt. Ich war erstaunt, in einer Keynote von Thomas Elsaesser über eine Definition zu stolpern, die viele Aspekte meiner Arbeit aufgreift: „[Found footage films] resonate through their style, [which is] based on fragmentation, elliptic narration, temporal collisions and visual disorientation [and they usually] follow an aesthetic, formal, conceptual, critical or polemic purpose“ (Russell, 1999, S. 239-240, zitiert nach Elsaesser, 2014, S. 4) Auch der Aspekt der Aneignung als Merkmal von *found footage* findet sich in Elsaessers Ausführungen - hier wird das Aneignen von Material und Autorschaft verknüpft mit Aspekten von Kontrolle, Hingabe oder Liebe, Produktivität und Rezeption, die meinen Umgang mit den Filmen meines Vaters erstaunlich aufschlussreich beleuchten und zusammenfassen:

[In] the [...] case of the cinema, appropriation can also signify a more intimate gesture of love and an act of devotion. [...] In the cases of cinephilia — as a gesture of love, and as an act of acquiring expertise, appropriation implicitly includes a claim to ownership, and this in turn can be either legitimate or illegitimate ownership [...]. [Ownership] can also manifest itself, in the sense of trying to own a film’s meaning and interpretation and thus claim a particular kind of power over it. [...] [When] it comes to appropriation, reception can become productive (as in the video essay), and production can be a form of reception (as in found footage films) - and both come together in the idea that digital cinema quite generally is best understood as post-production. [...] [A] mode of image-making, for which postproduction becomes the default value, changes more than mere procedure: it changes the cinema’s inner logic and ontology. Images and image making is no longer based on perception or a matter of representation. (Elsaesser, 2014)

## 11 Atmosphäre

Was meine ich, wenn ich in dieser Arbeit auch immer wieder über Atmosphäre spreche? Etwas, das zu definieren noch nicht lange versucht wurde und das nicht normativ festzulegen ist: „I don’t think the notion of atmospheres is a normative concept.“ (Borch, 2014, S. 95) Der hier aus einem Interview zitierte Philosoph Gernot Böhme nennt Walter Benjamin’s *Aura*, der bei Benjamin um 1935 auftaucht, eine frühe Definition der gleichen Sache unter anderem Begriff. Diese frühe Definition von *Aura* bei Benjamin beinhaltet noch

die Körperlichkeit der Erfahrung, die Böhme als mit seiner Definition von Atmosphäre verwandt herausstellt:

[Benjamin's] Aura [...] appears in natural phenomena. It is from them that aura emanates, if the viewer lets them and himself be, that is, refrains from an active grasp on the world. The aura is obviously something spatially diffused, almost like a breath or a haze – an atmosphere, precisely. [...] To summarize: according to Benjamin, something like aura can be sensed not only in art products or even only in original works of art. To sense aura means to absorb it into one's own bodily disposition. What is sensed is an indeterminate, spatially diffused quality of feeling. (Böhme, 2017b, S. 18)

Böhme bringt zum Begriff der *Atmosphäre* weitere Definitionen des Philosophen Hermann Schmitz von 1969 ins Spiel, in denen die Körperlichkeit eine Rolle spielt: „To sense oneself bodily is to sense concurrently one's being in an environment, one's feelings in this place.“ (Böhme, 2017b, S. 21) „[Atmospheres] are subject-like, they belong to subjects insofar as they are sensed by humans in bodily presence, and insofar as this sensing is simultaneously the subject's bodily being-located in space.“ (Böhme, 2017b, S. 23)

Böhme sagt auch: „For example, a room can be filled with certain emotions. This is why I stress the spatial character of atmospheres.“ (Borch, 2014, S. 96)

Atmosphären können hergestellt werden und werden von der Gesellschaft produziert: „Aesthetic work [...] is about *making* atmospheres [...] [in] many professional fields and as a whole furthers the increasing aestheticization of reality. [...] These branches include design, scenography, advertising, the production of musical atmospheres (acoustic furnishing), [...]“ (Böhme, 2017b, S. 24)

Auch politische Aspekte von Macht und die Relevanz von Atmosphäre für die Ästhetisierung der Ökonomie führt Böhme ins Feld:

[The power of knowledge about the production of atmospheres] engages the affectivity of people; it affects their mind, manipulates moods, and evokes emotions. This power does not appear as such, it rather impacts the unconscious. Although it operates in the realm of the senses, it is nevertheless invisible and more difficult to grasp than any other power. Politics uses it as much as economics [...]. The critique of atmospheres becomes a necessity. (Böhme, 2017b, S. 28-34)

Böhme fasst zusammen: „[Perceiving] is the mode in which one is bodily present with something or someone or in one's surroundings. The primary *object* of perception is atmospheres. [...] [Aesthetics] constitutes real social power. There are aesthetic needs and there is an aesthetic supply. Of course, there is aesthetic lust, but there is also aesthetic manipulation.“ (Böhme, 2017b, S. 34-35)

Atmospheres are something in between subject and object: they can be defined as more or less objective sentiments indeterminately projected into the

environment. In the same way, however, they have to be defined as subjective insofar as they are predicated on a subject experiencing them. [...] To be sure, atmospheres can be created and there are elaborate arts that deal specifically with the creation of atmospheres. [...] On the other hand, atmospheres are experienced in a state of affective resonance and we can only tell what their nature is by exposing ourselves to them by being there physically, in order to perceive them in our particular frame of mind. (Böhme, 2017a, S. 167)

In Hinblick auf akustische Atmosphäre und das Hören schreibt Böhme, das Hören könne zu einem befriedigenden Bewusstwerden des In-der-Welt-Seins führen, zu einer Erweiterung des Raums des eigenen Körpers. Akustische Umgebungen hätten unabhängig von den Objekten der Außenwelt eine eigene Qualität, werden gleichzeitig aber natürlich auch im realen Außen konkret wahrgenommen. Mit Hören ist dabei nicht bloß das informationsorientierte Hinhören von einer inneren Hörposition auf externe klangliche Objekte gemeint, sondern ein Vorgang, bei dem sich, so Böhme, auch Prozesse des Einbettens, Transformierens und Modellierens der eigenen räumlichen Präsenz ins Außen ereignen, was uns offen (und auch ungeschützt) macht für die akustische Atmosphäre. (vgl. Böhme, 2017a, S. 174)

„The best model of hearing that has been around until now asserts that what is heard is simultaneously reconstituted internally. This was the resonance model of hearing [...]. This model [...] suffers from the untenable topology of an inside and outside [...], thus skipping the experience of the in-between.“ (Böhme, 2017a, S. 174-175)

Im eingangs erwähnten Interview liefert auch der Künstler Olafur Eliasson eine Art annähernde Definition von Atmosphäre, auch hinsichtlich ihres psychosozialen Effekts (vor allem im öffentlichen Raum):

When you introduce atmosphere into a space, it becomes a reality machine. If you talk about an atmosphere in public space, you can describe it as the coming together of numerous trajectories, the coming together of materials, of intentions, the buildings; it's a hovering, a resonance. It never stands still. It moves on and changes. The idea of atmospheres that is dominant today sometimes suggests that aesthetics are separate from ethics. But when we talk about atmospheres, especially in public space, we cannot take away intentionality. And intentions – by city planners, governments, everyday users – inevitably embody an ethical stance, a suggestion about how to act and interact with others. (Borch, 2014, S. 93)

Auch hier spielt Materialität, die ja auch in meiner Arbeit direkt oder indirekt gewisse kulturelle Motive und Sensibilitäten in den Raum bringt, eine grundlegende Rolle:

[Materiality] can actually make atmospheres explicit – it can draw your attention and amplify your sensitivity to a particular atmosphere. All materials have psychosocial content, and the right material can make the atmosphere

apparent by giving it a trajectory, by making it almost tangible. Yet it could also go another way: the materiality of something has the capacity to work in a non-normative or liberating manner, opening up new ways of engaging with the atmosphere. (Borch, 2014, S. 93-95)

## 12 Einhüllung und Abstand, Immersion und Präsenz

*Brachlandpassagen* ist eine mehrkanalige Arbeit im Raum, die die Zuschauenden halb umgibt und die zumindest partiell mit Umhüllung spielt. Präzise räumliche Bewegungen im Bild oder präzise Ortung von Klängen interessierten mich hierbei nicht. Dass die Lautsprecher nicht genau auf eine Hörposition ausgerichtet sein können und dass sich dadurch ihr jeweiliges Abstrahlverhalten in Bezug auf die aktuelle Hörposition stark verändert und so der Raum und dessen Reflexionen immer spürbar sind, war wünschenswert. Mir gefiel die Idee, die Medien in verschiedenen Richtungen anzuordnen. Auch wenn ich nicht auf ein totales Eintauchen des Publikums aus war, so interessierte mich die Ablenkung und Zerstreuung von Sinn und Konzentration und die Möglichkeit, von einem abgeklärten Blick auf das eingesetzte Material als Zeitdokument mit konkreter Bedeutung wegzulenken - auch zugunsten eines räumlichen und atmosphärischen Gesamteindrucks sowie zum Eröffnen eines Beschäftigungsraums. Die Mehrkanaligkeit des Bildes ist publikumsfordernd angelegt, nicht immersiv in illusionistischem Sinn. Dennoch stellt sich im Betrachten der Arbeit ein Gefühl der Umhüllung ein - und das nicht nur, weil Bild- und Tonquellen im Halbkreis angeordnet sind. Was sind die Möglichkeiten von und zu Immersion, und was genau verstehen wir überhaupt unter Immersion?

Präsenz, Immersion, Illusion und einige andere verwandte Termini hängen in den Medienwissenschaften eng miteinander zusammen und werden vor allem im Alltagssprech oft unklar abgegrenzt oder vertauscht. In den Medienwissenschaften wird mit *Immersion* nicht unbedingt das konkrete körperliche Umgebensein von Bildern oder Medien gemeint, sondern allgemeiner die „Verringerung von Distanz zwischen Medium und Rezipienten [...] bzw. eine leibliche Neuverortung“ der Zuschauenden. (Hochscherf et al., 2011, S. 10)

Präsenz oder ihr Erleben kann definiert werden als „Eindruck suggestiver Anwesenheit“ (Grau, 1995, S. 15, zitiert nach Hochscherf et al., 2011, S. 11), als „subjektive Erfahrung der Anwesenheit innerhalb einer virtuellen Umgebung, obwohl man sich physisch an einem anderen Ort befindet“ (Hochscherf et al., 2011, S. 11), oder als mediiertes Erleben, das sich aber durch die Beschaffenheit des Mediums illusorisch nach non-mediertem Erleben anfühlt (Definition nach Lombard, Ditton, 1997, vgl. Hochscherf et al., 2011, S. 12). Dieser Eindruck des Verschwindens des Mediums kann technisch hergestellt sein oder sich durch mentale Prozesse der Rezipierenden einstellen.

Präsenz kann als immersiv verstanden werden. Immersive Medien können Präsenz erzeugen. Technisch erzeugte Immersion verlangt den Rezipierenden laut Hochscherf einen geringeren „mentalen bzw. imaginativen Aufwand“ ab, da Bild und physische Realität bzw. ihre Wahrnehmung hier eine „starke repräsentationale Ähnlichkeit“ aufweisen. (Hochscherf

et al., 2011, S. 13)

Den erheblichen technischen Mehraufwand zu physiologisch täuschenden realistischen Eindrücken, wie er etwa in VR-Umgebungen betrieben wird und bei denen das Medium perzeptiv zurücktritt, und das ist fast selbstredend, konnte und wollte ich nicht betreiben. Auch ist es „nicht zuletzt der bewusste Bruch [...], der oftmals besonders stark nachwirkt (etwa durch die Reflexion des Entstehungsprozesses medialer Inhalte).“ (Hochscherf et al., 2011, S. 15) Aber auch die Art psychologischer Immersion, bei der die mentale Leistung die Umgebung transformiert oder ausblendet und eine virtuelle Umgebung entstehen lässt, wie etwa beim Lesen von Büchern, war nicht primäres Ziel, da das Medium selbst nicht zurücktreten, sondern sich zeigen sollte. Umhüllung, also das Eintauchen (denn das ist die wörtliche Übersetzung des Begriffs *Immersion*) in eine mediale Umgebung, sowie eine gewisse Präsenz (der abgebildeten Personen, der verstorbenen Person, der in den Filmen abgebildeten Umgebungen, einer unbekanntem Erzählinstanz, einer Medienmaterialität, einer gewissen Atmosphäre) und das Aufbringen mentaler Ressourcen (durch eigenes Vervollständigen von Leerstellen) waren dennoch das, auf das ich die Arbeit unter anderem ausrichtete. Die hier gestellten Fragen nach Immersion und Präsenz können dabei Folien bilden, durch die ästhetische Entscheidungen und der Einsatz gewisser Medien bewusst gemacht werden können.

So gibt es zum Beispiel Momente in *Brachlandpassagen*, in denen verschiedene Wüstenaufnahmen, die eigentlich sukzessive auf dem gefundenen Filmmaterial vorhanden waren, jetzt parallel auf den fünf Leinwänden zu sehen sind und dadurch eine neue Wüste bilden (vgl. Abb. 11). Die Aufnahmen sind größtenteils Landschaftsaufnahmen in Totale ohne Personen oder Aktionen im Bild, teilweise aus einem fahrenden Fahrzeug gemacht, teilweise auf fester Position aufgenommene Kameraschwenks über einen Wüstenhorizont. Die fünf Leinwände teilen sich hier fast durchgehend den gleichen Horizont, eine ähnliche Beschaffenheit der Umgebung und ähnliche Kamerabewegungen. Teilweise unterscheiden sich alle Bildinhalte, teilweise tauchen ähnliche Einstellungen auf unterschiedlichen Leinwänden auf, teilweise kongruieren Kamerabewegungen, teilweise nicht - es fehlt die formale Konsequenz. Das Ganze wird auch noch als Quasi-Loop gespielt, wiederholt, dabei nur jeweils etwas anders zusammengesetzt. Die Unterschiede der Bilder treten immer wieder hervor - es stellt sich hier kein überzeugender Eindruck einer tatsächlichen Wüstenlandschaft ein. Aber es entsteht das Angebot, sich diese Wüste vorzustellen. So entsteht auch eine neue virtuelle Wüste, die de facto nicht diejenige Wüste ist, die mein Vater eigentlich filmen wollte - das Erinnerungsmedium Super 8 wird durch neue konstruierte Erinnerungen überschrieben oder überlagert. Vielleicht lässt sich hier auch (im nichtwertenden Sinn) von einem spärlichen und unbefriedigenden Angebot einer Mischform aus psychologischer und technischer Immersion sprechen, und dabei vor allem von einer Gleichzeitigkeit von medialer und immersiver Präsenz. Dazu enthält diese Szene auch noch einige aus der Reihe fallende Bilder: Aufnahmen eines aktiven Geysirs. Genauer noch: Es sind von einem Tourist angefertigte Bewegtbildaufnahmen von Tourist:innen, die um einen aktiven Geysir herum stehen und Fotografieren, wie der *tourist guide*, lässig und mit aufgeklopftem

Hemd, also in filmgerechter Pose, einen Eimer Wasser in den Eruptionskanal schüttet, damit dieser wieder ausbrechen kann und den Tourist:innen das gewünschte Bild liefert. Diese Szene entstammt der gleichen Filmrolle, die auch die nüchterneren Landschaftsaufnahmen enthält, ist aber ungemein stärker aufgeladen mit medialen Referenzen, Symbolen und Posen. Auf der Klangebene hören wir hier sich aus verschiedenen Elementen zusammensetzende musikalische Flächen, die die verschiedenen Bilder zu einer Gesamtheit einfasst, oder wir hören geräuschhafte Flächen und/oder geräuschhaftes Sound Design. In einer Kombinationsmöglichkeit hören wir verschiedenes moduliertes Rauschen auf allen fünf Kanälen, das sich mit den Bildschnitten jeweils leicht verändert, also den filmischen Schnitten folgt, in Summe aber den Gesamteindruck von räumlichem Wind<sup>20</sup> und Weite erzeugt, um in den Momenten, in denen der Geysir ausbricht, durchbrochen zu werden von der Vertonung der Geysirfontäne - allerdings nicht unbedingt realistisch, sondern bestehend lediglich aus gefiltertem und hüllkurvenmoduliertem weißem Rauschen, und so unter anderem auch als außerfilmischer Kommentar auf den Film - in verschiedenen Geysirszenen aus verschiedenen Richtungen.



Abbildung 11: Blick von vorne auf die Installation

Zurück zum Begriffsfeld *Immersion*, und um es mit zwei weiteren Begriffen noch etwas komplizierter zu machen: Der Filmtheoretiker Richard Rushton schlägt die Begriffe *Absorption* und *Theatralität* des Kunsthistorikers Michael Fried als Gegensatzpaar vor für gewisse Eigenschaften von Kunstwerken und als Paradigmen des Kunstschaffens, sowie analog zu diesen Laura Mulvey's Begriffe des *Voyeurismus* und des *Exhibitionismus*. (vgl. Rushton, 2004) Absorptive (voyeuristische) Kunst steht für sich und in sich, präsentiert sich, als ob sie nicht unbedingt für den Blick des Publikums vorgesehen sei und richtet sich nicht an dem Blick der Zuschauenden aus, wohingegen theatrale (exhibitionistische)

---

<sup>20</sup> „Das Geräusch des Windes wurde schon früh – bereits in der Antike – im Theater künstlich erzeugt, um die dramatische Dimension des Geschehens zu erweitern.“ (Flückiger, 2006, S. 341) Mit dem Wind kommen auch eine kommentierende und eine symbolische Ebene hinzu. Wind selbst ist kein Geräusch, nur der Kontakt des Luftstroms mit Objekten macht ein Geräusch. Ob der Wind in dieser Szene eigentlich klingt, und ob er so klingt, ist sehr fraglich, wir akzeptieren ihn aber ohne Weiteres, weil wir ihn als klanglichen Archetypus des Kinos bereits verinnerlicht haben. Er wird „aus einer extradiegetischen Perspektive wie Musik ‚hinzugetönt‘, anders als die Musik allerdings unter dem Mantel des mimetischen Scheins“. (Flückiger, 2006, S. 341) Nach C. G. Jung zitiert erwähnt Flückiger, „dass die unfassbare Gestalt des Windes als Archetypus einen geistähnlichen Charakter habe, der Urängste heraufbeschwöre.“ (Flückiger, 2006, S. 341) Diese möglichen Assoziationen nehme ich durch den Einsatz des Windes gerne in die Arbeit mit auf.

Kunst sich der Blicke der Rezipient:innen bewusst ist oder für diese gefertigt ist. In anderen Worten, „the distinction between absorption and theatricality centres on the way the viewer looks at the artwork: with absorption it is as if the viewer *goes into* the painting, while with theatricality it is as if the painting *comes out to* the viewer so as to surround the viewer in a ‚situation‘.“ (Rushton, 2004, S. 229) Im frühen Kino, dem ausstellenden und insofern theatralen „Kino der Attraktionen“, in dem die Neuartigkeit des Bewegtbildes noch Spektakel war, dieses für den Blick des Zuschauers ausgestellt wurde und dabei die Handlung untergeordnet war (Gunning, 1993, S. 4), waren voyeuristischer Publikumsblick und die (insofern exhibitionistische) Fertigung der Filme für eben diesen noch eng miteinander verwandt und traten gemeinsam auf - der Blick auf Filme dieser Art war eindimensional: „The demand for voyeurism is explicitly acknowledged and addressed: that is why it is one-dimensional; the exhibitionist complies with the voyeurist and vice-versa.“ (Rushton, 2004, S. 238) Auf den frühen Film folgt der klassische fiktionale, nicht-theatrale, absorptive/voyeuristische Film, dem eine Dimension hinzukommt, denn die Zuschauenden müssen aus sich selbst heraus, um in die Arbeit zu gehen (Immersion im psychologischen/mental Sinn<sup>21</sup>), um dort Erfahrungen und Begegnungen zu machen - die Zuschauenden stehen dem Medium dadurch automatisch in einem dualen Bezug gegenüber, der sowohl aus der Absorption (dem Sich-Einlassen auf diese) und ihrer eigentlichen Unmöglichkeit (dem Sich-Bewusstsein über das Konstrukt) besteht (vgl. Rushton, 2004, S. 239). Wenn das Publikum auch um das Medium weiß, ist Absorption trotzdem möglich. Historisch folgt auf den klassischen fiktionalen Film der moderne Film, der, hier zitiert Rushton wieder Fried, so wie auch die moderne Kunst, damit beschäftigt ist, herauszufinden, was er eigentlich ist - Reflexivität, Ironie, Selbstbezüge sind die Folge (vgl. Rushton, 2004, S. 239-240), Absorptivität ist nicht mehr primäres Ziel und tritt in wechselseitigen Austausch mit Theatralität. Rushton stellt hiermit dem eindimensionalen frühen Film des Spektakels den zweidimensionalen fiktionalen klassischen und den multidimensionalen modernen Film gegenüber, die beide mehr Bezüge und mehr Beschäftigung ermöglichen. „Immersion muss folglich – anders als die Illusion – als ein ambivalentes Phänomen gedacht werden, bei dem sich die Rezipienten ständig in einer Doppelrolle befinden.“ (Hochscherf et al., 2011, S. 15)

Vielleicht ist *Brachlandpassagen*, wenn auch kein moderner Film, so doch in diesen Traditionen zu verstehen: Der Aufbau (großformatiges Präsentieren gefundener Familienfilme) mutet, das mehrkanalige Spektakel auf den Blick des Zuschauers ausgerichtet, exhibitionistisch an, die Untertiteltexte und die Fragmente einer Narration eines Urlaubs laden ein zu einem voyeuristischem aber skeptischen Eintauchen, und das wiederholte Hervortreten des Medialen und die darin enthaltenen Selbstbezüge stellen stets die Frage nach dem eigentlichen Wesen des Materials und des Erzählten. Die Mehrdimensionalität zwischen voyeuristischer und exhibitionistischer Tendenz hilft vielleicht sogar auch im Umgang mit der voyeuristischen Scham dem privaten Filmmaterial gegenüber.

---

<sup>21</sup>Diese Art der Immersion wird bei Hochscherf et al. auch *imaginative Immersion* genannt (Hochscherf et al., 2011, S. 14).

## 13 Der Zugang zur Tonspur

Ein geeignetes Sound Design zu konzipieren zeigte sich als eine größere Herausforderung als vorerst angenommen, da ich mich neben der Entscheidung, ob hier eine naturalistische oder imitative Klanggestaltung oder ein abstrakterer Zugang geeigneter sei, auch zu der auf den Filmbändern bereits existierenden (im Nachgang hinzugefügten) Tonspur verhalten sowie später mit der Mehrkanaligkeit meines geplanten Setups umgehen musste und der Frage nachging, ob ich meine Klänge auch mehrkanalig zuspielden will, und wenn ja, wie und weshalb.

Ich entschied mich, die Original-Tonspur gänzlich zu ignorieren, und an einem Zwischenzustand in der Produktion der Filmrollen anzusetzen - dem Zeitpunkt ungefähr, an dem die Filmaufnahmen das Trägermaterial belichteten und die Schnitte, wenn überhaupt, dann „in der Kamera“<sup>22</sup> stattfanden. Für meine Arbeit entledigte ich mich jedoch aller Schnitte, wenn auch gerade manche Schnitte in der Kamera sicherlich einen hohen Informationsgehalt hatten (denn sie erzählen direkt von der Intention des Filmenden, besonders stark spürbar in Trick-Schnitten, bei denen Personen in gleicher Landschaft auftauchen und wieder verschwinden). Nichtsdestotrotz wollte ich der Arbeit mit einem eigenen System von Schnitten begegnen, hier setzte die Transformation an. Aus dem gleichen Grund verwarf ich auch die Tonspur der amateurhaften Postproduktion.

Die Tatsache, dass ich, entgegen des ursprünglichen Vorhabens, eine genuin und primär Sound-Design-basierte Arbeit zu realisieren, hier nun, wie bereits erwähnt, zunächst ein Framework für das Sound Design zu entwickeln versuchte, und am Ende eine primär als filmische Arbeit oder Videoinstallation zu verstehende Sache realisierte, birgt natürlich auch die Frage, inwiefern hier eigentlich die Arbeit eines Sound Designers oder eine Abschlussarbeit im Fach Sound Design vorliegt. Diese Zuordnung interessierte mich weniger, vielmehr nahm ich die Notwendigkeit, mich nun als Videokünstler identifizieren zu müssen, als Chance, um meine Funktion als Sound Designer - wenn auch im Rahmen der eigenen Arbeit - von einer anderen Perspektive verstehen und befragen zu können.

Ich verwarf daher also alle bereits existierenden Klänge und sah mich der Arbeit auf klanggestalterischer Ebene sehr frei gegenüber. Alles klangliche Material musste neu entworfen werden. Fixiert waren das Bildmaterial, sowie die mehrkanalige Aufstellung. Wie ging ich also zunächst mit der Mehrkanaligkeit um?

## 14 Mehrkanaligkeit und Perspektive

Die Lautsprecheranordnung, also jedem Bildkanal einen Audiokanal inhaltlich sowie räumlich zuzuweisen, war naheliegend und fand auch genau so statt. Dabei stellten sich natürlich

---

<sup>22</sup>Der Schnitt „in der Kamera“ bezeichnet den Vorgang des Unterbrechens und Wiederaufnehmens der Belichtung des laufenden Films, also das Anhalten der Filmkamera, um sie zu einem späteren Zeitpunkt wieder laufen zu lassen. So entstehen harte Bildschnitte des Bildinhalts auf dem Filmmaterial, das Filmmaterial wird dazu aber nicht tatsächlich auseinander geschnitten und neu zusammengeklebt, wie es beim Analogschnitt in der Postproduktion passiert. Schnitt in der Kamera, geplant oder nicht, findet in der Phase des Filmens statt.

Fragen nach der Beschaffenheit und den Möglichkeiten des Mehrkanaltons, und, da die Installation auch eine filmische Form besitzt, spielten bei diesen Überlegungen auch das klassische Surround-Format im Kino und dessen zentrale Perspektive eine Rolle. Kino ist visuell einkanalig. „Die Raumorganisation der Perspektive schafft ein hypothetisches Zentrum außerhalb des Bildes, das den Zuschauer als Subjekt in eindeutiger Weise positioniert.“ (Flückiger, 2006, S. 96) Stereo- Surroundton sind im Grunde genommen nur Erweiterungen der zentralen Perspektive, sie stützen diese sogar, da sie den Seitenkanälen praktisch nie zentrale Informationen zuspielen, sondern diffusen Klang und manchmal Klangeffekte - die Subjektposition wird noch gestärkt. Zwar sieht Flückiger im uneindeutigen Klang der Surroundkanäle im Kino auch „eine Welt des Imaginären, der individuellen Phantasie des Zuschauers, die in einem mehrdeutigen Reizangebot ihren ureigenen Anker auswirft. [...] Das ozeanische Gefühl, das die klangliche Umhüllung auslöst, befördert die Regression in jene präsymbolischen Schichten, die sich der Kontrolle des Verstandes entziehen“ - so argumentiert sie zumindest mit Adorno und Eisler (vgl. Adorno und Eisler, 1944, S. 30). Dem in dieser Hinsicht besonderen Effekt der Umhüllung, die die Surroundkanäle leisten, und ob er präsymbolisch ist oder nicht, wird hier nicht weiter nachgegangen, vielleicht kann er aber anhand von Atmosphäre (vgl. Kapitel 11) oder räumlicher Wahrnehmung (vgl. Kapitel 5) verstanden werden. Wirklich verändert wird die Perspektive durch die Surroundkanäle jedenfalls nicht. Auch die Aufstellung der Lautsprecher ist an der zentralen Perspektive ausgerichtet. Die mehrkanalig organisierte Tonspur mit ihren Richtungs- und Deutungsbezügen kontrolliert „die Aufmerksamkeit des Zuschauers, indem sie auf eine spezifische, intendierte Lesart der komplexen Schichtung zielt.“ (Flückiger, 2006, S. 97) Der Mehrkanalton bei *Brachlandpassagen*, ursprünglich in Kreisform gedacht, aber letztlich in einer Halbkreisformation ausgeführt, verhält sich anders. Hier treffen alle aus den in gleichen Abständen aufgestellten Lautsprechern ertönenden Klänge gleich stark und gleichberechtigt bei den Zuschauenden ein, es gibt keine zentrale Perspektive.

## 15 Der Blickwinkel

Von der Perspektive ausgehend möchte ich einen kurzen Ausflug zum Thema des Blickwinkels unternehmen. Natürlich gibt es Stative, auf die eine Kamera montiert werden kann, so dass sich die Filmenden selbst vor die Kamera begeben. Aber da die Kamera primär als Handkamera konstruiert ist, befinden sich die Filmenden doch oft hinter der Super-8-Kamera. Der Blickwinkel ist der ihre, das Performen von Personen vor der Kamera ist in der Regel auch eine „Interaktion mit der Kameraperson, die ihrerseits innerhalb dieses relationalen Gefüges steht.“ (Schneider, 2004, S. 123) Die Präsenz des Filmenden (der höchstwahrscheinlich fast immer mein Vater war) ist spürbar, sein Blick ist in das Material eingeschrieben. Ein Blick, der übrigens häufig die zu Besuch gekommene Freundin mit der Kamera einfängt - ein typisches Motiv älterer Urlaubsfilme, bei denen weiblich gelesene Personen häufiger zentrales Bildmotiv waren als männlich gelesene (vgl. Schneider, 2004, S. 152).

Aufnahmen von Kamerapersonen sind immer adressiert und medial situiert. Hierbei spielt der Aspekt der Kontrolle eine grosse Rolle: Gibt sie die Kamera aus der Hand, verliert die Kameraperson das Signum des Regisseurs. Der Blick zur Kamera ist immer auch ein Kontrollblick, [...] [er] kontrolliert die Kameraperson [...], und er kontrolliert ihren Blick, indem er ihn lenkt. Mit der medialen Situietheit verhält es sich wahrscheinlich ähnlich: Das Wissen um die Medialität verbindet sich mit der Angst vor einem Kontrollverlust: Man will es möglichst recht machen. (Schneider, 2004, S. 174)

Der Blick wird in *Brachlandpassage* weniger gelenkt, die Perspektive ist unklar und offen, die Texte ordnen Ich-Erzähler:in und angesprochene Personen nicht klar zu, die Zuschauer:innen haben im Raum eine gewisse Freiheit. Die oben beschriebene Kontrolle, die Eindeutigkeit des Blickpunkts und die zentrale Perspektive werden auch durch die mehrkanalige Ausführung in Bild und Ton angegriffen. Sie regt die Zuschauer:innen zum Beispiel dazu an, sich ständig umzuschauen, sofern sie nichts verpassen wollen - was aber unmöglich ist. Nur die Zwischenbänder mit den Untertiteltextrn zwingen das Publikum zu einer klaren Aktion, nämlich zu Lesen. Dies wird aber auf eine gewisse Art auch wieder unterlaufen durch das gleichzeitige Existieren einer im Raum erfahrbaren Soundscape.

## 16 Abbildung im Sound Design

Welche Klänge wählte ich nun aus, und zu welchem Zweck? Und was heißt es überhaupt, mit einem Klang zum Bild etwas abzubilden? Zur Qualität der Abbildung eines akustischen Ereignisses im Film existieren verschiedene Vorstellungen. Manche Theoretiker:innen (Bela Balázs, Jean-Louis Baudry, Christian Metz, Gerald Mast) sehen Sound im Kino als nicht simulativ und bloß primitiv reproduziert, oder behaupten, phänomenologisch oder ontologisch seien die Klänge im Kino nicht von ihren akustischen Originalen zu unterscheiden. (Flückiger, 2006, S. 69) Als Sound Designer muss ich hier naturgemäß widersprechen, auch wenn ich mir Fragen nach Reproduktion und Darstellung bzw. Abbildung hinsichtlich der eigenen Arbeit und der anderer Sound Designer:innen stelle und gerne selbst kritisch und skeptisch darüber bin, in welchem Maß klangliche Reproduktionen überhaupt künstlerische Prozesse durchlaufen. Aber die Behauptung, das Medium der Tonspur im Film sei neutral und nicht mediert, nicht Teil von Prozessen der Transformation, ist, so argumentiert auch Flückiger, wenig nachvollziehbar. (Flückiger, 2006, S. 78)

Die Vorstellung einer natürlichen Beziehung zwischen Klang und Bild oder Klang und dessen Quelle im Bild ist auf technischem Wege nicht zu befriedigen. Nach Alan Williams ist der Ton als solcher immer „das Resultat des Hörprozesses“ und er ist verschieden in verschiedenen Räumen, Positionen von Räumen und Kontexten - die Aufnahme eines Klangs kann „nur eine spezifische Lesart des ursprünglichen akustischen Ereignisses sein“, und „unterwirft“ dieses immer einer „Transformation“. (Flückiger, 2006, S. 73)

Die wiedergegebene Klangaufzeichnung eines Klangereignisses durch ein modernes Mi-

krofon beispielsweise enthält in der Regel zu viele Informationen im oberen Frequenzbereich, was dazu führt, dass wir die gehörten hyperreal anmutenden Klänge nicht als natürlich wahrnehmen, bis diese in der Postproduktion eine Höhen-Absenkung erfahren. Ob dies eher mit der Verarbeitung von Klang durch unsere Ohren zusammenhängt oder mit der Gewöhnung an den Klang des Kinos, der in der früheren Phase des Tonfilms aus Gründen technischer Einschränkungen weniger Höhen-Präsenz enthielt, ist schwer festzustellen, aber die Absenkung von Höhen ist in der Kinoton-Postproduktion gängige Praxis.

Die Frage nach der Qualität einer Abbildung bringt erst einmal weitere Fragen nach der Bedeutung eines Klangs mit sich, nach den Ideen, die zu einem Klang führen oder zu denen der Klang führt, und nach Essenz und Sinn des Klangs und seines Einsatzes und was damit abgebildet werden soll. Filme, in denen (bild-)inhaltsbezogene Umgebungsklänge hörbar sind oder hörbar gemacht werden, also die klangliche Umgebung der jeweiligen Szene abgebildet werden soll, bedienen sich (mittlerweile) fast immer eines künstlichen Gebildes vieler Schichten von Klängen, um diesen „natürlichen“ Klang zu etablieren. Sie müssen dies sogar, zum Beispiel wenn der Originalton vom Set nicht wie gewünscht klingt (was oft der Fall ist), und es ist in der Film-Postproduktion mittlerweile eher die Ausnahme, dass der Original-Set-Ton es relativ unverändert auf die finale Tonspur schafft. „Even with so-called direct sound, sounds recorded during filming have always been enriched by later addition of sound effects, room tone, and other sounds. Sounds are also eliminated during the very shooting process by virtue of placement and directionality of microphones, soundproofing, and so on.“ (Chion, 1994, S. 95-96)

Menschliche Ohren verarbeiten Schall anders als messtechnische Apparaturen wie etwa Mikrophone, spektral sowie spatial. Auch hochqualitative Mehrkanal-Mikrofonarrays wie ORTF-3D und sogar mehrkanalige komplexe Aufnahme- und Wiedergabetechniken zur originalgetreuen Schallfeldreproduktion (wie etwa Ambisonics) können den in Anwesenheit menschlicher Ohren entstehenden Höreindruck an einem realen Ort technisch an dafür vorgesehenen Hör-Orten nicht völlig wiederherstellen, geschweige denn unter suboptimalen Bedingungen wie denen des Kinosaals. Auf dies weist auch Flückiger hin, wenn sie Mikrofone als „vollkommen indifferente technische Apparate“ beschreibt und das Hören als so komplexen Vorgang, dass kein Mikrofon „auch nur einen Bruchteil dieser fokussierenden Leistung zu erbringen“ imstande sei. (Flückiger, 2006, S. 90)

Das Ohr hört selektiv, die natürliche und ständige Kopfbewegung führt bei den Hörenden zu einer anderen Informationslage als am statischen Mikrofon, das Verhältnis von fokussierten Elementen zu Hintergrundgeräuschen oder spatialen akustischen Reflexionen wird während des Hörprozesses adaptiv gerechnet. Nicht zuletzt nehmen wir Klänge multimodal wahr, Eindrücke entstehen in Zusammenspiel mit allen anderen Sinnen. Auch ist technisch gut gelungene spatiale und spektrale Reproduktion keine notwendige Bedingung für einen überzeugenden Gesamteindruck beim Anschauen eines Films. Etwa, weil wir gewisse Konventionen gelernt haben (etwa, dass handlungsbezogener Klang meist nur über den Center-Lautsprecher in Mono gespielt wird). Die Parameter, die den Film als Ganzes erscheinen lassen, sind vielfältig und stehen im komplexen Verhältnis zueinander.

Das Sich-Einlassen des Zuschauers, das Abschließen des Vertrages einer mit dem Film gemeinsamen Fiktion ist dabei immer primärer Faktor - „every film is premised on the the acceptance of rules of the game“. (Chion, 1994, S. 109) Welche Arbeit muss der Film (oder die filmische Installation) leisten, welche Arbeit leisten die Rezipient:innen?

„Der Film als narratives System muss die Fragmente so aufbereiten, dass sie eine kohärente Illusion schaffen. Die Diegese als sinnvolles Ganzes entsteht nur durch die konstruktive Tätigkeit des Zuschauers“ (Flückiger, 2006, S. 77). Zur *suspension of disbelief* gesellt sich wohl immer auch eine „creation of belief“, denn aufgrund „our desire to experience immersion, we focus our attention on the enveloping world and we use our intelligence to reinforce rather than to question the reality of the experience“ (Murray, 2001, S. 110, zitiert nach Hochscherf et al., 2011, S. 14).

Die Ansprüche an einen technisch gut gearbeiteten und realistisch abgebildeten „Originalklang“ steigen mit den technischen Weiterentwicklungen der Aufnahme- und Wiedergabegeräte und mit zunehmend sorgfältiger Gestaltung eines natürlichen Klangeindrucks im Kino. Dabei spielt auch die Gewöhnung an technische Verbesserungen eine Rolle - eine Art Rückkopplungseffekt. Wir sind weniger an technisch niedrig aufgelöste, unzulängliche Reproduktionen und mehr an komplex und aufwendig gestaltete, „echt“ wirkende Klangumgebungen gewöhnt, demnach werden diese auch produziert. „Denn das Abbild wird nicht nur von der Wahrnehmung bestimmt, sondern umgekehrt auch die Wahrnehmung von den Abbildern, da sie sich in der menschlichen Erfahrung festschreiben.“ (Flückiger, 2006, S. 83) Oder anders gesagt: „Der Realismuseffekt ist einer irreversiblen evolutionären Dynamik unterworfen.“ (Flückiger, 2006, S. 84) Es ist wahrscheinlicher, dass qualitativ schlechte oder wenig bearbeitete Originalton-Umgebungsufnahmen vom Filmset in der Wahrnehmung mehr als technische Artefakte, Medien oder Zeitdokumente in den Vordergrund treten, als dass sie illusorisch zu ihrem Abgebildeten werden - ihre Bedeutung (und damit auch die Bedeutung ihrer Abbildung) spielt sich also auf verschiedenen Ebenen ab - in Hinblick auf den Eindruck einer „Echtheit“ und das Verstärken des Eindrucks der Teilhabe an der Filmwelt<sup>23</sup>, in ihrer Zeichenhaftigkeit und ihrer Funktion als Signifikanten oder Repräsentanten, die auf Inhalte zeigen oder erinnerte oder assoziierte Welten mediiert abbilden, aber auch auf Ebene der soziokulturellen Gewöhnung (an gewisse Klänge, Praktiken, Clichés) und auf Ebene der Medienspezifität und Materialität (und dies möglicherweise auch auf der Ebene der Zeichen), und nicht zuletzt kann die Bedeutung des Filmtons auch nur ihre Klanglichkeit sein.<sup>24</sup> „Die auditive Erfahrung im Kino wäre ärmlich ohne alle nuancierten Schattierungen, die sprachlich nicht unbedingt zu fassen sind. Die Reizqualität als solche hat eine affektive, aber auch eine kognitive Bedeutung“, auch die referenzlose „sensorische Dimension des Klangs“. (Flückiger, 2006, S. 79)

---

<sup>23</sup>Zur Erhöhung des Realismus kommen Filmtontechniken zum Einsatz wie die des *Worldizing* nach Walter Murch, bei der aufgenommene Klänge erneut in echten akustischen Umgebungen abgespielt und wieder aufgenommen werden, um einen höheren Echtheitseindruck zu vermitteln, oder die des *Futzing*, bei dem Klänge, häufig Foley-Geräuschaufnahmen oder Dialog am Telefon, so verzerrt und gefiltert werden, dass sie klingen, als würden sie sich in der Filmwelt befinden.

<sup>24</sup>Gemeint ist z.B. eine Klanglichkeit in ihrer konkreten textuellen und spektralen Beschaffenheit im Sinne von Pierre Schaeffer's *écoute réduite* (vgl. Schaeffer, 1966).

Zurück zur abbildenden Soundscape: Sauber produzierte Ambiences sind der Standard und „no longer perceived as a reproduction, as an image (with all this usually implies in terms of loss and distortion of reality), but as a more direct and immediate contact with the event.“ (Chion, 1994, S. 103) Flückiger spricht auch von der „deutlich gesteigerten Auflösung des Aufnahme- und Wiedergabeapparats“, dem „klanglichen Überfluss“ und der „komplexen Struktur“ der Tonspur im zeitgenössischen Kinofilm. (Flückiger, 2006, S. 117) Höhere technische Präzision und mehr Ressourcen in der Ausgestaltung der Tonspur führen - so Flückiger - zu einem stärkeren *Authentic*-Effekt, also dem Eindruck des „verbürgt Realen“, produziert durch die „hohe [technische] Auflösung in Verbindung mit der exakten, individuellen Ausdifferenzierung der Merkmale“. (Flückiger, 2006, S. 117) Auch wenn wir hier nur über gewöhnlichen Stereo- oder Surround-Kinoton sprechen (und nicht etwa das spatial deutlich höher aufgelöste Dolby Atmos) und in Hinblick auf technisch-perzeptuelle illusorische Immersion weit entfernt sind von VR-Systemen und deren Bemühungen um Non-Mediation (vgl. Hochscherf et al., 2011, S. 12) - trotzdem könnten wir meinen, höher aufgelöste technische Systeme und deren Möglichkeiten verstärkten auch in der Arbeit an der geringkanaligen Surround-Tonspur den Anspruch, den Eindruck des Mediums in den Hintergrund treten lassen zu wollen. In einer installativen Arbeit wäre dies vielleicht nicht unbedingt wünschenswert. Im fiktionalen Kinofilm stellen sich genau diese Fragen: Wie reflektiert soll geschaut werden? Wie stark soll der Ton im Film eine wirkliche Welt simulieren, welche Soundscapes tragen zu einer imaginativen Immersion bei?

Wenn ich in den folgenden Absätzen über *Ambiences*, *Soundscapes*, *Sound Design* und andere klangliche Gestaltung spreche in Hinblick auf ihren Realismusanspruch und ihre Komplexität, so verwende ich diese Begriffe nicht als scharf voneinander abgegrenzt und meine mit ihnen einen geräuschhaften akustischen Umgebungshintergrund oder die geräuschhafte Gestaltung der Tonspur abseits von Filmmusik und von sehr vordergründig handlungsbezogenen Symbolklängen. Ich meine damit in Teilen aber auch sämtliche hörbaren Geräusche abseits von Musik inklusive sehr präsenten Symbolklängen - dies geht dann aber aus dem Kontext hervor. Ich fasse *Ambiences* auch mit der folgenden Definition von *Ambient sound*, die auch die Aspekte von Präsenz und Körperlichkeit hervorhebt und die auch auf die oben erwähnte technische Entwicklung eingeht, allerdings anstelle erhöhter Authentie eine verstärkte Künstlichkeit und Sterilität der Ambiences bespricht:

Ambient sound can be defined as the site-specific background sound component that provides locational atmosphere and spatial information in both film and sound art production; generally, it is the primary material in the hand of the sound artist and practitioners to sculpt the sense of presence and embodied experience of a site within the interior world of a sound work. [...] The apparent intensification of presence in the contemporary films of the digital realm is largely artificial and constructed by industrial norms and market consideration for making cleaner and artificially sanitized sounds. (Chattopadhyay, 2017, S. 361)

Ich habe spontan einen kurzen Feldversuch mit sehr niedriger Stichprobenzahl und ohne Anspruch auf statistische Signifikanz durchgeführt und mir sechs aktuelle Filme und fünf Filme aus den 1960er-Jahren (jeweils dem Erzählkino zuzuordnen) auf dem Online-Streaming-Dienst Netflix angeschaut. Ausgewählt wurden diese spontan aus einer mir vorgeschlagenen Liste, die irgendeinem Algorithmus zugrundeliegt - ich würde behaupten, einigermaßen zufällig. Dabei hörte ich vor allem auf die Gestaltung der akustischen Umgebungen. Die Liste der Filme und meine spärlichen Notizen finden sich im Appendix (vgl. Appendix A).

Flückiger scheint tendenziell Recht zu haben - zumindest haben die Filme aus den letzten Jahre, die ich mir angehört habe, ein komplexeres und vielschichtigeres Sound Design ihrer klanglichen Umgebung als die Filme aus den von mir ausgewählten 1960er-Jahren. Keine der ausgesuchten Filme sind derart experimentell oder minimalistisch, dass sie auf weiten Strecken ohne Ambiences oder mit aus der diegetischen Logik isolierten Geräuschen einer anderen Klangwelt auskommen, wie sie aber z.B. bei Tarkovsky<sup>25</sup> in seiner *poetischen Logik*<sup>26</sup> zu finden sind.

Die Tonspur aktuellerer Filme ähnelt, vor allem im direkten Vergleich mit der technisch weniger aufwendigen klanglichen Ausgestaltung durch einzelne Elemente oder Originalton in den früheren Filmen, im Durchschnitt eher einem auf verschiedenen Tiefenebenen durchhörbaren Wimmelbild aus vielen klanglichen Einzelereignissen, aus denen diese Umgebung zusammengesetzt ist. Beim schnellen Durchschauen der aktuellen Filme fällt auf: Es sind eigentlich fast ausschließlich sehr gut durchhörbare Ambiences vorhanden, anders so bei den Filmen aus den 1960er-Jahren. Zeichenhaftigkeit scheint zurückzutreten zugunsten eines klanglichen Realismus der geräuschhaften Tonspur, die zwar Symbol- und Suggestivkraft beibehält, welche aber versteckter oder spärlicher vorhanden sind. Die Unterschiede sind keine absoluten, aber sie sind in diesem schnellen Experiment doch erkennbar. Aktuelle Filme, in denen das Sound Design in Teilen eine ganz spezifische zeichenhafte Rolle einnimmt, als gestalterisches Element stärker in den Vordergrund tritt und vielleicht andere filmische Welten und Bedeutungsebenen der offensichtlichen hinzufügt, ganz im Sinne eines magischen Realismus wie dem bei Tarkovsky, und zum Beispiel zu finden in den Windgeräuschen, die die unterdrückten Arbeiter in Alice Rohrwacher's sozialistischen Märchen *Lazzaro felice* herbeipfeifen<sup>27</sup>, sind im Vergleich seltener. Künstliche und kom-

---

<sup>25</sup>„Artists are divided into those who create their own inner world, and those who recreate reality. I undoubtedly belong to the first — but that actually alters nothing: my inner world may be of interest to some, others will be left cold or even irritated by it; the point is that the inner world created by cinematic means always has to be taken as reality, as it were objectively established in the immediacy of the recorded moment.“ (Tarkovsky, 1987, S. 118)

<sup>26</sup>„Often mistaken for metaphorisation, [Tarkovsky's] poetic logic [...] appears in such methods and techniques of work as naturalism of images and sounds, rejection of film music and its replacement for other sound forms, observing or contemplation of an object, building associative links, and one of the most important, quoting visual and audio objects belonging to non-cinematographic art-realities. [...] The poetic logic leaves the question of meaning open, suggesting polysemanticism of the filmed images.“ (Shpinitkaya, 2008, S. 385))

<sup>27</sup>In *Lazzaro felice* von 2018, der in der aktuellen Zeit spielt, werden eine kleine Gruppe von Arbeiter:innen in einem von der modernen Gesellschaft völlig isolierten italienischen Dorf von der reichen Marchesa in dem Glauben gelassen, Schulden bei ihr zu haben und als Leibeigene ausgenutzt. Sie kennen ihre

plex ausgearbeitete Klangumgebungen, die sich in ihrer Bedeutung sehr in der Nähe der abgebildeten abgefilmten „realen“ Welt befinden, scheinen eher die Regel zu sein.

Präzise und komplex gestaltete Klänge in aktuelleren Filmen sind nun aber, so Flückiger (und damit meint sie auch komplexe Einzelklänge, nicht nur Hintergrund-Ambiances), „auf einer primären Ebene nicht einfach nur indexikalische Zeichen, die auf eine Quelle verweisen, sondern mehrgliedrige Bündel von Zeichen, die sich auf den Ort, das emotionale Klima, die materielle Ausgestaltung und die prozesshafte Dynamik des Geschehens beziehen.“ (Flückiger, 2006, S. 117)

Prinzipiell bin ich hier auch Flückigers Meinung. Beziehe ich das Zitat hingegen nicht auf reich ausgestattete Einzelklänge verschiedener Bedeutungsebenen, sondern auf die im Vergleich mit älteren Filmen höhere Komplexität und technische Auflösung der Hintergrund-Ambiances, sieht es für mich anders aus. Beim Durchschauen der Filme stellt sich mir nämlich die Frage, ob aktuellere Filme über ihre Tonspur eigentlich überdeterminiert sind. Dieser Eindruck rührt auch daher, dass in den Filmen aus den 1960er-Jahren die Zeichenhaftigkeit der Tonspur zwar durch ihre Ausgestelltheit sehr offensichtlich, aber auch mehr Angebot zu Zeichenhaftigkeit vorhanden ist. Die neueren Filme scheinen generischer „korrektere“, der Komplexität natürlicher Umgebungs-Soundscapes eher entsprechende Ambiances einzusetzen, welche voller Inhalt stecken - aber, trotz ihrer aufwendigeren Gestaltung, auch unsichtbarer und uninteressanter scheinen. Führt der Einsatz dieser Vielschichtigkeit und Komplexität der Ambiances vielleicht zu mehr Diffusität, werden künstlerische Positionen oder Angebote vermieden, mangelt es an ästhetischer Reduktion als offene Fläche, die durch die Zuschauenden betreten werden kann, an einer Lücke, die ausgefüllt werden kann, damit Tiefe entsteht, und an der über diese Lücke oszillierenden Resonanz zwischen dem Bild und dem ihm nicht völlig entsprechenden Ton - Dinge, die sich in den Filmen von Tarkovsky oder Rohrwacher finden lassen? Vielleicht nimmt ein Mehr an all den Informationen zu Richtung, Tiefe und Material der Soundscape-Elemente den Raum für eine andere Art aktiverer, zu generierender Information, den Raum der Reflexion. „[If everything] that appeared on the screen would [...] be heard on the soundtrack, [...] the result would amount to sound not being treated at all in the film. [...] In itself, accurately recorded sound adds nothing to the image system of cinema, for it still has no aesthetic content“, erklärt Tarkovsky, und dass der Tonfilm als ästhetisches Werk nur dann lebe, wenn „the sounds of the visible world, reflected by the screen, are removed from it, or that world is filled, for the sake of the image, with extraneous sounds that don't exist literally, or if the real sounds are distorted so that they no longer correspond with the image“. (Tarkovsky, 1987, S. 162) Diese absolut grundlegende Überlegung zum Tonfilm ist schwer anzufechten, aber zu überlegen wäre, ob es einen solchen neutralen völlig bild-

---

Rechte nicht, empfinden aber gegenüber ihrer Grundherrin und ihrer Familie Abscheu, die im Film immer dann zutage tritt, wenn die Arbeiter:innenschaft beim Vorbeiziehen ihrer Unterdrücker:innen vermeintlich unschuldig pfeifen, dieses Pfeifen jedoch in klanglicher Gestalt einer leichten Brise auftritt, die aus dem Nichts zu kommen scheint und die Grundherr:innen jeweils kurz in Irritation und Unruhe versetzt. Wir hören einen aufkommenden und über das Land fahrenden Wind, der magischen Ursprungs zu sein scheint, der Welt eine weitere überlagert und im Film Hoffnungsträger für die Freiheiten der Unterdrückten wird. (Rohrwacher, 2018)

bezogenen Ton im Kinofilm denn überhaupt geben kann - schon das Set-Ton-Mikrofon selbst transformiert ja den „natürlichen“ Originalton und nimmt eine eigene Perspektive ein, sein aufgenommener Ton durchläuft einen Übersetzungsprozess. Müssten wir also nicht eigentlich die Tonspur akkurat mit eben genau den von Tarkovsky vorgeschlagenen „extraneous sounds that don't exist literally“ neu zusammensetzen, um Tarkovsky's ideales Negativbeispiel der naturalistischen Kakophonie (Tarkovsky, 1987, S. 159) herzustellen? Vielleicht spricht Tarkovsky hier auch eher vom spürbaren Hervortreten ästhetischer Positionen. Die von mir gesichteten Filme der letzten zehn Jahre leisteten jedenfalls genau diese komplexen, aus neuen Klängen zusammengesetzten Soundscapes, allerdings naturalistisch anmutend. Inwiefern diese nun als künstlerische Positionen intendiert sind oder wirken<sup>28</sup>, müsste daher genauer überprüft werden - das konnte mein schneller Hörversuch hier nicht leisten.

Der Editor und Sound Designer Walter Murch spricht in einem Interview über die Tatsache, dass ein Entzug an sinnlichen Informationen zu einem aktiven Generieren dieser führt, was er beim Schnitt ohne Ton, also dem Schnitt mit stummen Bildern, ständig beobachtet:

I have to extract meaning, greater meaning, out of [the images] because of a sensory deprivation. But also, paradoxically, I pay more attention to the sound because, although I've turned the speaker off, I'm still ‚hearing‘ sound; it's just that I'm hearing the sound in my imagination [...]. (Kenny, n. d.)

*Brachlandpassagen* hat kein komplexes realistisches Sound Design, die von der Kamera abgebildete Realität soll nicht erfunden, generiert oder verstärkt werden, die Medialität (damit meine ich hier das Vermittelnde und die Technik) soll nicht überwunden werden, sondern sich zeigen, und die Reduktion auf einzelne isolierte Klänge, die Bezüge zu dem Bildinhalt aufweisen, soll die Zuschauenden dazu anregen, selbst Bezüge zu generieren. Die komplexe klangliche Umgebung entsteht erst durch das Mischen der verschiedenen multiplizierten Quellen im Raum und bildet nicht etwas „Reales“ ab, sondern generiert einen medialen Raum und eine gewisse Atmosphäre (vgl. Kapitel 11).

Eine andere Strategie, bei der Projektionsflächen erhalten bleiben und die Ambiances dennoch komplex aufgebaut werden und mit ihren Elementen gespielt werden kann, ist das Erstellen von neuen Kontexten, die nur wie reale Umgebungen erscheinen, aber in Wirklichkeit subjektivieren:

Unscharfe Konzepte beflügeln die Fantasie, indem sie Projektionsflächen für individuelle Interpretationsstrategien bilden. Das gilt besonders für die reichhaltige, vielschichtige Tonspur, in der jedes einzelne Klangobjekt aus seinem ursprünglichen Umfeld herausgelöst, bis zur Unkenntlichkeit bearbeitet und

---

<sup>28</sup>Bedeutend die Klänge in den Soundscapes etwas? Haben sie multiple Bedeutungen? Lenken sie die Aufmerksamkeit, provozieren sie gewisse Lesarten? Entwickeln sie sich über die Dauer des Films? Mein erster Eindruck während meines Hörversuchs war, dass dies in aktuelleren Filmen weniger geleistet wird, und die Arbeit stattdessen primär in realistisch anmutende Soundscapes fließt.

in einen neuen Kontext gestellt wird, wobei die Sound Designer exakt darauf achten, die strukturbildenden Überlegungen zu verwischen und alles wie zufällig erscheinen zu lassen. Damit wahren sie nicht nur den Eindruck von lebensweltlicher Authentizität, sondern lassen das Werk frei von einer deutlich wahrnehmbaren Intention im Raum der Imagination schweben. Diese kreative Taktik kommt besonders bei den zahlreichen Subjektivierungsstrategien zur Anwendung, die mit mehrheitlich schwer zu identifizierenden Klangobjekten operieren oder Klangobjekte ihrer ursprünglichen Bedeutung berauben, indem sie diese in ungewohnte, teils sogar unplausible Zusammenhänge integrieren [...]. (Flückiger, 2006, S. 375)

Prinzipiell entscheiden weiterhin die Zuschauenden/Zuhörenden (ob bewußt oder nicht), ob sie einen Klang, der eine wie auch immer beschaffene Verwandtschaft mit seinem akustischen Original aufweist, wie komplex und informationsbeladen er auch ist, seinem Original oder etwas anderem zuordnen, es als dieses oder jenes akzeptieren und ob sie sich Bezüge in Erinnerung rufen - aus Hörerfahrung, Wiedererkennung oder der Lust auf Sinnbildung, selbst wenn technische Artefakte hörbar sind oder es sich um unsaubere Reproduktionen oder nur Symbole handelt. Ob die technische Abbildung höchstgradig überzeugend wirkt oder nicht, ist dabei sekundär. Sofern den Klängen anekdotische Qualitäten anhaften, gelingt dies sicher eher. Verstärkt wird der Grad des Sich-auf-die-filmische-Realität-Einlassen-Könnens zum Beispiel durch Kontinuität und durch ein Adaptieren an eine der filmischen Welt innewohnenden Klanglichkeit, auch ohne technisch saubere Reproduktion von etwaigen Originalklängen (falls diese überhaupt existiert), solange die Aufmerksamkeit nicht ab- oder umgelenkt wird, etwa durch Diskontinuitäten, weswegen in der Regel „an Stellen, wo der Ton fehlt, ein Stück aufgenommene Stille montiert“ wird, „damit das Rauschen nicht plötzlich und auffällig aussetzt.“ (Flückiger, 2006, S. 73)

Originalklang wird also nie vollständig reproduziert, vielmehr repräsentiert, abgebildet. Dabei sorgt die Tatsache, dass es sich beim repräsentierten Klang um seinen Originalklang handelt, noch nicht für eine überzeugende Reproduktion und ist außerdem auch nicht notwendig, um einen ausreichenden repräsentativen Eindruck zu generieren. Der Set-Ton-Originalklang kann, obwohl er die Originalquelle dokumentiert, ungeeignet oder falsch klingen oder ungewollte Implikationen und Bedeutungen mit sich bringen, wohingegen eine des Ursprungs völlig fremde Klangquelle (ein synthetisches Sound Design oder ein Foley-Trick, etwa das Zellophan für das Feuerknistern, der geknickte Sellerie für den Knochenbruch oder der Handschuh für den Vogelflügel Schlag) geeigneter sein kann. Die Kausalitätsbeziehung zwischen Objekt und Objektrepräsentation ist weder hinreichende noch notwendige Bedingung (Flückiger, 2006, S. 75). „There is really no reason for audiovisual relationships thus transposed to appear the same to us as they are in reality, and especially for the original sound to ring true.“ (Chion, 1994, S. 96)

Die Zuschauenden können, wie bereits erwähnt, technisch unsaubere Aufnahmen (altes Tonband, Handy-Aufnahme) eines Gegenstands also als dessen Dokumentation ansehen

und nicht als dessen Reproduktion, eigenständig einen Transfer zur Repräsentation herstellen und schließlich das Klingende in die filmische Welt voll integrieren. Sie sind aktiver Teil des Filmprozesses. Auch nicht zu vergessen ist die Tatsache, dass Zeichenbeziehungen zwischen Signifikanten und Signifikaten, also die Bedeutungen, die gewissen Klänge im Sound Design anhaften, erlernbar sind und für einen Film konstruiert und über den Verlauf eines Films den Zuschauenden auch beigebracht werden können. Bild-Ton-Beziehungen sind also dynamisch, sie können aktiv hergestellt werden, und sie sind instabil.

Sound may give depth to the phantoms; music helps transforming a series of isolated sounds into a coherent sound world. For modern TV-raised toddlers life before the screen may be second nature, but this union of projected images and reproduced sound remains fragile, even with present day technology. (Muns, 2020)

„This does not mean that it is wrong to aspire to a better simulacrum. [...] But when we say in disappointment that ‚the sound and image don’t go together well,‘ we should not blame it exclusively on the inferior quality of the reproduction of reality.“ (Chion, 1994, S. 96-97) Technische Entwicklung ist „ein kompliziertes Wechselspiel von Ersatz und Mangel, die zwar den Realismuseffekt erhöht, ihn jedoch auch gleichzeitig markiert“, die „Künstlichkeit jeder Fiktion [ist] von vornherein bekannt [...] und [wird] nur durch einen Mechanismus der Verdrängung akzeptiert, für den im englischen Sprachraum die Bezeichnung voluntary suspension of disbelief etabliert ist.“ (Flückiger, 2006, S. 72) Natürlich wirkt die oft manipulative und technisch geschickte Simulation im Kino trotzdem:

Die Vertrauenswürdigkeit des technischen Apparats beruht laut Wuss (1993: 241) darauf, ‚dass er die Wirklichkeitsbeziehungen partiell korrekt abbildet und damit die grundsätzliche Manipulation verbirgt.‘ Das Kino kann unter diesen Prämissen als eine extrem kontrollierte Umwelt verstanden werden, welche einer narrativen Instanz untergeordnet wird [...]. (Flückiger, 2006, S. 77)

Nichtsdestotrotz, und in Hinblick auf die oben besprochenen „sauberen Abbildungen“: „Fidelity, of course, is a problematic notion from the start“ (Chion, 1994, S. 98). Technische Güte ist für narrative Medien kein anzustrebendes Ideal und keine Voraussetzung für guten Ton, sondern lediglich Eigenschaft von Material, das seinen Weg auf die Tonspur findet. In der Postproduktion ist es dennoch Standard, dass technisch aufwendige Ambiences produziert werden. Wir befriedigen damit unsere Gewöhnung und besitzen dazu die technischen Gerätschaften und das notwendige Wissen. Das hat wiederum aber auch Vorteile für die künstlerische Praxis: Das künstliche Konstruieren einer aus vielen Elementen bestehenden Gesamtheit (oft zur Abbildung einer klanglichen Umgebung) bringt aufgrund der vielen zugänglichen Schichten und Parameter auch eine höhere gestalterische Kontrolle und Bandbreite mit sich. Es kann mit Realismus und Abbildung durch den Ton gespielt werden, im Kontrast zu diesen können zum Beispiel Einzelelemente stärker hervortreten oder sogar streckenweise nur sehr wenige isolierte Klänge aus einer Klangumgebung

hörbar sein, einer Umgebung, die dann verschwunden zu sein scheint. Wie stark der Fokus auf Realismus oder reduzierter Zeichenhaftigkeit liegt, in welchen Hörmodus sich begeben wurde, wie präsent der Hörmodus selbst ist und wie schnell und wann die Aufmerksamkeit von der einen Wahrnehmungsdimension in die andere Wahrnehmungsperspektive kippt, kann provoziert werden, damit kann gespielt werden. Dies passiert auch im reduzierten synchronen Sound Design von *Brachlandpassagen*, worauf auch im nächsten Kapitel kurz eingegangen wird.

## 17 Extension

Chion nennt die Weite und Dichte eines Klangfelds im Film *Extension* (Chion, 1994, S. 86), und meint damit die erfahrbare (klangliche) Ausdehnung des Umfelds einer Person oder eines Objekts im Film. Er erwähnt verschiedene Filme, in denen teilweise die klangliche Geräuschkulisse komplett entfernt und nur vereinzelte Elemente wie etwa Schritte hörbar sind (keine Extension) und den Fokus der Zuschauenden anders zu lenken imstande sind, im Vergleich zur ausgedehnten Klangumgebung mit vielen Einzelgeräuschen und einem Gesamten, Umgebenden (enorme Extension).

*Brachlandpassagen* enthält unterschiedliche Intensitäten an Extension. Hier ist das synchrone Sound Design immer wieder auf einzelne Aspekte des im Bild Vorkommenden stark fokussiert, was einmal vermeidet, dass hier der Eindruck einer natürlichen und geglaubten Filmwelt entsteht, außerdem dazu führt, dass Imaginationsraum bleibt, und was auch dafür sorgt, dass der Prozess des Sound Designs selbst mehr in den Vordergrund tritt und deswegen auch als die Narration einfärbendes Element bewusst wird (denn Interpretation und Autorschaft sind u.a. auch Themen und Motive der Arbeit).

Im Unterschied zu den von Chion beschriebenen Fußschritten, die bei komplett verschwundener Extension vermutlich isoliert aus dem Center-Lautsprecher zu hören sind und damit auch die Richtung maximal fokussieren, treten die isolierteren Geräusche bei *Brachlandpassagen* im Raum in Bezug zueinander. Durch ihre Reduktion ist der klingende Gesamteindruck im Raum der Installation kein völlig überforderndes informationsloses Rauschen, sondern entsteht eine spatiale Klangumgebung. In Bezug auf das Bild entsteht dabei eher eine Pseudo-Extension, die nicht durch klangliche Objekte in der Tiefe der Soundscape entsteht, sondern durch die Reflexionen im Raum der Installation. Diese neue Soundscape setzt sich aus den Einzelelementen erst im Raum zwischen den Leinwänden zusammen. Es entsteht eine Ambience von Symbolen, und durch das Wechselspiel eine Ambience von Bezügen.

Das Sound Design in *Brachlandpassagen* ist grundlegend keines, das sich mit verschiedenen Bedeutungsebenen aufzuladen versucht, keines, das kaum merkbar mit Ebenen der Authentizität spielt, kein sehr manipulatives Sound Design, keines, das sich über die Szenen oder die ganze Arbeit hinweg entwickelt und keines, das den Rezipient:innen Lernangebote macht, um Klänge bildbezogen unterschiedlich aufzuladen oder zuzuordnen. Es ist ein Sound Design, das seine eigene Materialität und seinen Medienbezug reflektiert, das

in einen relativ direkten zeichenhaften Austausch mit den anderen Klängen und Bildern tritt. Zum Sound Design gehört auch dessen spatiale Fragmentierung, in den Raum projiziert anhand der Lautsprecheranstellung. Es versucht durch all das imstande zu sein, im installativen Raum zugleich eine körperlich erfahrbare Atmosphäre und einen Raum der Reflexion zu schaffen. Analog zum Begriff *photogen*, der beschreibt, dass eine Person in einer Fotografie eine gewisse Wirkung versprüht, existierte in den Anfängen des Tonfilms übrigens auch der Begriff *phonogen*. Die Stimmen von Schauspielern galten als phonogen, wenn sie über die technischen Aufnahme- und Wiedergabekette am Ende einfach besonders gut klangen - „to make up for the absence of the sound’s real source by means of another kind of presence specific to the medium. [...] People who once talked about phonogeny [...] understood that the sound heard at the end of the process is the product of a preexisting reality plus conditions of reproduction.“ (Chion, 1994, S.101). Auch die technischen Reproduktionsapparate besitzen eine spezifisch klingende Charakteristik, und die technische Reproduktion bildbezogener Geräusche selbst kann dem Medium eine (nicht semantische) Präsenz einverleiben. Sound Design ist also auch in diesem Sinne zugleich einerseits semantisch und reflexiv und andererseits sinnlich und körperlich erfahrbar.

## 18 Die Halbmusik

Klang (Musik, Sound Design, etc.), der sich nicht auf den Bildinhalt zu beziehen scheint und den Inhalt oder die Stimmung des Gezeigten nicht verstärkt, beschreibt Chion als *anempathetic sound*, dem vor allem im Überlagern des Bildes im Film ein starker Effekt innewohne und den Chion als eine Essenz des Kinos versteht. Der empathielose Klang verhält sich in Kontrast zu den Klängen, die das Bildliche in Synchronizität oder Gehalt verstärken und die vor allem zur Illusion des Kinos beitragen. Denn das Trugbild, das die projizierten Einzelbilder im Kinosaal zu vorgestellter Wirklichkeit werden lassen, wird durch ein geschicktes Zuarbeiten auf der Tonebene optimiert. (Chion, 1994, S. 9) *Anempathetic sounds* hingegen spielen sich zum Beispiel auf einer narrativen Metaebene ab, ändern die Perspektive auf das Dargestellte oder vergegenwärtigen sogar die Illusion der Filmprojektion selbst - sie treten jedenfalls in Interaktion mit dem visuellen Inhalt, in einer Resonanz zwischen den beiden entstehen Bedeutungsfelder.

In *Brachlandpassagen* ist die zugespilte Musik, neben ihrer Funktion des Verbindens der Elemente im Raum, als ein durch die Rezipienten zu füllendes Gefäß angelegt, als sensorischer Raum und als Markierung der Möglichkeit oder des Angebots zu Erfahrung. So reichte es mir, provokant gesprochen, dass dort *etwas* vorhanden ist, um das ich das Bildmaterial erweitern und das erscheinen und verschwinden kann, das aber nicht den Anspruch einer sich zeitlich oder motivisch entwickelnden musikalischen Komposition stellt. Dass es verschiedene *etwas* gibt, die den gleichen Bildinhalt überlagern können, und dass während des Rezipierens auch merkbar wird, dass sich diese *etwas* unterscheiden, schafft im besten Falle den Anreiz, das beim Schauen einer Szene individuell Erlebte, das nun in einem leicht veränderten Kontext sicherlich anders erlebt wird, zu hinterfragen und

infolgedessen auch den Wahrheitsanspruch oder das gefühlte „Wahre“ des vermeintlich dokumentarischen Materials herauszufordern. Letzten Endes vertritt diese Neukombination der Bedeutungsräume auch meine eigenen Schwierigkeiten, dem Filmmaterial habhaft zu werden, mir eine Version dieses Materials zu erzählen aus diesem Nachlass, aus diesen biographischen Resten eine Version zu bilden, sich also eine Vorstellung von dem zu machen, was sich da vor meinen Augen abspielt, und zu dessen Entstehung ich den Kameramann nun nicht mehr befragen, sondern mir dazu bloß Geschichten ausdenken kann. Durch die Überlagerung des Bildes mit verschiedenen musikalischen oder klanglichen Körpern färbe ich es jeweils anders ein und durch die zufällige Rekombination halte ich die Verantwortung der Autorschaft und die Entscheidungen für eine Lesart auch von mir und den Rezipient:innen auf Distanz. Dabei und dafür erlaube ich das bewusste Wahrnehmen der Neukombinationen, ich präsentiere das System und mache dabei gleichzeitig das Angebot, jeweils eine narrative Version entstehen zu lassen - vielleicht im Sinne des Vergegenwärtigens der Illusion, wie bei Chion, und der Fragilität dieser Illusion. Diese Halbmusik (vgl. Kapitel 3) lässt sich daher vielleicht noch am ehesten dem *anempathetic effect* zuordnen. Es ist dabei auch gewollt, dass sie sich mit ihren geräuschhaften Anteilen und durch ihre starke Reduktion mit dem bildbezogeneren Sound Design mischen darf.

Die musikähnlichen Klänge haben auch die Funktion, Distanz zum sehr privaten Bildmaterial zu schaffen. Zur Funktion von Filmmusik findet sich wiederholt die nicht ganz ausreichende Behauptung, Filmmusik komme „die Aufgabe zu, die Distanz zwischen Betrachter und Bild aufzuheben“ (Mungen, 2004, S. 24). Seltener wird jedoch erwähnt, dass Musik (und damit meine ich nicht zum Filmbild kontrapunktierende Musik) im Film genauso gut mehr Distanz schaffen kann, indem sie sich zwischen den Realismus des geräuschvertonten Bildes und die Zuschauenden schiebt, das Bild abstrahiert. Natürlich hat Filmmusik nicht selten etwas mit dem Bildinhalt zu tun, oft bietet sie Deutungszeichen an, häufig zu emotionalen oder psychologischen Zuständen ihrer Figuren, aber sie muss es eben nicht. Unter manchem Einsatz von Musik kann es vorkommen, dass ein im Vergleich zum Bild abstrakteres Gebilde mit reflektierender Oberfläche (gemeint ist die Musik) vor die Leinwand tritt, die Zuschauenden isoliert und in diesem Raum der eigenen Deutungen und Aufladungen lässt, in dem sich eine Sinn-Schicht zwischen Zuschauenden und Musik zu bilden anfängt, die wiederum neues Werkzeug wird, um dem Bild zu begegnen. Dieser beschriebene Effekt tritt bei minimalistischer Musik oder texturellen Klängen häufiger zutage.<sup>29</sup> Die Halbmusiken in *Brachlandpassagen* sind repetitive, minimalistische Musiken. Sie bestehen, wie das reduzierte synchrone Sound Design auch, aus stark reduzierten Einzelelementen, die auf die einzelnen Audiokanäle verteilt sind, sich dauernd zueinander verschieben und miteinander eine bewegliche Struktur bilden, die erst im Raum zu ihrer klanglichen Textur (vgl. Kapitel 5) wird - was, wie auch bei den anderen visuellen, textlichen und klanglichen Elementen, der grundlegenden Struktur von *Brachlandpassagen* entspricht.

---

<sup>29</sup> „Unlike other musical types, minimalist music does not usually dissolve into the supporting image. Instead, it retains, affirms and even strengthens its own musical meaning in such contexts. As a result, the sound-image relationship is dialectical in most contexts where minimalism and multimedia interact.“ (Harper, 2009, S. 671)

For Philip Glass

A length of sound that is not involved in beginning or ending. This refusal to remember what has or has not happened before, holds the attention, becomes the continuity itself, a focus. It is possible to present the piece with one's own random inventory of interpretations or events. But not the other way around. Our past, our future. The music doesn't take notice or present explanations of itself. The piece goes on. We are not joined in strategies of going anywhere together. Duration becomes a function of attention, a focus, a physical act, a catalyst towards contemplating the present. The drama can be one of transcendence. Our drama. Our transcendence. The piece goes on. We participate in length, in the mechanics of change, in our own distractions which bring us toward or away from the line of notes. Emotions diminish or increase and the piece goes on. The objective content is never relinquished. The rhythm of endurance becomes a presence, a meditation, a location. We are free to come and go, within our own time. As we wish. There are no commands, no directions, no theatrical gestures. The journey is already over or it never happened. The notes refer only to themselves. The composer is not involved with pointing to himself or articulating his own emotions, his own psychology. The listener is free to deal with the experience directly. As he so chooses. While the piece goes on. — Rudolph Wurlitzer, 1969 (Tucker und Monte, 1969, S. 14)

## 19 Fazit

*Brachlandpassagen* ist meine erste eigenständige künstlerische Arbeit in installativer Form und die erste, in der ich mit Bildmaterial, Bildschnitt und Text zugange war. Ist es wohl für jede Form künstlerischen Schaffens fast die Regel, dass sich anfangs das Ergebnis nicht ganz abschätzen lässt, so war diese Erfahrung für mich in Hinblick dieser Arbeit besonders ausgeprägt, zumal ich viele Prozesse auch zum ersten Mal durchlief. Da ich mich selbst am ehesten noch als Sound Designer betrachte, der für Medien wie Film oder Theater mittels Klang und Musik angewandte Kunst produziert, war auch das Selbstverständnis als Film- oder Medienkünstler für mich ein Novum. Dass ich eine filmische Installation in den Raum brachte, ergab sich vor allem aus den Mitteln, über die ich stolperte, und passierte mir daher mehr oder weniger zufällig. Ich durchlebte also vieles zum ersten Mal, was einiges an Erfahrungswissen generierte, genoss aber vor allem auch einen relativ naiven und uninformierten Zugang zu den Medien, mit denen ich arbeitete, und zu den Formen von Film oder Installation, da ich in keinen Techniken oder Praktiken des Installations- oder Filmemachens ausgebildet wurde, was der Arbeit sicherlich einen eigenen Anstrich brachte und mir viel Erkenntnis im Feld. Sehr bereichernd waren auch die Erfahrungen, das erste Mal Sound Designer für die eigene Arbeit zu sein und mir selbst Aufgaben stellen zu können, sowie das erste Mal selbst eine filmische Arbeit zu realisieren und aus dieser Perspektive über das notwendige Sound Design nachzudenken.

Es ist auch die erste eigene künstlerische Arbeit, die ich im Nachgang im Detail anhand von Theorien und von Ideen und Konzepten zu künstlerischen Medien betrachte und befrage. Theorien zur Funktion von Klang im Kontext filmischer Medien waren mir teilweise bekannt und ich war bereits erprobt in der Praxis des Filmtonschaffens, aber viele Theoriebereiche, etwa der der Filmtheorie, sowie historische Formen experimentellen Films waren mir neu und ich konnte diese durch das Schreiben dieser Arbeit entdecken und in meine Überlegungen integrieren.

Mit der praktischen Arbeit verfolgte ich keine expliziten Ziele, die ich nun auf ihr Erreichen überprüfen könnte. Was aber durchaus angestrebt war, und was im Verlauf dieser Arbeit an verschiedenen Stellen immer wieder herausgestellt wird, war der Versuch, den Filmbändern und deren Inhalten, zu denen viele private Bezüge existieren, aber denen ich nie vollständig habhaft werden kann, mit einem fragenden und multiperspektivischen Blick zu begegnen und dabei persönliche und an die Arbeit und das Material gerichtete Fragen sowie autobiographische Erlebnisse in Form von Texten und in Form von künstlerischen Entscheidungen einzuflechten. Dass dies im Erarbeiten von *Brachlandpassagen* letztlich passierte und dass die Arbeit als Maschine dazu in der Lage ist, neue Bedeutungen zu generieren und in ihrer Gesamtheit bei mir und anderen Rezipient:innen verschiedene sinnliche und semantische Zugänge zu provozieren, habe ich in den vorangegangenen Kapiteln dargelegt. Die Beschäftigung mit den eigenen konfabulierten Erinnerungen, mit der Geschichte und den Erinnerungen anderer Personen sowie mit durch Medien kulturgesellschaftlich eingeschriebenen Erinnerungen oder Vorstellungen ist stückweise immer auch ein Konstruieren und ein Rätseln. Dem wird die Arbeit in ihrer Ambiguität und Offenheit im besten Fall gerecht.

Mit *Brachlandpassagen* entwickelte ich auch ein technisches Framework, ein mit Klang und Bild operierendes System mit einer gewissen konzeptuellen Struktur, dessen Software auch mit anderen Inhalten gefüllt werden könnte. Vielleicht können mit diesem System noch weitere Installationen realisiert werden. In jedem Fall bin ich nach der praktischen und dieser schriftlichen Arbeit an ästhetischen Erfahrungen und dem Durchdenken verschiedener theoretischer Systeme gewachsen. Nicht zuletzt helfen mir sowohl die praktische als auch diese schriftliche Arbeit dabei, mich als Sound Designer für Film, Theater-, Performance- und installative Formate weiterzuentwickeln.

## Literatur

- Ade, M. (2016). *Toni Erdmann* [Film].
- Adorno, T., & Eisler, H. (1944). *Komposition für den Film*. Suhrkamp.
- Augoyard, J.-F., & Torgue, H. (2005). *sonic experience - A Guide to Everyday Sounds*. McGill-Queen's University Press.
- Böhme, G. (2017a). *The Aesthetics of Atmospheres*. Routledge.
- Böhme, G. (2017b). *Atmospheric Architectures - The Aesthetics of Felt Spaces*. Bloomsbury Academic.
- Borch, C. (2014). *Architectural Atmospheres*. Birkhäuser Verlag.
- Brunner, P., & Schlichter, A. (2022). *Found Footage Film* [Lexikon der Filmbegriffe]. Verfügbar 12. Dezember 2023 unter <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/f:foundfootagefilm-6751>
- Buhler, J. (2019). *Theories of the Soundtrack*. Oxford University Press.
- Campion, J. (2021). *The Power of the Dog* [Film].
- Camporesi, E. (2020). Super 8 ausstellen. Notizen zur Obsoleszenz eines Formats. *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, 12(1).
- Chattopadhyay, B. (2017, 9. März). *Audible absence: searching for the site in sound production* [Diss., Leiden University].
- Chion, M. (1994). *Michel Chion: Audio-Vision - Sound on Screen*. Columbia University Press.
- Chung, L. I. (2020). *Minari* [Film].
- Claus, H. (1968). *The Enemies* [Film].
- Craighead, O. (2018). *Super 8 film has taken over music videos* [FADER]. Verfügbar 17. Dezember 2023 unter <https://www.thefader.com/2018/09/14/music-video-super-8-drake-in-my-feelings-beyonce>
- Eggers, R. (2015). *The Witch* [Film].
- Elsaesser, T. (2014). The Ethics of Appropriation: Found Footage between Archive and Internet.
- Erneaux, A. (2022). *The Super 8 Years* [Film].
- Evans, K. (2018). *Drake - In My Feelings*. [https://www.youtube.com/watch?v=DRS\\_PpOrUZ4&t=177s](https://www.youtube.com/watch?v=DRS_PpOrUZ4&t=177s)
- Flückiger, B. (2006). *Sound Design: Die virtuelle Klangwelt des Films*. Schüren Verlag.
- Grant, C. (2018). *Lana Del Rey - Mariners Apartment Complex*. <https://www.youtube.com/watch?v=1uFv9Ts7Sdw>
- Guadagnino, L. (2017). *Call Me By Your Name* [Film].
- Gunning, T. (1993). Now You See It, Now You Don't - The temporality of the cinema of attractions. *The Velvet Light Trap*, 32.
- Harper, G. (2009). *Sound and Music in Film and Visual Media*. Bloomsbury Academic.
- Hochscherf, T., Kjær, H., & Rupert-Kruse, P. (2011). Phänomene und Medien der Immersion. *Jahrbuch immersiver Medien*, 3.

- Jonze, S. (2013). *Her* [Film].
- Jungert, M. (2013). *Personen und ihre Vergangenheit*. De Gruyter.
- Kase, J. C. (2011). Kitch's Last Meal: Art, Life and Quotidiana in the Observational Cinema of Carolee Schneemann. *Millenium Film Journal*.
- Kashmere, B. (2011). Seen Missing: The Case of Kitch's Last Meal. *Millenium Film Journal*.
- Kaye, N. (2007). *Multi-Media: video - installation - performance*. Routledge.
- Kenny, T. (n. d.). *Walter Murch - The Search for Order in Sound & Picture* [Film-Sound.org]. Verfügbar 19. Dezember 2023 unter <https://filmsound.org/murch/waltermurch.htm>
- Knight-Hill, A. (Hrsg.). (2020). *Sound and Image: aesthetics and practices*. Routledge.
- Kuhn, A., & Westwell, G. (2012). *A Dictionary of Film Studies*. Oxford University Press.
- Leone, S. (1964). *Für eine Handvoll Dollar* [Film].
- Loy, N. (1967). *Il padre di famiglia* [Film].
- Mattsson, A. (1960). *När mörkret faller* [Film].
- Mungen, A. (2004). Die Stimmen der Stadt. Zur musikalischen Dramaturgie des Geräuschs am Beispiel von Fritz Langs M. *AugenBlick*, 35.
- Muns, L. (2020). *The Archaic Ear - Notes on Music and Film (1)*. Verfügbar 13. Dezember 2023 unter <https://lodewijkmuns.nl/2020/11/09/the-archaic-ear/>
- Rohrwacher, A. (2018). *Lazzaro felice* [Film].
- Routledge, C. (2016). *Why do we feel nostalgia?* Verfügbar 22. Dezember 2023 unter [https://www.youtube.com/watch?v=WiTgn5QH\\_HU&t=9s](https://www.youtube.com/watch?v=WiTgn5QH_HU&t=9s)
- Rushton, R. (2004). Early, classical and modern cinema: absorption and theatricality. *Screen*, 45(3).
- Schaeffer, P. (1966). *Traité des objets musicaux* (SEUIL).
- Schenke, E. (1998). *Der Amateurfilm - Gebrauchsweisen privater Filme* [Diss., Georg-August-Universität]. Göttingen.
- Schneemann, C. (1973). *Kitch's Last Meal* [Videoinstallation].
- Schneider, A. (2004). *Die Stars sind wir*. Schüren.
- Scola, E. (1970). *Eifersucht auf Italienisch* [Film].
- Shpinitzkaya, J. (2008). Sounding, quotation and visualisation: Applying poetic Logic. Realistic Cinema of Andrei tarkovsky. *IMAFRONTTE*, 19-20.
- Sitney, P. A. (1987). *The Avant-Garde Film: A Reader of Theory and Criticism*. Anthology Film Archives.
- Sterne, J. (Hrsg.). (2012). *The Sound Studies Reader*. Routledge.
- The Super 8 Years (2022) - Full Transcript* [Sublikescript]. (2022). Verfügbar 12. Dezember 2023 unter [https://sublikescript.com/movie/The\\_Super\\_8\\_Years-19758084](https://sublikescript.com/movie/The_Super_8_Years-19758084)
- Tarkovsky, A. (1987). *Sculpting in Time*. University of Texas Press.
- Thom, R. (1999). *Designing A Movie For Sound* [FilmSound.org]. Verfügbar 12. Dezember 2023 unter [https://www.filmsound.org/articles/designing\\_for\\_sound.htm](https://www.filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm)

Tucker, M., & Monte, J. (1969). *Anti-illusion: procedures/materials*. Whitney Museum of American Art.

Walley, J. (2003). The Material of Film and the Idea of Cinema: Contrasting Practices in Sixties and Seventies Avant-Garde Film. *October*, 103.

## Appendix

Vergleich der Soundscapes in Filmen der 1960er-Jahren mit denen aktueller Filme

Filmtitel	bibliografische Referenz	Notizen
När mörkret faller	Mattsson, 1960	kaum Roomtones (Ambiences der Innenräume), Ambiences eigentlich bloßes Rauschen (das fast allein des filmtechnischen Apparats geschuldet sein kann), Props (Bewegungsgeräusche zum Beispiel der Kleidung, Türknarren etc.), Schritte, handlungstragende Klänge und Dialog extrem vordergründig und präsent, sogar Schritte eines Nebencharakters im Hintergrund teilweise nicht vertont, Sound Design mit sehr fokussierter zeigender Funktion
Für eine Handvoll Dollar	Leone, 1964	Tonspur nicht unkomplex gestaltet, immer auch Ambiences, aber einzelne Geräusche (Pferdehufen, Schüsse, Rollen eines Fasses) treten deutlich mehr hervor, sind als Einzelemente stärker wahrnehmbar, Ambiences sind flacher und oft eher rauschhaft als aus vielen Einzelementen zusammengesetzt, Dialogszenen manchmal fast still, vor allem auf öffentlichen Plätzen hören wir vor allem die im Bild inszenierten Elemente, selten viel diegetischen Off-Screen
Il padre di famiglia	Loy, 1967	Dialogszenen sind extrem still, wenig Raumton, Einzelemente wie Radio oder Maschine treten sehr stark in den Vordergrund, die Zeichenhaftigkeit des Sound Designs ist stärker ausgeprägt, in Szenen mit Musik sind oft nur Musik, Dialog und eventuell Schritte zu hören, Musik existiert häufiger als in den aktuellen Filmen allein
The Enemies	Claus, 1968	Schritte sehr vordergründig, Ambiences oft nur leichtes Rauschen, im Wald kaum Nebengeräusche, wenn überhaupt, Dynamik zwischen Ambience und bedeutungstragenden Geräuschen sehr groß
Eifersucht auf Italienisch	Scola, 1970	isolierte der Handlung dienliche Einzelemente hörbar, diese in diegetischem Raumhall eingefasst, aber trotzdem (mitsamt Hall) sehr isoliert, flachere einfachere Ambiences, manchmal aber auch spektral und in ihrer Beweglichkeit sehr reichhaltige Ambiences, aber nicht aus so vielen unterschiedlichen Einzelementen konstruiert, in einer Szene mit starkem Wind hören wir neben dem Dialog (und den Stimmen eines streitenden Paares im Hintergrund) sehr präsent ausschließlich den heulenden Wind, seine Zeichenhaftigkeit tritt recht stark hervor
Her	Jonze, 2013	visuell reduziert, auch im Sound eher reduziert, aber auch viele komplexe Atmos, urban, Stimmengewirr/Menschenmengen - feine, aber sehr durchhörbare Details
The Witch	Eggers, 2015	reduzierter, mehr Kunstfilm, Ambiences sehr häufig da, wenn auch nicht ganz so vordergründig, öfter Musik oder isolierte Elemente, aber akustische Tiefe mit Spatialisierung stark vorhanden, sehr fein ausgearbeitet, Klänge sehr realistisch in die Umgebung eingearbeitet, technisch sehr überzeugend, nur wenige Szenen in denen Musik komplett übernimmt, sehr fokussiert auf Musik oder Stille erst im Finale
Toni Erdmann	Ade, 2016	von den aktuellen Filmen der mit den präsentesten Ambiences, in fast allen Szenen vorhanden und insgesamt sehr vordergründig und realistisch
Call Me By Your Name	Guadagnino, 2017	Original-Ton gemischt mit Grillen, Vögeln, Autos/Motorrädern, Kirchenglocken, Schritten, ... - kaum eine Szene ohne Grillen, alles vertont, auch wenn Musik kommt im Hintergrund fast immer Ambiences
Minari	Chung, 2020	wie in <i>Call Me By Your Name</i> sehr oft Grillen/Vögel, über den kompletten Film
The Power of the Dog	Campion, 2021	durchgehend Ambiences, oft auch im Hintergrund der Score noch vorhanden, sehr präzise Verortung der Einzelereignisse on-screen und off-screen, viel Spatialisierung, vor allem fällt die extrem komplexe, materialbetonte, vielschichtige und klanglich (das ist hier ein sehr subjektiver Begriff) angenehme Tonspur auf, angenehm vielleicht auch durch die Vielschichtigkeit, die das Frequenzspektrum sehr bewusst gestaltet (vgl. Sharawadji-Effekt, Augoyard und Torgue, 2005, S. 117-121)

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig ohne fremde Hilfe angefertigt habe. Alle Stellen, die ich wörtlich oder sinngemäss aus öffentlichen oder nicht öffentlichen Schriften übernommen habe, habe ich als solche kenntlich gemacht.

Zürich, den 23.12.2023

.....  
Jan Godde