

Filmtonanalyse des Spielfilms 99 Moons

Masterthesis in Sound Design

Zürcher Hochschule der Künste
Departement Musik
Vertiefung: Komposition und Theorie
Master: Sound Design

Betreuung:
Manu Gerber
Dr. phil. Daniel Hug

Oscar van Hoogevest
Wehntalerstrasse 291 | 8046 Zürich
oscarvh@gmx.ch
+4178 911 65 67

Eingereicht am 03.01.2022

Abstract

Im Zeitraum vom Mai bis Oktober 2021 habe ich am Sound Design des Spielfilms “99 Moons” gearbeitet. Diese Masterthesis widmet sich der Analyse dieses Sound Designs. Durch die Feinanalyse einzelner Sequenzen erhoffe ich mir neue Erkenntnisse über meine grösstenteils intuitive Arbeit zu erlangen. Die Struktur der vorliegenden Analyse entstand auf Grund von Erkenntnissen aus den Sozialwissenschaften, Filmwissenschaften und Sound Studies. Um die Themenbereiche der Analyse spielerisch zu erweitern, verwendete ich das handlungsorientierte Notations-System (HANOS) und formte dessen Bildbegriffe zu Tonbegriffe um.

Inhaltsverzeichnis

1.	Der Film 99 Moons	2
1.1.	Zeitplan der Ton-Arbeiten	2
1.2.	Synopsis	3
2.	Grundlagen der Analyse	5
2.1.	Ziel	5
2.2.	Vorgehensweise	5
2.3.	Verortung	5
2.4.	Definieren der Untersuchungseinheiten	7
2.5.	Strukturierung nach Chion	8
2.6.	Analogien zu den Begriffen von HANOS	9
2.6.1.	Die Hauptkategorien	11
2.6.2.	Die Nebenkategorien	11
2.6.3.	Angepasste HANOS-Tabelle	16
2.7.	Finale Analysestruktur	16
3.	Die Filmtanalyse von "99 Moons"	18
3.1.	Sequenz 1 - Parkhaus	18
3.2.	Sequenz 2 - Volvo Gespräch	30
3.3.	Sequenz 3 - Tanz & Erdbeben	37
3.4.	Sequenz 4 - Hochzeitsfeier	46
4.	Erkenntnisse	52
4.1.	Analyse	52
4.2.	Gestaltung	53

Einleitung

“Das ozeanische Gefühl, das die klangliche Umhüllung auslöst, befördert die Regression in jene präsymbolischen Schichten, die sich der Kontrolle des Verstandes entziehen.” (Flückiger, 2001, S. 59)

Sound Design ist für mich ein Spiel mit Assoziationen und Phantasmen. Es gilt einen Umgang zu finden mit intuitiven Eingebungen und kalkulierten Eingriffen. Auch bei der Arbeit an “99 Moons”, der zweite Spielfilm an dem ich als führender Sound Designer arbeiten durfte, verschmolzen diese Herangehensweisen fließend. Die starke Thematik fand in mir Anklang und ich wollte ihr einen Ausdruck im Ton verschaffen.

Nichtsdestotrotz, um Klarheit über sein eigenes Werk zu erlangen, braucht es eine distanzierte Betrachtung. Ich möchte deshalb diese Thesis als Instrument nutzen um meine Arbeit gründlich zu analysieren und um einen Einblick in meine Arbeitsweise zu geben.

Die Thesis ist folgendermassen gegliedert:

Im Kapitel 1 schaffe ich einen Überblick über den Film. Kapitel 2 widmet sich der Formung der Analysestruktur. Kapitel 3 beinhaltet die Feinanalyse von vier Sequenzen des Films. Ich gehe zudem vertieft auf die verwendeten Gestaltungselemente ein. In Kapitel 4 halte ich die wichtigsten Erkenntnisse dieser Arbeit fest.



Abb. 1: Bild aus der Introsequenz des Films

1. Der Film 99 Moons

99 Moons ist ein Film vom Regisseur Jan Gassmann. Reto Schärli und Lukas Hobi von Zodiac Pictures übernahmen die Produktion. Ich war verantwortlich für das gesamte Sound Design, den Tonschnitt, einen Teil des Foley¹ Editing, die Dialog Vormischung und übernahm gewisse Supervision-Aufgaben.

1.1. Zeitplan der Ton-Arbeiten

In diesem Unterkapitel gehe ich auf die wichtigsten Etappen der Ton-Postproduktion² ein. Ich hatte für meine gesamte Arbeit drei Monate Zeit.

August bis Dezember 2020 - Drehphase

Florian Hinder übernahm auf dem Filmset die Funktion des Tonmeisters. Insgesamt wurde an 41 Tagen gedreht. Ich war am Dreh nicht zugegen, da ich erst lange nach Drehschluss für das Projekt engagiert wurde.

Mai bis Juni 2020 - Tonschnitt und Sound Design

Das Ziel dieser ersten Phase war eine fortgeschrittene Sound Design Version für den gesamten Film fertig zustellen, welche später im Detail angepasst werden kann. Die Arbeit kann man sich wie folgt vorstellen:

Ich bereitete den Tonschnitt und das Sound Design einiger Szenen vor. Dabei arbeitete ich sehr intuitiv und frei. Regelmässig besuchte mich Jan in meinem Studio um mir ein Feedback zu meiner Arbeit zu geben. Dabei war immer der Fokus: Entspricht das Sound Design der gewollten Aussage? Fühlt es sich richtig an? Funktioniert es im Kontext des gesamten Films?

Parallel zu mir arbeiteten Mélia Roger³ und Stefan Nobir⁴ an ihren jeweiligen Aufgaben. Ich hielt regelmässig mit ihnen Rücksprache und konnte so im kleinen Rahmen meine Führungskompetenzen üben.

¹ Nachvertonung von Geräuschen, welche aus technischen oder gestalterischen Gründen nicht dem Originalton entnommen werden.

² Beinhaltet die komplette Bearbeitung des Filmtons vom Tonschnitt, Sound Design bis zur Mischung und Erstellung der Deliveries für die Kino, Fernseh- und Digitalfassung.

³ Mélia half mir als Assistenz und war zuständig für kleine Detailarbeiten, welche ich für sie vordefinierte.

⁴ Stefan half mir beim Editieren der Foleys und später beim Einpflegen des ADRs.

Juli 2020 - ADR⁵ im Magnetix

Zwei Tage verbrachten Jan Gassmann, Jacques Kieffer⁶ und ich im Magnetix Studio für das ADR mit den beiden Hauptdarstellern Valentina di Pace und Dominik Fellmann. Im Vorfeld organisierten wir eine vorbereitende ADR-Session in meinem Studio um den Druck auf die Hauptdarsteller, welche keine Studioerfahrung besaßen, zu verringern.

August bis September 2020 - Sound Design

Nachdem ich den Film kurz ruhen lassen durfte, finalisierte ich das Sound Design.

September - Oktober - Vormischung + Endmischung

Während sechs Tagen mischte Maurizius den Film vor.⁷ Die darauf folgende Endmischung⁸ dauerte insgesamt acht Tage.

1.2. Synopsis

Die Synopsis des Films⁹ lautet wie folgt:

„Bigna, 29, ist Tsunami-Forscherin und steht kurz davor, eine neue Stelle in Chile anzutreten. Sie interessiert sich mehr für Zahlen als für Menschen. Sexuelle Befriedigung findet sie in anonymen Rollenspielen mit Fremden. Ihre Regel lautet: Einmal und nie wieder. Als sie FRANK, 33, trifft, zerbricht etwas in ihr, aber sie wird ihn trotzdem los. Kontrolle bedeutet für Bigna alles.

Ein halbes Jahr später - Bigna und Frank haben eine leidenschaftliche Affäre, und kurz vor Bignas Abreise gestehen sie sich ihre Liebe zueinander. Bigna beschließt zu bleiben. Angetrieben von ihrer grenzenlosen Leidenschaft, lösen sich die beiden nach und nach voneinander. Nach einer Nacht, in der sie sich gegenseitig verletzen, flieht Bigna Hals über Kopf nach Chile, wo sie einen älteren Kollegen heiratet. Frank bleibt alleine zurück und versucht, seinen Schmerz in den Griff zu bekommen. zwei-einhalb Jahre später haben sie getrennt voneinander versucht, neu anzufangen, aber ihre gegenseitige

⁵ Automatic Dialogue Replacement - Die Nachvertonung von Dialogen in einer Studio Umgebung, welche von ungenügender technischer oder spielerischer Qualität sind.

⁶ Jacques übernahm die technische Leitung der Session und mischte am Schluss den Film.

⁷ Zum Zeitpunkt der Vormischung muss das gesamte Sound Design stehen. Es ist ein vorbereitender Schritt um die folgende Endmischung zu entlasten.

⁸ Die Endmischung findet am besten in einem genormten Studio mit Kinogröße statt. Dadurch entsteht Gewissheit über die Qualität des Endproduktes.

⁹ Entnommen vom offiziellen Flyer und übersetzt aus dem Englischen.

Abhängigkeit verfolgt sie jeden Tag. Und dann treffen sie sich wieder. Ist es möglich, sich gleichzeitig zu lieben und zu hassen?“

Der Film zeigt die Höhen und Abgründe der modernen Liebe zwischen zwei verschiedenartigen Menschen. Die Darstellung ist sehr explizit und darauf bedacht eine rohe Seite des wahren Lebens zu veranschaulichen. In manchen Aspekten lotet Gassmann die Extremen aus, doch verliert man nie den Bezug zu den nahbaren Protagonisten.

Die Handlung des Films spannt sich über sieben Jahre und fängt im Jahr 2011 an. Sie wird in sechs Kapiteln unterteilt. Jedes Kapitel wird mit einer schwarzen Tafel abgeschlossen, welche einen Zeitsprung erzählt.

2. Grundlagen der Analyse

In diesem Kapitel erwähne und definiere ich die Grundsteine einer gründlichen Filmtone-Analyse. Ich kombiniere dabei Erkenntnisse aus verschiedenen Disziplinen und werde spielerisch den Themenbereich mit Hilfe der HANOS¹⁰ Tabelle erweitern.

2.1. Ziel

Ziel der Analyse ist es anhand ein paar Schlüsselmomenten im Film die benutzten Sound Design Kernelemente aufzuzeigen. Es soll mir helfen diese zu verinnerlichen und kognitiv zu verstehen. Durch diese Vorgehensweise erhoffe ich mir weitere Erkenntnisse über mein Handwerk zu gewinnen.

Zentrale Fragestellungen:

- Was sind die Kernelemente des Sound Designs von 99 Moons?
- Welche Erkenntnisse gewinne ich zu den Analysemethoden?

2.2. Vorgehensweise

Einen Verfahrensvorschlag zur Sichtung des Materials und Auswahl der zu analysierenden Stellen machen Raab und Stanisavljevic (2018, S. 57 ff):

- Gesamtes Material sichten, ohne Notizen zu machen
- Zweiter Durchlauf mit Notizen
- Auswahl einer Stelle, die für die Fragestellung relevant sein könnte
- Feinanalyse der Schlüsselstelle
- Auswahl weiterer Stellen, die einen minimalen Kontrast bilden
- Auswahl weiterer Stellen, die einen maximalen Kontrast bilden

2.3. Verortung

Ich möchte genau festlegen aus welcher Sichtweise diese Analyse erfolgen wird. Aus dem Handbuch vom Tool "Research Video" der ZHdK konnte ich folgende Leitfragen entnehmen. Kursiv ergänzt, setze ich sie sogleich in den Kontext dieser Arbeit (Löser & Zimper, 2021, S. 84):

- Zielt meine Forschung auf manifeste oder latente Muster?

Latent - Ich werde einzelne Momente vertieft analysieren.

¹⁰ Handlungsorientiertes Notations-System

- Welche Teile des Videomaterials sollen untersucht werden?

Ich werde Sequenzen durch ein "repräsentatives Sampling" selektieren, welche am anschaulichsten die Vielfalt meiner Arbeit aufzeigen. Die Sequenzen beinhalten entweder eine gesamte Szene oder einen Ausschnitt einer Szene.

- Welchen Kontext ziehe ich zur Interpretation heran?

In der ersten Phase werde ich meine objektiven Beobachtungen festhalten. In der zweiten Phase werde ich die Funde miteinander kombinieren und inhaltlich interpretieren. Danach werde ich die Sequenzen aus meiner Sicht als Sound Designer des Films kommentieren.

- Wie wird die Kamerahandlung analysiert?

Mein Fokus ist nicht die Kamerahandlung, sondern die „Tonhandlung“. Ich werde Michel Chions Analysestruktur übernehmen und mit anderen Methoden kombinieren. Ich gehe später weiter darauf ein.

- Top-Down¹¹ oder Bottom-Up?¹²

Top-Down - Aus der Feinanalyse einzelner Sequenzen möchte ich einzelne Kernelemente des Sound Designs destillieren, also von einem grossen Gefüge durch meine Methodik auf kleinere Elemente schliessen.

- Beschreibung der Daten

Annotationen werde ich mithilfe von Research Video, einem Tool der ZHdK, festhalten. Ein Spektrogramm und ein Diagramm zur Veranschaulichung des Dynamikverlaufs werde ich zu jeder Sequenz hinzufügen.¹³ Um die Beobachtungen einfacher zu veranschaulichen, werde ich sie zusätzlich in einer sogenannten Shotlist in Tabellenform und der angepassten HANOS Tabelle (Kapitel 2.6.) aufführen.

¹¹ Top-Down: „Das theoretische Konzept (...) wird zur Kategorienbildung verwendet, um die entsprechenden Phänomene dann in den Daten zu finden oder - wenn man sie nicht findet - das Konzept zu hinterfragen.“ (Löser & Zimmer, 2021, S. 90)

¹² Bottom-Up: „Die Daten (Beobachtungen) sind primär und stehen am Anfang. Durch epistemische Praktiken werden Muster erkennbar - sie „emergieren“, kommen also an die Oberfläche, und werden erst danach theoretisch eingeordnet und versprachlicht.“ (Löser & Zimmer, 2021, S. 90)

¹³ Analog zur Modell-Analyse Struktur von Flückiger (2001, S. 413ff)

2.4. Definieren der Untersuchungseinheiten

Als nächstes stellt sich die Frage, was für eine Datengrösse untersucht werden soll. Lösel & Zimmer (2021, S. 93) fokussieren sich auf Bildwerte in ihrer Abstufung der Untersuchungseinheiten einer Videoanalyse. Ich liste hier die relevanten Einheiten auf und forme sie für die Zwecke einer Tonanalyse um:

- Sehr fein: Damit ist die kleinste Einheit des Bilds, ein Frame, gemeint.
Im Vergleich zu einem Standbild können Klänge nur auf der temporalen Ebene ihre Wirkung entfalten. Wird Ton visualisiert, kann diese Eigenschaft des Mediums umgangen werden.¹⁴
- Fein: Moves, die kleinste bedeutungstragende Aktion.
Diese Grösse lässt sich gut auf einzelne Klänge, sowie Wörter übertragen.
- Mittel: Turn, ein einzelner Interaktionsbeitrag
Ich würde einen Turn in der Musik als Phrase, im Sound Design aber als Isotopie bezeichnen. Isotopien sind Verkettungen von „ähnlichen“ Klängen. Die Ähnlichkeiten können auch semantischer Natur sein.¹⁵
- Personengross: Individuelle Handlungseinheiten, eine Strategie, einen Stil oder Habitus des jeweils einzelnen Interaktionsteilnehmers.
Es gibt personenspezifische semantische Felder, welche den ganzen Film durch wiederholt thematisiert werden.¹⁶

Fazit: Es bietet sich bei meine Zielsetzung an um grob- und feinmaschig vorzugehen. Die Gegebenheiten einzelner Klänge sind genauso interessant wie Isotopien oder die semantischen Felder, welche sich durch den ganzen Film ranken, um Aussagen über gestalterische Entscheidungen zu machen.

¹⁴ Im vorherigen Kapitel 2.3. bin ich bei der „Beschreibung der Daten“ weiter darauf eingegangen.

¹⁵ Mehr dazu im Kapitel 2.6.2. im Abschnitt „HANOS: Autonom?“

¹⁶ Mehr dazu im Kapitel 2.6.2. im Abschnitt „HANOS: Akteure“

2.5. Strukturierung nach Chion

Um diese Analyse sinnvoll umzusetzen, bedarf es einer Form. Michel Chion hat in seinem Werk "Audio-Vision" im Kapitel "Introduction to Audiovisual Analysis" eine Vorgehensweise vorgeschlagen, welche ich zu grossen Teilen übernehmen werde. Chion erläutert (1994, S. 118):

"Die audiovisuelle Analyse ist eine deskriptive Analyse; sie sollte jede symbolisierende Interpretation psychoanalytischer, psychologischer, sozialer oder politischer Natur vermeiden. Die Interpretation kann natürlich auf der Grundlage der Ergebnisse der Analyse erfolgen."

In anderen Worten: Erst soll wahrgenommen werden was tatsächlich klingt und wie es klingt, bevor wir uns um die Frage "Was erzeugt es?" kümmern. Chion (1994, S. 113) schlägt für den deskriptiven Teil der Analyse eine Maskierungs-Technik vor. Bild und Ton sollen mehrere Male unabhängig voneinander geschaut bzw. gehört werden um sich auf die jeweiligen Ebenen konzentrieren zu können.

Die konkrete Struktur, wie sie Chion anwendet, sieht wie folgt aus:

Der deskriptive Teil

* Shot Breakdown

Jede neue Kameraeinstellung¹⁷ wird beschrieben und in einer Tabelle festgehalten. Erst auf der Bildebene, dann auf der Tonebene.

* Locating the Dominants¹⁸

Die wichtigsten Sound Design Elemente werden aufgelistet und in ihrer Qualität beschrieben. (Chion, 1994, S. 114)

* Locating Points of Synchronisation¹⁹

In diesem Teil werden durch den Ton hervorgehobene Momente speziell betrachtet.

¹⁷ Verwendete Kürzel: Super Totale (ST) / Totale (T) / Halbtotale (HT) / Zweiereinstellung (Z) / Amerikanische Einstellung (A) / Halbnah-Einstellung (HN) / Naheinstellung (N) / Grossaufnahme (G) / Detailaufnahme (D) / Normalsicht (NS) / Froschperspektive (FP) / Vogelperspektive (VP)

¹⁸ Auf Deutsch „Lokalisierung der Dominanten“

¹⁹ Diesen Abschnitt werde ich einfachheitshalber wie Flückiger „Akzentuierung“ nennen (2001, S. 142).

Der interpretative Teil

- * Comparison²⁰

Inhaltlicher Vergleich der Ton- und Bildebenen: Gegensätze und Gemeinsamkeiten

- * The Audiovisual Canvas²¹

Eine Art Fazit, welches Chion aus der Analyse zieht.

2.6. Analogien zu den Begriffen von HANOS²²

Zur Feinanalyse eines Filmes beschreibt Dr. Leila Akremi, Soziologin, folgendes:

"Die Feinanalyse steht und fällt mit der Qualität der angelegten Filmpartitur bzw. des Sequenzprotokolls (...), das vergleichbar ist mit einem Feldprotokoll bei ethnographischen Beobachtungen (...). In diesem Protokoll müssen alle für die Analyse wichtigen sinntragenden Ebenen enthalten sein und so aufgefüllt werden, dass die Einheit des Sinns erhalten bleibt." (2019, S. 1209)

Sie beschließt für diese Aufgabe HANOS (Abb. 1) zu verwenden. Die Logik von HANOS ist simpel. Es wird unterteilt zwischen "Was geschieht vor der Kamera?" und "Was geschieht hinter der Kamera?". Diese Hauptkategorien werden durch weitere Rubriken unterteilt.

Mir gefällt diese akribische Vorgehensweise und ich sehe ihren Sinn auch für meine Analyse. Im Vergleich zur Shotlist von Chion werden durch dieses Protokoll sequenzübergreifende Stilmittel ersichtlich gemacht. Um den Fokus auf die „Tonhandlung“ zu legen, werde ich die Rubriken von HANOS auf die auditive Ebene umdeuten. Jede Rubrik wird einen eigenen Abschnitt erhalten und behandelt. Die daraus resultierende Umdeutung wird mit einem Pfeil (→) markiert und im nächsten Kapitel (2.6.3.) mit allen anderen Umdeutungen in eine neue Tabelle einfließen.

Diese spielerische Herangehensweise soll als Diskurs dienen um über die Gegensätze und Gemeinsamkeiten der Bild- und Tonsprache neue Fragestellungen zu generieren, welche der Analyse und der Findung der Kernelemente des Sound Designs behilflich sein könnten.

²⁰ auf Deutsch „Vergleich“ und um noch deutlicher für die spätere Analyse zu sein, werde ich es „Vergleich zwischen Bild und Ton“ nennen.

²¹ auf Deutsch „Die audiovisuelle Leinwand“

²² Handlungsorientiertes Notations-System

Abb. 2: HANOS (Reichertz & Englert, 2011, 37ff)

Kamerahandlung	Handelnde Kamera (Was macht die Technik der Kamera während der Produktion mit dem Geschehen vor der Kamera?)	Stand/Handkamera	Fest/bewegt
		Kadrierung	Wie ist das Bild aufgebaut? Vorn/Hinten/Mitte
		Einstellung	Überblick, amerikanisch, close
		Schärfentiefe	Was ist scharf, was nicht?
		Perspektive	Augenhöhe, Frosch-, Vogelperspektive
		Autonom?	Folgt die Kamera den Bewegungen der Akteure oder geht sie eigene Wege autonom?
		Tempo	Langsame Bewegungen oder schnelle?
		Farbe	Farbig oder schwarz/weiß
	Kommentierende Kamera (Wie kommentiert der korporierte Akteur in der Postproduktion das Geschehen?)	Voice over	Was spricht die Kamera wie?
		Stimme aus dem Off	Ist eine Stimme während der Aufnahme aus dem Off zu hören?
		Was ist mit Verfremdungen	Wird etwas verfremdet?
		Musik/Geräusch	Gibt es Musik oder Geräusche von der Kamera?
		Grafik	Ist Grafik eingefügt?
		Text	Ist Text ins Bild eingefügt?
	Montierende Kamera (Wie werden die takes in der Postproduktion zu einer Sequenz zusammengefügt?)	Schnitt	Harter Schnitt/Überblendung
Zeitlupe/Raffer		Sind Zeitlupe oder Zeitraffer vorhanden?	
Handlung vor Kamera	Bühne	Ort	
		Zeit	
	Requisiten	Zum Ort	
		Zur Person: Geschlecht, Alter, Aussehen, Kleidung	
	Akteure	Sozialer Typus: Polizist etc.	
		Handlungstyp: Bedächtig, hektisch	
		Nonverbale Botschaft: verärgert	
	Symbolische Interaktion	Sprechen: Was sagen die Akteure?	
		Gestik: Was bedeuten die Gesten?	
		Mimik: Was bedeutet die Mimik?	
	Handeln	Was: Was wird wie mit wem getan?	
		Sinn: Subjektiver Sinn	

2.6.1. Die Hauptkategorien

HANOS: Kamerahandlung und Handlung vor der Kamera

Naheliegender wäre die Analogie Kamera zu Mikrofon. Eine "Mikrofonhandlung" gibt es aber nicht. Die Eigenschaften und Gestaltungsmöglichkeiten einer Kamera sind grundlegend anders als die eines Mikrofons. Dazu Flückiger (2001, S. 91):

"Der Bildrahmen ist eine absolute Grenze zwischen jenem Teil der Welt, der in die filmische Repräsentation eingehen soll, und jenem Teil, den man in den meisten Fällen sorgfältig aus dieser Repräsentation heraushalten will, wie beispielsweise das Mikrofon, die Scheinwerfer und die Menschen, die als Techniker und Regisseure den Film herstellen."

Zwar versucht man am Set alle Klänge, welche die Dramaturgie ungewünscht beeinflussen könnten, zu vermeiden. Absolute Entscheidungen der Klang Gestaltung, ähnlich wie ein Bildrahmen, werden aber erst in der Postproduktion gefällt.

→ Die beiden Hauptkategorien und auch die Unterkategorien "handelnde- kommentierende- und montierende Kamera" werden aufgelöst und ersetzt durch andere.

2.6.2. Die Nebenkategorien

HANOS: Stand/Handkamera - Fest/Bewegt

Auch hier wäre die Analogie nicht sinnvoll. Mikrofone müssen immer²³ mobil bleiben. Flückiger dazu:

"Wenn Mikrofone starr installiert werden (...), kann man die Bewegungen der Schauspieler nicht ausgleichen. Dadurch kommen unmotivierete Entfernungsänderungen zustande, die keine Entsprechung im Bild haben." (2001, S. 150)

→ Diese Rubrik kann nicht sinnvoll für die Ton Gestaltung umgedeutet werden.

HANOS: Kadrierung - Wie ist das Bild aufgebaut? Vorn/Hinten/Mitte

Nach Kühnel (2008, S. 87) versteht man unter Kadrierung die Auswahl des Bildausschnitts. Der "Tonausschnitt" ist räumlich nicht vom Bildausschnitt limitiert. Bildraum und Tonraum können wie folgt in einen Dialog treten (Flückiger, 2001, S. 154):

²³ Davon ausgenommen sind fest verbaute Plant-Mics, welche als Stützmikrofone dienen und ganz genau genommen auch die Lavaliermikrofone (Ansteckmikrofone), welche sich statisch an den Körpern der Schauspieler*innen befinden.

- Bildraum und Tonraum entsprechen einander.
- Das Bild suggeriert Weite, die Töne haben eine trockene Studiopräsenz.
- Das Bild ist ausschnitthaft, die Tonspur verdeutlicht Raum.

→ Dimension - Wie interagiert Bild- mit Tonraum?

HANOS: Einstellung - Überblick, amerikanisch, close

Eine Kameraeinstellung ist das Grössenverhältnis des abgebildeten Subjekts/Objekts zur Cadrage²⁴ (Petrasch & Zinke, 2012, S. 11). Eine passende Analogie wäre das Verhältnis von einem Klang zum Raum: Wird ein Klang trocken oder räumlich wiedergegeben?

→ Räumlichkeit - trocken/verhallt

HANOS: Schärfentiefe - Was ist scharf, was nicht?

Ähnlich wie eine Kamera den Blick durch Fokussierung leiten kann, ist es möglich Klänge durch die Imitation der Selektionsmechanismen, um komplexe Reize kognitiv zu verarbeiten (Flückiger, 2001, S. 369), in den Vorder- oder Hintergrund zu rücken. Ein treffender Begriff der Tontechnik bietet sich an: Die Tiefenstaffelung.

→ Tiefenstaffelung - Vorder-, Mittel oder Hintergrund

HANOS: Perspektive - Augenhöhe, Frosch-, Vogelperspektive

Der Begriff Hörperspektive bietet sich an. Diese kann sich unterschiedlich ausdrücken: Wird die Hörperspektive der Protagonisten behauptet oder gleicht die Hörperspektive der Blickperspektive? Diese zwei Möglichkeiten schliessen sich nicht gegenseitig aus, sondern können in einer Mischform erscheinen.

→ Hörperspektive - Subjektiv oder Objektiv?

HANOS: Autonom? - Folgt Kamera d. Bewegungen d. Akteure oder geht sie eigene Wege

Es gibt ein Phänomen, welches mir bei der Klang Gestaltung aufgefallen ist. Es gleicht einem roten Faden des Tons - ein vom Bild unabhängiger Stream. Flückiger nennt es "Isotopie" (2001, S. 289 ff). Darunter versteht man verschiedene Formen der Reihung. Die Elemente der Isotopie gehören zu einem kategorialen Verbund (Greimas, 1966, S. 69). Flückiger ergänzt weiter, dass es sich

²⁴ Das Seitenverhältnis des auf der Leinwand sichtbaren Bildausschnitts.

aufgrund der losen semantischen Verbindung bei der Isotopie um eine latente, mehrdeutige Struktur handelt, die parallel zu einer manifesten, eindeutigen Struktur angelegt ist (2001, S. 293).

→ Interessante Isotopien - Welche Klänge verbinden sich und zu welchem Resultat?

HANOS: Tempo - Langsame Bewegungen oder schnelle

Rhythmen sind eine Art Isotopie. Ich werde sie aber gesondert festhalten, da sie Aufschluss über Merkmale einer Sequenz geben können.

→ Rhythmen - Gibt es rhythmische Verbindungen?

HANOS: Farbe - Farbig oder schwarz/weiss

Wortverwandt ist der Begriff "Klangfarbe". Es ist die Eigenschaft eines Klanges, welchen ihn von anderen unterscheidet. Da dieser Begriff aus der Musik-Theorie stammt, würde ich ihn gerne mit "Klangcharakteristik" ausweiten um der ganzen Bandbreite an nicht-musikalischen Klängen eine Plattform zu bieten. Flückiger hat ein Kapitel zur "Beschreibung von Klangobjekten" gewidmet. Darin unterteilt sie (2001, S.102 ff):

- Was klingt?
Eine erste rudimentäre Konzeptualisierung, die einen Geräuschverursacher ermittelt.
- Was bewegt sich?
Der Prozesscharakter der Klangerzeugung. Klang ist untrennbar an Bewegung gebunden.
Was bewegt sich im oder am Geräuschverursacher?
- Welches Material klingt?
Die materiellen Spuren sind für die Klangästhetik von besonderer Bedeutung.
- Wie klingt es?
Beschreibung der Klangeigenschaften - Beispiele: Blubbern, Dröhnen, kreischend, rasselnd

→ Klangcharakteristik - Überwiegende Klangcharakteristik der Sequenz

HANOS: Voice Over - Was spricht die Kamera wie?

Die Unterscheidung zwischen Dialog und non-diegetischem²⁵ Voice-Over soll weiterhin gemacht werden. Klangeigenschaften und narrative Bedeutung der Stimme wären spannende Faktoren.

→ Voice Over - Was spricht wie?

²⁵ Die Diegese ist die erzählte Welt. Non-diegetische Elemente, wie z.B. Filmmusik oder ein Erzähler werden im Normalfall nicht von den Filmfiguren gehört.

HANOS: Stimme aus Off - Ist eine Stimme während der Aufnahme aus dem Off zu hören?

Ob eine diegetische Stimme aus dem Off hörbar ist, kann in der Kategorie "Dialog" festgehalten werden.

HANOS: Was ist mit Verfremdungen - Wird etwas verfremdet?

Gestalterische Verfremdung reichen im Sound Design von den subtilsten Veränderungen bis zur absoluten Entfremdung der Klangquellen. Interessant sind auch synthetische oder digitale Klangquellen, welche keine Verankerung in der Realität haben. Verfremdung steht immer in Relation zu einem Ausgangszustand.

→ Verfremdung - Grad und Art der Verfremdung

HANOS: Musik/Geräusch - Gibt es Musik oder Geräusche von der Kamera

Diese Rubrik widme ich der weiterhin der Musik. Wie wurde die Musik eingesetzt und welche Funktion trägt sie inne?

→ Musik - Diegetisch/non-diegetisch, Bedeutungscharakter?

HANOS: Grafik & Text

Beide irrelevant für diese Ton-Analyse.

HANOS: Schnitt

"Auf der Ebene des Mediums wirken die Klänge als suturing device, als ein Mittel, die materielle Heterogenität und die Fragmentierung des Bildes zu überbrücken und die Wunde zusammenzunähen." (Flückiger, 2001, S.154)

Nicht nur als Klebstoff fungiert der Ton sondern kann auch im Gegenteil auf den Schnitt hinweisen um eine gewisse Wirkung zu erzielen.

→ Beziehung zwischen Ton und Schnitt - Werden Schnitte betont oder versteckt?

HANOS: Zeitlupe/Raffer - Sind Zeitlupe oder Zeitraffer vorhanden?

Diese Techniken zähle ich zu den Verfremdungen.

HANOS: Bühne - Ort, Zeit

Dieser Vergleich ist besonders spannend. Für mich ist die "Bühne" die Zusammensetzung aller Umgebungsgeräusche. Chion präzisiert (1994, S. 67):

"Ich nenne jene Geräusche Umgebungston, die eine Szene einhüllen und den ganzen Raum erfüllen, ohne dass sich die Frage nach der Position und Beschaffenheit ihrer Quelle stellt."

→ Umgebungston - Zusammensetzung und Ausdruck

HANOS: Requisiten - Zum Ort, zur Person

Sind gleichzusetzen mit der Geräuschvertonung, auch "Foleys" genannt. Oft sehr naturalistisch gehandhabt und dezent eingemischt, sind sie einer der Grundpfeiler der Tongestaltung. Sie materialisieren zu weiten Teilen das Bild.

→ Foleys - Qualität? Besonderheiten?

HANOS: Akteure - Sozialer Typus / Handlungstyp / non-verbale Botschaft

Die Geschichte und Figuren beinhalten semantische Felder,²⁶ welche durch den ganzen Film genutzt werden um kohärent in der Ton Gestaltung zu wirken.

→ Semantische Felder - Personenbezogene oder andere?

HANOS: Symbolische Interaktion - Sprechen / Gestik / Mimik

"Was die Figuren sagen, wie sie es sagen und wie der Dialog mit den übrigen filmischen Techniken integriert ist, ist entscheidend für unsere Erfahrung und unser Verständnis eines jeden Films." (Kozloff, 2000, S. 6)²⁷

Der Dialog ist Hauptbestandteil der Tonspur und soll in all seinen Aspekten analysiert werden.

→ Dialog + Phonetik - Wer sagt was, wie, warum?

HANOS: Handeln - Was / Sinn

Irrelevant für diese Analyse.

²⁶ "Eine Reihe von Lexemen, die einen bestimmten konzeptuellen Bereich abdecken und bestimmte spezifizierbare Beziehungen zueinander haben." (Lehrer, 1985, S. 197ff)

²⁷ Original aus dem Englischen übersetzt.

2.6.3. Angepasste HANOS-Tabelle

Aus all diesen Überlegungen ergibt sich ein neues Raster. Geordnet nach Relevanz und mit neuen Überkategorien sieht das Ergebnis wie folgt aus:

Sprache	Dialog + Phonetik	Wer sagt was, wie, warum?
	Voice Over	Was spricht wie?
Klang Gestaltung	Interessante Isotopien	Welche Klänge verbinden sich?
	Klangcharakteristik	Überwiegende Klangcharakteristik der Sequenz
	Verfremdung	Grad und Art der Verfremdung
	Hörperspektive	subjektiv oder objektiv
	Tiefenstaffelung	Vorder- Mittel- Hintergrund
	Räumlichkeit	trocken/verhallt
	Umgebungston	Zusammensetzung und Ausdruck
	Foleys	Qualität? Besonderheiten?
	Semantische Felder	Aufzählung der relevantesten
	Rhythmen	Gibt es rhythmische Verbindungen?
Ton und Bild	Beziehung zwischen Ton und Schnitt	Werden Schnitte betont oder versteckt?
	Dimension	Wie interagiert Bild- mit Tonraum?
Musik	Musik	Diegetisch oder non-diegetisch, allg. Bedeutungscharakter?

2.7. Finale Analysestruktur

Aus dieser gesamten Vorarbeit ergibt sich folgende Struktur für die Ton-Analyse:

Der deskriptive Teil

Sequenzbeschrieb mit Bild

Kurze Zusammenfassung der Sequenz und Verortung im Film. Begründung der Auswahl.

Shotlist Tabelle

Objektive Beobachtungen zu den einzelnen Einstellungen werden dabei festgehalten.

Angepasste HANOS Tabelle

Objektive Beobachtungen zu sequenzübergreifenden Stilmitteln.

Research Video Timeline Screenshot, Spektrogramm, Dynamikverlauf²⁸

Analyse der Grafiken²⁹

Die drei Grafiken werden objektiv begutachtet. Ich versuche daraus Schlüsse zu ziehen, welche rein auf ihrer visuellen Qualität basieren.

Lokalisierung der Dominanten

Die in der Shot List und angepassten HANOS Tabelle erkannten Dominanten werden im Fliesstext zusammengefasst.

Akzentuierungen

Die in der Shot List und angepassten HANOS Tabelle erkannten Akzentuierungen werden kontextualisiert.

Der interpretative Teil

Vergleich zwischen Ton und Bild

Bild- und Tonsprache werden inhaltlich miteinander verglichen.

Die audiovisuelle Leinwand

Die Erkenntnisse aller vorangeschrittenen Teile werden in diesem interpretativen Teil kombiniert.

Der subjektive Teil

Gestaltung der Szene

Ich wechsele meine objektive Positionierung und gehe minutiös auf die Gedanken und Überlegungen während des Sound Design Entstehungsprozesses ein. Sound Design ist zu einem grossen Teil eine intuitive Arbeit. Die Masse an eigenen Phantasmen, Eingebungen und Überlegung während der Arbeit erreichen nur zu einem Bruchteil das Publikum denn es ist eben die Kunst der subversiven Manipulation. Ich möchte ihnen hier genügend Platz einräumen.

Kernelemente des Sound Designs

Ich gehe mit einer subjektiven Haltung auf erkannte Kernelemente des Sound Designs ein, welche in der jeweiligen Sequenz relevant sind.

²⁸ Unten an den drei Grafiken der einzelnen Sequenzen wurden Shot Markierungen und ein Zeitstrahl hinzugefügt.

²⁹ Spektrogramm: Generiert mit RX9 von iZotope (X-Achse: Zeit, Y-Achse: Frequenz (0-20kHz), Farbintensität: Lautstärke)
Dynamikverlauf: Generiert mit VisLM von Nugen (X-Achse: Zeit, Y-Achse: Lautstärke in dB)

3. Die Filmtonanalyse von “99 Moons”

3.1. Sequenz 1 - Parkhaus

Die erste zu analysierende Sequenz befindet sich am Anfang des Films bei 02:13 Min. und dauert 03:29 Minuten. Sie enthält viele der Techniken, welche ich über den gesamten Film angewendet habe und ist darum sehr repräsentativ für meine Arbeit.

Wir erleben das erste Treffen zwischen Bigna und Frank. Sie haben sich im Internet kennengelernt. Bigna, welche sich bewusst dieser Situation aussetzt, legt für dieses Treffen klare Regeln fest. Die Sequenz lässt sich unterteilen in:

- Vorbereitung (1-5)³⁰: Bigna kommt im Parkhaus an und bereitet sich vor. Sie zieht sich um, schminkt sich, legt die Maske für Frank bereit und wartet.
- Überfall/Angriff (6-9): Frank überfällt wie geplant Bigna.
- Sexszene (10-13): Bigna übernimmt die Führung und setzt sich auf das Gesicht von Frank. Ihre Erregung steigert sich bis zum Orgasmus währenddem sie Frank würgt.
- Konsequenz (14-16): Frank, überrumpelt von Bignas Intensität, bricht in ein Schluchzen aus. Bigna derweil ist überfordert mit der Intimität dieser unerwarteten Situation. Zögerlich tröstet sie ihn.



Abb. 3: Bigna versucht Frank zu trösten.

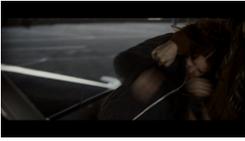
³⁰ Zahlen korrespondieren mit der folgenden Shotlist der Sequenz.

Angepasste HANOS Tabelle - Sequenz 1

Sprache	Dialog + Phonetik	Kein Dialog, nur phonetische Geräusche
	Voice Over	-
Klang Gestaltung	Interessante Isotopien	<ul style="list-style-type: none"> • Alle kreischenden und schreienden Klänge: Reifen-Quietschen, metallisches Bremsgeräusch, Sirenen, schreiende Autobahn • Schluchzen von Frank
	Klangcharakteristik	Räumlich, schroff, leer, gewaltvoll, kräftig, industriell
	Verfremdung	Naturalistisch mit leichten Verfremdungen
	Hörperspektive	Eher objektiv - Gleicht grösstenteils der Bildperspektive
	Tiefenstaffelung	<ul style="list-style-type: none"> • Vordergrund: Die Geräusche der Protagonisten • Mittelgrund: Geräusche im Parkhaus oder in der Nähe davon • Hintergrund: Geräusche der Stadt
	Räumlichkeit	verhallt / breit und schmal
	Umgebungston	Statisches Stadtrauschen mit einzelnen markanteren Geräuschen
	Foleys	Es wurden alle Bewegungen vertont. Eher naturalistisch mit leichten Überhöhung.
	Semantische Felder	Bigna: Volvo, Parkgarage
	Rhythmen	<ul style="list-style-type: none"> • Die Geräusche des Gerangels • Der rhythmische Reissverschluss • Hämmern der Baustelle
Ton und Bild	Beziehung zwischen Ton und Schnitt	<ul style="list-style-type: none"> • Grösstenteils als „Suturing Device“ • Ein Jumpcut von Shot 5 - 6 • „Handwisch“ verdeckt Schnitt von Shot 8 - 10
	Dimension	<ul style="list-style-type: none"> • Bildraum und Tonraum entsprechen einander. • Das Bild ist ausschnitthaft, die Tonspur verdeutlicht Raum.
Musik	Musik	Non-diegetische Musik: synthetischer Klangteppich, kühl, einsam

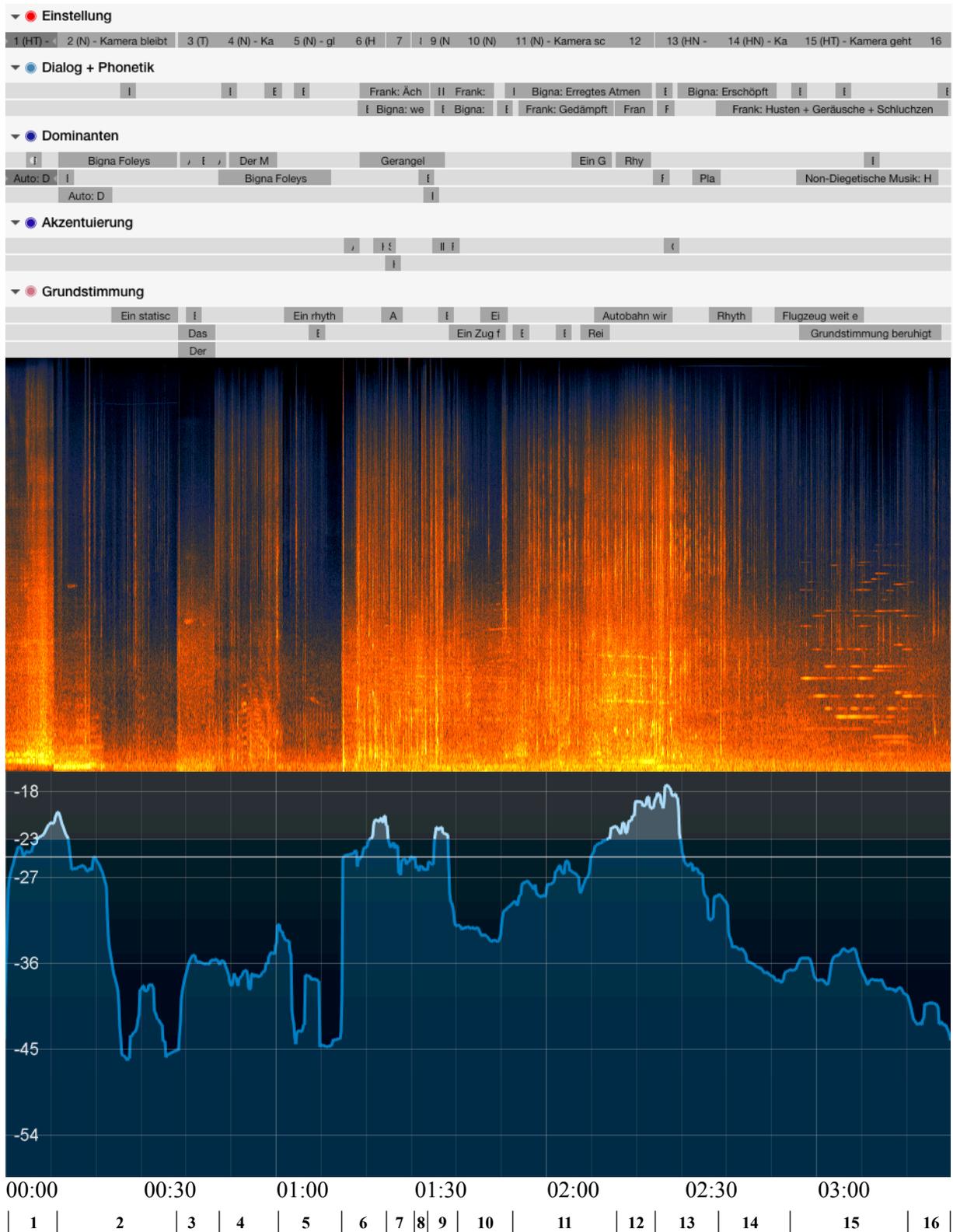
Shotlist - Sequenz 1

Zeit	Einstellung	1. Frame der Einstellung	Dominanten	Grundstimmung
00:00 - 00:12	1 (HT) - Kamera neigt sich langsam nach oben Volvo fährt Rampe in schnellem Tempo hoch.		<ul style="list-style-type: none"> • Volvo: Der Motor äussert sich in abschwellenden und anschwellenden Lauten, welche sich in ihrer Lautstärke und Klanghöhe pulsierend verändern. • Reifen-Quietschen: Das einmalige Quietschen von Reifen ist zu hören. 	
00:12 - 00:38	2 (N) - Kamera statisch Bigna parkiert		<ul style="list-style-type: none"> • Blinker: Sanfter Blinker ist kurz hörbar und wird durch Steuerrad-Bewegung automatisch beendet. • Volvo: Der Motor schnurrt warm bevor er nach einem sanften Abbremsen ausgeschaltet wird. • Beim Abbremsen hören wir ein hohes metallisches Sirren. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ein statisches tieffrequentes Rauschen der Aussenwelt ist vernehmbar, nachdem das Auto abgeschaltet wird.
00:38 - 00:47	3 (T) - Kamera statisch Bigna steigt aus und platziert etwas am anderen Ende des Volvos. Alles geschieht in einem mässigen Tempo.		<ul style="list-style-type: none"> • Autotüre zu • Ein Objekt wird hingelegt • Autotüre auf 	<ul style="list-style-type: none"> • Das Heulen einer Autobahn ist sehr leise zu hören. • Der hochfrequente Anteil des Rauschens wurde hinzugefügt. • Ein Reifen-Quietschen ist zu hören
00:47 - 01:01	4 (N) - Kamera blickt von ausserhalb des Volvos auf den Fahrersitz und schwenkt leicht mit den Bewegungen von Bigna mit. Bigna zieht sich um.		<ul style="list-style-type: none"> • Der Motor eines Motorrads nähert sich dem Volvo von links. 	
01:01 - 01:15	5 (N) - gleich wie bei Nr. 4 Bigna schminkt sich fertig und kontrolliert noch einmal den Rückspiegel.			<ul style="list-style-type: none"> • Ein rhythmisches Geräusch einer Baustelle ist in der Ferne hörbar • Ein heulendes vorbeiziehendes Geräusch mit Doppler-Effekt ist in der Ferne hörbar.

01:15 - 01:24	6 (HN) - Kamera beobachtet hinter dem Volvo Bigna steigt aus und wird von einem maskierten Frank angegriffen.		<ul style="list-style-type: none"> • AKZENT: Autotüre • AKZENT: Aufpraller • Gerangel: Fusschritte, Stoffgeräusche, Ächzen, lautes Atmen, Autoberührungen 	<ul style="list-style-type: none"> • Grundstimmung wird auf den Schnitt lauter und hochfrequenter • Ambulanz zieht weit entfernt vorbei
01:24 - 01:30	7 (HN - N) - Kamera folgt zügig den Bewegungen Der Kampf geht weiter.		Ähnlich wie Nr. 6	
01:30 - 01:32	8 (T) - Leicht wackelnd Bigna probiert sich zu befreien.		Ähnlich wie Nr. 6 nur räumlicher und leiser	
01:32 - 01:40	9 (N - HN) - Kamera folgt Frank Bigna kann sich mit einem Schlag befreien und wirft Frank zu Boden.		<ul style="list-style-type: none"> • Ein schleifendes Geräusch einer Hand, welche von einer Karosserie weggezogen wird maskiert den Schnitt • AKZENT: Schlag in den Magen • Frank fällt mittelfest auf den Boden 	<ul style="list-style-type: none"> • Ein rhythmisches Warnsignal ist sehr leise, fast unerkennbar weit weg zu hören.
01:40 - 01:50	10 (N) - Bewegte Kamera + leichte Untersicht Bigna läuft zu Frank		<ul style="list-style-type: none"> • Beide ausser Atem 	<ul style="list-style-type: none"> • Ein Zug fährt vorbei • Eine Ambulanz fährt vorbei
01:50 - 02:14	11 (N) - Kamera schwenkt Bigna sitzt auf Franks Gesicht.		<ul style="list-style-type: none"> • Frank: Gedämpftes Atmen • Bigna: Erregtes Atmen • Ein Geräusch einer rauhen Oberfläche ist zu hören. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ein tiefes Brummen ist zu hören • Ein Automotor heult auf • Reifen-Quietschen Autobahn wird sehr viel lauter
02:14 - 02:23	12 (G) - Kamera fast statisch Bigna würgt Frank.		<ul style="list-style-type: none"> • Frank: Abgewürgtes Atmen + Geräusche • Rhythmisches Geräusch von Reisverschluss 	
02:23 - 02:37	13 (HN) - Kamera schwenkt Bigna kommt zum Orgasmus		<ul style="list-style-type: none"> • Füße auf Beton schleifen von Frank • AKZENT: Bigna kommt laut zum Orgasmus • Frank macht ächzende Geräusche 	<ul style="list-style-type: none"> • Rhythmisches Geräusch kehrt zurück

<p>02:37 - 02:55</p>	<p>14 (HN) - Kamera schwenkt Bigna schaut zögerlich auf Frank.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Frank: Husten + Geräusche + Schluchzen • Non-Diegetische Musik: Hochfrequente Synthiklänge 	<ul style="list-style-type: none"> • Flugzeug weit entfernt
<p>02:55 - 03:22</p>	<p>15 (HT) - Kamera leicht bewegt Bigna zögert Frank zu trösten.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Frank schluchzt • Bigna: Leises "Hm" • Foley: Bigna legt ihre Hand auf Franks Schulter. 	<ul style="list-style-type: none"> • Grundstimmung beruhigt sich so sehr, dass nur noch ein diffuses Rauschen übrig bleibt.
<p>03:22 - 03:29</p>	<p>16 (N) - Kamera ist fast statisch Frank weint</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Frank schluchzt • Bigna macht kleine phonetische Geräusche 	

Abb. 4, 5, 6³¹



³¹ Research Video Timeline SQ1, Spektrogramm SQ1, Dynamische Entwicklung SQ1

Der deskriptive Teil

Analyse der Grafiken

Die Abbildungen 3, 4 und 5 übereinander ergeben spannende Erkenntnisse. Es gibt drei lautere Plateaus. Darunter zählt die Auffahrt zum Parkhaus, der Angriff auf Bigna und die Sexszene. Dazwischen und danach finden sich leisere Täler. Zu erwähnen ist der geringe Rückgang an Lautstärke zwischen dem Angriff und der Sexszene. Die Sexszene alleine (Shots 11-12-13) wird über 3 Etappen lauter, erreicht einen Höhepunkt und flacht danach sofort steil ab.

Das Spektrogramm (Abb. 4) gibt unter anderem Einsicht über den Umgang mit den tiefen Frequenzen. Druck wurde bei der Auffahrt bis zum Stillstand des Volvos, bei Shot 3 und dann konstant vom Überfall bis fast zum Schluss, mit den tiefen Frequenzen gemacht. Es lässt sich auch durch das Spektrogramm eine Aussage über die Dichte der Klänge machen. Beim Überfall und der Sexszene ist eine enorme Verdichtung an Klängen festzustellen.

Lokalisierung der Dominanten

- Die Motorengeräusche am Anfang der Sequenz dominieren die Klangsphäre.
- Draussen hört man rhythmische Baustellengeräusche, Ambulanzen, Warnsignale, Züge, Flugzeuge, wegfahrende Autos und eine Autobahn. Es gibt viele heulende, hohe, schreiende Klänge. Alle eingefasst in einem Stadtrauschen.
- Die Absenz vom Dialog ist bemerkenswert. Nur non-verbal und mit phonetischen Klängen wird kommuniziert oder eben nicht kommuniziert.
- Die Dominanten während des Kampfes und der Sexszene sind die Foleys, das Aufprallen auf das Auto, Atemgeräusche, Stöhnen, stimmliche Laute, ein rhythmisches Geräusch von einem Reissverschluss und der raue Boden vom Beton.
- Non-Diegetische Musik, bestehend aus einer hochfrequenten Klangfolge und tieferen Akkorden mit ähnlicher Klangfarbe, erscheint am Schluss der Sequenz.
- Die Räumlichkeit der Parkgarage taucht jeden Klang in einen kühlen, distanzierten Hall.

Akzentuierungen

Akzente bilden das Zuschlagen der Autotüre bei 01:15 Min., der Schlag bei 1:36 Min. und der Orgasmus von Bigna bei 02:27 Min. Diese drei Akzente läuten je einen Stimmungswechsel in der Sequenz ein und sind deshalb von grosser Bedeutung.

Der interpretative Teil

Vergleich zwischen Ton und Bild

Der graue Beton, die angedeutete Jahreszeit und die Klänge der Umgebung verbinden sich zu einer Tristesse. Kein Lebenszeichen ist zu sehen. Nur die Abwesenheit davon in Form der parkierten Autos. Das Kreischen der Reifen von wegfahrenden Autos ausserhalb des Frames sind die einzigen Andeutungen von menschlicher Präsenz.

Die Thematiken von Ekstase, Lust, Grenzüberschreitung und Verlorenheit werden von den Umgebungsklängen aufgenommen und verzerrt. Sie werden von unsichtbarer Hand dirigiert und verdichten so das Bouquet von Empfindungen. Doch scheint in dieser Sequenz keines der färbenden Geräusche³² überzeichnet zu wirken, denn sie sind wahrscheinliche Möglichkeiten des Schauplatzes. Eine Ausnahme bildet die Musik am Schluss, welche das einzige klare non-diegetische Element in dieser Szene ist. In einem Moment von grosser Verletztheit setzt sie ein und unterstreicht die Trostlosigkeit des Moments.

Allgemein werden die Einstellungen sehr lange gehalten. Anstatt hektisch von einem Bild zum nächsten zu wechseln, wird fast genüsslich mit Kameraschwenks- und Neigungen innerhalb einer Einstellung gearbeitet. So wird auch das Tempo der Sex- und Kampfszene nicht durch das Bild generiert, sondern rein durch den unruhigen Ton.

Die audiovisuelle Leinwand

Es ist ein fulminanter Auftakt vom Film. Uns bleibt lange verborgen, was diese Frau an diesem menschenverlassenen Ort zu tun gedenkt. Viele Indikatoren der Tonspur weisen auf eine unmittelbare Gefahr hin. Ihre merkwürdig scheinenden Vorbereitungen ohne Kontext lassen uns in einer Ungewissheit schwelgen. Die Angst vor der Gefahr bestätigt sich durch den Angriff des unbekanntes Maskierten nach dem sie ihren Ort der Sicherheit verlassen hat. Es lässt sich böses ahnen, denn es gibt nur wenige Indizien, welche auf ein „Spiel“ schliessen lassen.

Wir bleiben bis zum Moment des „Machtwechsels“ in dieser Ungewissheit. Die vorherigen Symbole der Gefahr erlangen einen anderen Kontext. Sie fliessen mit der Ekstase mit und verstärken diese. Die Brutalität und Intensität des Moments werden uns durch die Atmung und Bewegungsgeräusche der Protagonisten geschildert.

³² konkret meine ich all die vorbeifliegenden Flugzeuge, wegfahrenden Autos, aufheulenden Autobahngeräusche, etc.

Nach der Ekstase verblasst die Welt. Nur um einen Moment später mit dem Geräusch des Weinens in eine noch tiefere Abstraktion zu versinken. Die Musik unterstreicht den emotionalen Abgrund.

Der subjektive Teil

Gestaltung der Szene

Der konstant arbeitende Motor des Volvos und die quietschenden Reifen sollen auf ein stetiges Fahrtempo in dieser spiralförmigen Auffahrt schliessen lassen. Ich wollte keine Akzente durch die Foleys im Auto oder das Ruckeln beim Abbremsen setzen. Dies soll die Gelassenheit und Routine von Bigna suggerieren. Sie steigt aus dem Volvo aus, welcher sie von der Umwelt abgeschirmt hat, und verrichtet ruhigen Schrittes ihrer Arbeit. Die Autotüren setzen kaum einen Akzent und ihre Schritte gehen fast unter im Lärm der Umgebung. Ich wollte die Perspektive und die Umgebung erzählen. Menschenarm, industriell, gefährlich - Das hohe Aufheulen eines Reifens in der Nähe wird mit statischem Stadtrauschen umrahmt. Sie scheint dabei klein und verletzlich inmitten des Lärms zu sein.

Der erste nahe Klang einer anderen Person erscheint sobald sie sich wieder im Auto befindet und ihren Rock anzieht. Das Geräusch eines Motors nähert sich von links. Sie reagiert nicht darauf.

Der Zeitsprung, welcher beim Schnitt von Shot 4 -5 erzählt wird, soll ihre Gelassenheit in dieser Situation suggerieren - Sie nimmt sich so viel Zeit, wie sie will. Das rhythmische Geräusch der Baustelle, welches den Sprung im Ton ausmacht, kann als ihr in Vorfreude pochendes Herz verstanden werden. Dies steht aber im Gegensatz zu ihrer noch immer unterkühlten Ausstrahlung. Das erste Heulen der Autobahn schliesst diesen Shot ab und verkündet Unheil.

Sie steigt aus, der Schnitt wird mit dem Zuschlagen der Türe akzentuiert. Es ist der erste Wendepunkt der Sequenz. Sie hat sich erneut willentlich in die gefährliche Aussenwelt begeben. Diesmal aber mit dem Wissen, dass es losgeht, denn ihr Gegenspieler ist da. Der maskierte Frank greift sie mit überwältigender Kraft an, welche wir an der Wucht der Foleys hören. Die nächste Einstellung, wir beobachten wieder aus einiger Entfernung das Geschehen, wendet den gleichen Trick wie Shot 3³³ an. Jetzt umso zugespitzter, da das Publikum bezüglich der Geschehnisse noch im Dunklen tappt. Eine Hand, welche von der Karosserie abrutscht, maskiert den Schnitt zur Grossaufnahme. Bigna wehrt sich mit einem Schlag in Franks Magengrube. Der Schlag ist durchaus stark, suggeriert die körperliche Verfassung Bignas, aber er ist nicht überzeichnet. Ein Genredefinierender Moment! Der Schlag markiert den

³³ Zur Erinnerung: Totale Einstellung am Anfang der Sequenz - Bigna steigt aus dem Auto aus und legt etwas hin.

zweiten Wendepunkt.

Sie stehen sich ausser Atem gegenüber. Die Umgebungsgeräusche beruhigen sich aber nicht, genau so wenig die Situation. Ein weit entferntes Warnsignal bei 01:37 Min. und ein darauf folgender Zug unterstreichen den Moment, verändern den Druck in der Luft. Bigna schreitet auf Frank zu und setzt sich auf sein Gesicht. Er versucht sich zu wehren oder möchte sie anfassen, doch das widerspricht den im Voraus definierten Regeln dieser Begegnung und seine Hand wird vehement weggeschlagen. Das stetig intensiver werdende Atmen von Bigna und das gedämpfte Atmen von Frank wird uns bis zum Ende von diesem Abschnitt der Sequenz begleiten. Wir hören die Stoppeln von Franks Bart, welche die Scham von Bigna berühren. In einer Grossaufnahme von Franks halb verdecktem Gesicht, welche durch den Schrei der Autobahn und einem kreischenden Reifen eingeführt wird, intensivieren sich erneut die Geräusche. Ein neues kommt dazu: Das Rhythmische klicken eines Reissverschlusses verstärkt hämisch den Moment. Franks Atem entwickelt sich langsam zu nur noch mühevoll hervorgebrachten Würgegeräuschen. Er bekommt keine Luft. Während Bignas Orgasmus strampelt er verzweifelt mit seinen Beinen und schabt mit den Schuhen am Beton. Mit Franks phonetischen Klängen soll subversiv angedeutet werden, dass auch er zum Höhepunkt gekommen ist.

Das rhythmische Baustellengeräusch kommt wieder zu Vorschein und scheint in diesem neuen Kontext ein mondänes Alltagsgeräusch zu sein und steht im starken Kontrast zur vorherigen Situation. Nachdem Frank die Maske im Off weglegt, wir hören lediglich die Foleys, fängt er an zu schluchzen. Bigna dreht zwei Mal ihren Kopf zu Frank, weil sie es nicht glauben kann, dass er zu weinen anfängt. Nachdem sie darüber Gewissheit erlangt wird die Diegese in einen Schleier eines Flugzeuggeräusches und dem unaufhörlichen Stadtrauschen gehüllt. Eine non-diegetische Musik erklingt. Alle anderen "elemente de décor sonore"³⁴ verschwinden. Durch das entsteht eine leicht antinaturalistische Selektion,³⁵ welche die volle Aufmerksamkeit auf die beiden Akteure lenkt. Bigna probiert Frank auf eine distanzierte Art zu trösten. Er nimmt das als Einladung seinen Kopf in ihren Schooss zu legen. Mit dem Wechsel von Shot 15 auf den näheren Shot 16 wird das Schluchzen lauter. Dies lässt sich durch den Perspektivenwechsel begründen, hat aber auch zur Folge, dass der Druck auf Bigna wächst um Frank weiterhin zu trösten. Wir sehen es ihrem Gesicht an, dass sie von überfordert ist.

³⁴ Ein Begriff von Chion. Damit sind verortbare Umgebungsgeräusche gemeint.

³⁵ Eine auditive Fokussierung, welche nicht den Gesetzen der Natur entspricht. (Flückiger, 2001, S. 407 ff)

Kernelemente des Sound Designs

* Originalton

Die Schauspieler waren bei vielen Szenen nicht in ihrer Bewegung durch die Begrenzung eines Sets limitiert. Sie sollten sich frei um die Kamera herumbewegen, was für alle Departments eine Herausforderung bedeutete.

Der Original-Ton litt durch diese Arbeitsweise. Der Set-Tonmeister hatte oft Schwierigkeiten nahe mit der Tonangel an die Protagonisten heranzukommen bzw. die oft improvisierten Dialoge oder Bewegungen zufriedenstellend einzufangen. Eine/n zweite/n Tonangler*in durfte er auf Grund von produktionsellen Umständen nicht engagieren. Dieses Manko konnte er durch gut verbaute Lavalier Mikrofone fast wieder wett machen. Leider ist diese Art der Mikrofonierung bei körperlich intensiven Szenen, wie bei der Sequenz 1, problematisch. Bei starken Bewegungen und je nachdem wo das Ansteckmikrofon verbaut wurde, können Raschelgeräusche am Mikrofon entstehen und das Signal unbrauchbar machen.

Dass der Originalton durch den gesamten Film gewisse Schwierigkeiten mit sich brachte, stimmte mir Jan zwar zu, doch hatte er sich während dem Schnittprozess auch an die Imperfektionen gewöhnt oder sogar daran Gefallen gefunden. Eine Art „Temp Track Liebe“³⁶ hatte sich eingebürgert und es lag an mir diese zu dechiffrieren. Tatsächlich waren es nicht die Störgeräusche, welche Jan gefielen, sondern es war das lebendige, die nie zur Ruhe kommende Tonspur, welche ihn ansprach.

Wenn aber der Originalton zu unsauber ist und zu viel Umgebungslärm oder andere Störgeräusche enthält, dann leidet darunter die Transparenz des Mixes. Es ist wichtig die gewollten Klänge wie ein Relief auszuschaben um das Gehör der Zuhörerschaft aktiv zu halten, anstatt diese mit einem durchgängigen Rauschsignal zu ermüden. So wählte ich in meinem Umgang mit dem O-Ton einen Mittelweg.

Um die authentische Klangästhetik des Original-Tons beizubehalten, welche Jan mochte, habe ich mich bei gewissen Szenen durch alle Takes gehört, die brauchbaren Klänge isoliert und beschriftet um sie später einzuflechten. Vor allem die Sexszene der ersten Sequenz konnte ich durch diese Art des Editings nach meinem Gusto anpassen. So stammen ca. 90% der phonetischen Klänge aus dieser Ori-

³⁶ Ein Begriff aus dem Filmschnitt. Oft werden schon vorhandene Lieder als Rhythmisierungshilfe beim Bildschnitt gebraucht. Sogenannte Temp(oräre) Tracks. Diese werden später durch eigens angefertigte Lieder und sind nur Platzhalter. Auf Grund der überwiegend seriellen Arbeitsweise der Postproduktion erfolgt die Komposition der Musik zu einem späteren Zeitpunkt. Temptrack-Liebe bedeutet in diesem Sinn die Gewöhnung an die Kombination eines Temptracks mit dem Bildschnitt. Ich erfahre diese Art der Gewöhnung auch in meinem Department.

ginal-Ton Recherche.

Erwähnenswert sind auch die Silent-Disko Szenen. Sie wurden mit Statisten gedreht, welche normal feiern sollten, währenddem Jan mit seiner Crew dokumentarisch das Geschehen filmte und nur dort eingriff wo es das Drehbuch verlangte. Ihm war es wichtig, die echten Klänge der Statisten für die Clubgänger zu gebrauchen.

* Subjektivierung der Umgebungsgeräusche - Synchronizität

Als konkretes Beispiel bietet sich der Moment der Ekstase von Bigna an. Das Geräusch der Autobahn unterstreicht diesen Moment. Da es ein in der Szene etabliertes Geräusch ist und es auch plausibel scheint, dass ein schneller Lastwagen in diesem Moment so klingen könnte, wird diese Intensivierung, meiner Meinung nach, nicht als offensichtliche Manipulation wahrgenommen. Die fast schon in Qual schreiende und laute Qualität dieses Klanges untermauert den Subtext: Das Vergnügen an der Erniedrigung eines anderen.

Dieses zeitgleiche Aufeinanderprallen von einem inneren Zustand und äusseren Gegebenheiten erinnert mich an den Begriff der Synchronizität aus der Psychoanalytik von C. G. Jung (1952, S. 475ff). Es ist ein Zusammenspiel, welches ich aus dem Alltag kenne und oft in meine Arbeit mit einbringe.

* Ausdruck durch Manipulation der Klangobjekte

Noch subtiler als das Spiel mit den Subjektivierungen sind die kleinen Klangmanipulationen, welche ich einsetze. Ich meine damit leichte Überhöhungen wie das laute Zuschlagen der Autotüre, den Schlag in die Magengrube von Frank und das feste Wegschlagen der Hand von Frank. Am anderen Ende des Spektrum sind Geräusche, welche eher untertrieben wurden, wie die Foleys von Bigna am Anfang der Sequenz oder das Öffnen und Schliessen der Autotüre in Shot 3. Bis ich die richtige Dosierung gefunden hatte, brauchte ich mehrere Anläufe. Ich probierte z.B. eine Version mit laut gemischten Türen und Schritten. Dies gab Bigna mehr Kraft und Ausdruck, lenkte aber von der Umwelt ab. Es ist immer eine Frage von „was möchte ich wann erzählen?“. Das spannende daran ist, dass nur eine kleine Lautstärkeveränderung die Aussage eines Bildes grundlegend verändern kann.

3.2. Sequenz 2 - Volvo Gespräch

Die zweite Sequenz der Analyse befindet sich bei 26:50 Min. und dauert 01:06 Min. Sie beinhaltet eine der wenigen Dialogszenen im Film und muss deshalb unbedingt analysiert werden. Vor dieser Szene fragte Frank Bigna ob er endlich mit ihr schlafen darf, was aber für sie weiterhin ein Tabu ist. Da die Sequenz nur aus einer einzigen Einstellung besteht, gestaltet sich die Shotlist und Struktur um einiges simpler als in Sequenz 1. Die Auflistung in der Sparte "Geräusche" ist chronologisch und beinhaltet rubrikenübergreifend alle wichtigen Ereignisse.

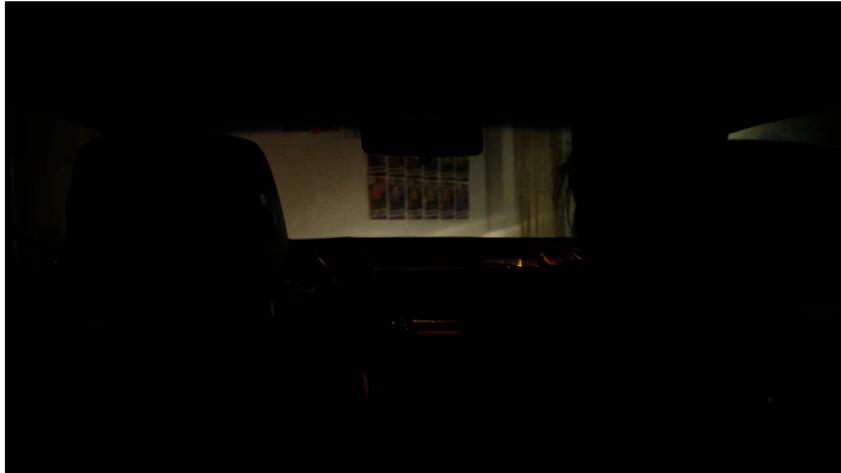


Abb. 7: Streitgespräch im Auto

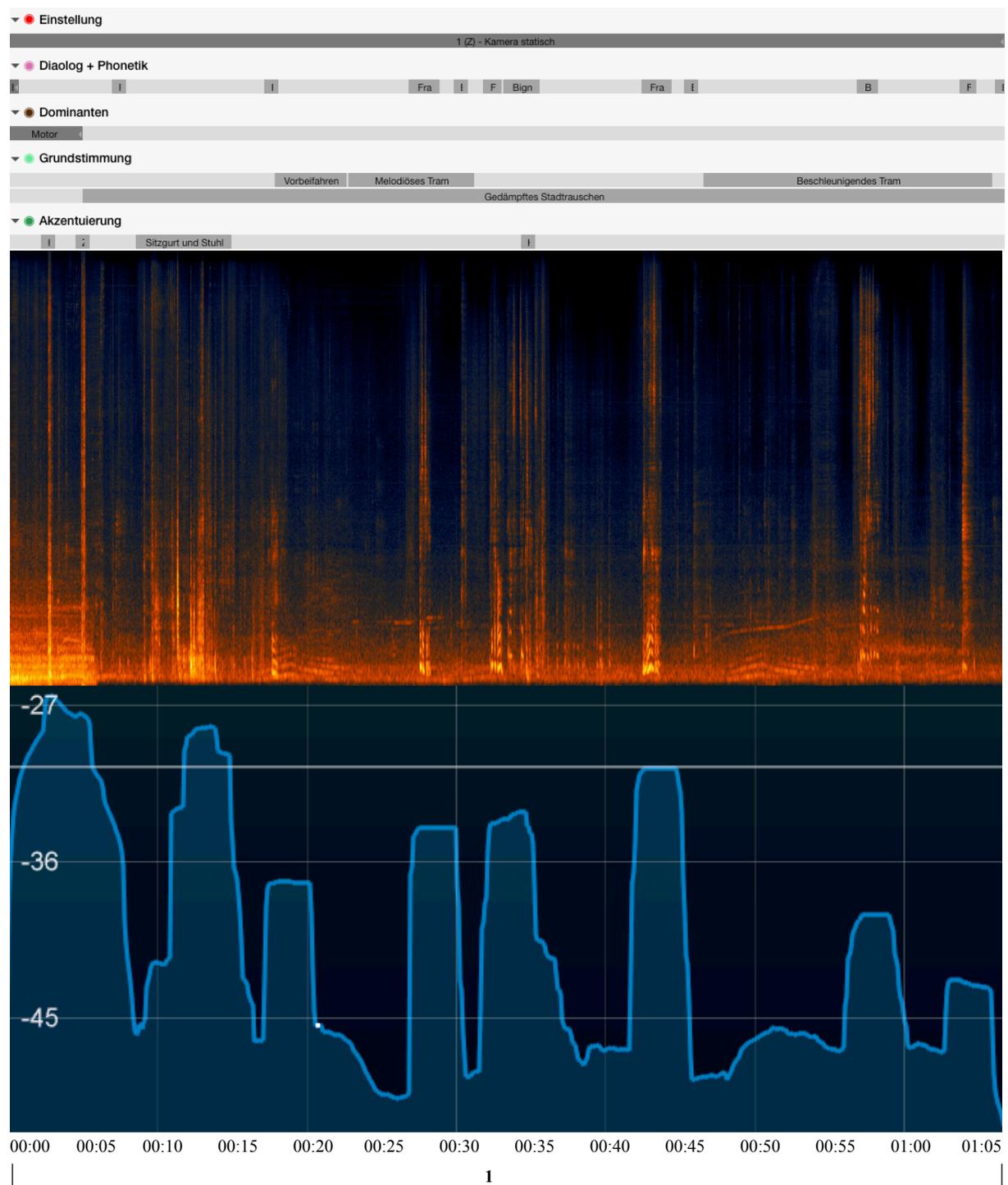
Shot Breakdown - Sequenz 2

Zeit	Einstellung	Geräusche
00:00 - 01:06	1 (Z) - Kamera statisch Dialogszene zwischen Bigna und Frank 	<ul style="list-style-type: none"> • Motor • Bigna: Atemgeräusch • Gangschaltung auf P • Zündschlüssel • Frank: Atemgeräusch • Sitzgurt und Stuhl • Frank: "Bigna" • Vorbeifahrendes Auto • Melodiöses Tram • Frank: "Was wöttstsch in Chile?" • Bigna: Atemgeräusch • Frank: "Bliib doch do." • Bigna: "Für was, zum wiiterspile? Sorry..." • Hand aufs Steuerrad • Frank: "Mir chönnte meh sii als das." • Bigna: Atemgeräusch • Beschleunigendes Tram • Bigna: "Du verwächslisch sex mit liebi." • Frank: Grosser Seufzer • Bigna: leises Einatmen

Angepasste HANOS Tabelle - Sequenz 2

Sprache	Dialog + Phonetik	<p>Frank Klang: Warm, tief, nahe Semantik: Dringlich, leicht verzweifelt, getrieben</p> <p>Bigna Klang: Mittig, nahe Semantik: Giftig, defensiv, genervt</p>
	Voice Over	-
Klang Gestaltung	Interessante Isotopien	Dialog, Phonetik und Foleys = Unruhe im Auto
	Klangcharakteristik	Beengend, unruhig
	Verfremdung	Naturalistisch aber aufgeladen
	Hörperspektive	Objektiv
	Tiefenstaffelung	<ul style="list-style-type: none"> • Vordergrund: Die Geräusche der Protagonisten und der Dialog • Mittelgrund: Druckvolles gedämpftes Brummen • Hintergrund: Trams, Autos
	Räumlichkeit	Trocken / Schmal
	Umgebungston	Statisches Brummen mit vereinzelt Sounds der Umgebung
	Semantische Felder	Bigna: Volvo, Frank: Tram
	Foleys	Jede kleinste Bewegung ist zu hören - sehr hoch aufgelöst
	Rhythmen	-
Ton und Bild	Beziehung zwischen Ton und Schnitt	Bild wird mit einem Atemgeräusch eingeführt und beendet
	Dimension	Bildraum und Tonraum entsprechen einander.
Musik	Musik	-

Abb. 8, 9, 10³⁷



³⁷ Research Video Timeline SQ2, Spektrogramm SQ2, Dynamische Entwicklung SQ2

Der deskriptive Teil

Analyse der Grafiken

Wir sehen acht Lautstärke Ballungen mit dazwischenliegenden Tälern. Die Ballungen entstehen wie folgt:

1. Automotor
2. Sitzgurt und Sitz verstellen
3. Frank: "Bigna."
4. Frank: "Was wötttsch in Chille?"
5. Frank: "Bliib doch do." - Bigna: "Für was, zum wiiterspile? Sorry..."
6. Frank: "Mir chönnte meh sii als das."
7. Bigna: "Du verwächslisch sex mit liebi."
8. Frank: Grosser Seufzer

Folgendes lässt sich aus dem Spektrogramm entnehmen: Das einzige Element mit tiefen Bässen in dieser Sequenz ist der Motor am Anfang. Auf Ballung 3 und 6 folgen harmonische Klänge, welche von den Trams im Hintergrund stammen.

Lokalisation der Dominanten

Der Dialog steht im Vordergrund. Die Stimmen sind aber ungleich gewichtet. Franks warme und laute Stimme steht im Gegensatz zur leisen und dünneren Stimme Bignas. Der Dialog wird untermalt durch ein permanentes Brummen und einzelnen Geräuschen von Autos und Trams von aussen.

Auch der Volvo, welcher die Aussenwelt nur gering einlässt, ist eine wichtige Klangkomponente in dieser Sequenz. Durch den lauten Motor am Anfang der Sequenz erscheint die restliche Szene leiser.

Akzentuierungen

In so einer leisen Szene scheint jedes Geräusch ein Akzent zu sein. Alles Gesprochene hat eine akzentuierende Wirkung. Genauso wie die energischen Foleys am Anfang der Sequenz oder die Hand von Bigna, welche auf das Lenkrad schlägt.

Der interpretative Teil

Vergleich zwischen Ton und Bild

Im Dunkeln vom Rücksitz aus, sehen wir Bigna und Frank nur als Silhouetten vor uns sitzen. Ein kleiner Ausschnitt von Bignas Gesicht ist im Rückspiegel zu sehen. Das Licht einer Strassenlampe erhellt das Armaturenbrett. Es ist die einzige Lichtquelle. Das Bild wirkt gedrängt und Anonym. Die Gesichter sind kaum zu sehen, währendem sie sprechen. Der fehlende Ausdruck ihrer Mimik muss durch den Ton wettgemacht werden. Auch wird das Gespräch nicht klassisch mit der „Schuss-Gegen-schuss“-Technik³⁸ aufgelöst. Die Starrheit des Bilds entspricht der beklemmenden Stimmung im Auto. Anstatt aber in Ruhe zu versinken, suggeriert die Tonspur Anspannung durch die Vertonung jeder kleinsten Bewegung der Protagonisten.

Die audiovisuelle Leinwand

Frank drängt Bigna mit seiner Forderung, sie solle hier bleiben, in eine Ecke. Wahrscheinlich ist er sich dem Ausmass seines Wunsches nicht im Klaren, sondern handelt aus Affekt. Der Volvo, eigentlich ein sicherer Ort für Bigna, wird zum Gefängnis. Sie muss sich dieser Konfrontation stellen, auch wenn es ihr unangenehm ist. Ein tieffrequentes Brummen, welches nicht versiegt, suggeriert den Druck der Konversation. Unheimlich wirkende Klänge von Trams, welche an Walgesänge erinnern, schwirren in der nächtlichen Umgebung um das Auto herum und lassen die Nacht befremdlich wirken.

An den ständigen Geräuschen kleinster Bewegungen bemerken wir das innerliche Ziehen in den Protagonisten. Auch jedes Atemgeräusch ist zu hören. Es verstärkt die Illusion der unangenehmen Stille, denn nur in einer extremen Stille werden solche Klänge hörbar.

Der subjektive Teil

Gestaltung der Szene

Mit einem Atem von Bigna startet die Szene untermalt vom Motor des schnurrenden Motors. Bigna geht wie schon in der ersten Sequenz sehr routiniert mit dem Auto um. Die Klänge stechen aber dieses Mal mehr heraus und wirken deshalb energischer. Sie scheint irritiert zu sein von der Situation. Die Abwesenheit vom Motor hinterlässt eine Leere, welche aber von einem nichtidentifizierbaren Brum-

³⁸Dabei werden die Darsteller während ihres Dialoges abwechselnd gezeigt.

men der Aussenwelt aufgefangen wird. Bigna richtet sich für ein Gespräch ein indem sie den Sitz nach hinten schiebt und fordert dabei Frank non-verbal auf mit dem Gespräch loszulegen. Ein Auto fährt im Hintergrund durch sobald Frank mit seiner tiefen Stimme und leicht flehenden Ton „Bigna“ sagt. Das in diesem Moment vorbeifahrende Auto hat einen ähnlichen Grundton wie die Stimme von Frank. Dieses Geräusch wird vom musikalischen Schleifen der Tramschienen abgelöst. Während dieser kurzen Sprechpause verschwinden die Geräusche der Protagonisten aber nie komplett. Wir hören ihre kleinen Bewegungen auf den Sitzpolstern und ihr leises Atmen. Bigna legt, währenddem sie ihn genervt fragt *“für was, zum wiperspile”* gut hörbar ihre Hand aufs Lenkrad und verpasst dem Satz einen Akzent. Darauf folgt ein Ausatmen von Bigna und Geräusche vom Armaturenbrett als würde sie sich gegen den Sitz drücken. Es ist ihr nicht wohl bei diesem Gespräch. Franks nochmals flehendes *“mir chönnte meh sii als das”* wird nur mit einem irritierten Seufzen beantwortet. Gleichzeitig ein Auto und ein Tram fahren los. Das Tram beschleunigt bis fast zum Schluss der Szene und symbolisiert einen nicht mehr aufhaltbaren Vorgang - ihre Entscheidung ist final. Bignas *“du verwächslisch Sex mit Liebi”* wird von Frank nur noch mit einem tiefen Seufzer entgegnet. Die Szene endet wie sie angefangen hat: Mit einem Atem von Bigna.

Kernelemente

* Dialog

Sprachlosigkeit durch unfähige oder unvollständige Kommunikation ist ein grosses Thema in diesem Film. Es wird wenig im Film geredet. Deshalb muss das wenig Gesagte in das Geschehen eingepasst werden. Der Inhalt des Gesagten ist nicht von grosser Bedeutung. Die beiden Protagonisten haben sich gegenseitig nichts tief schürfendes zu sagen, deshalb darf der Dialog nicht überbetont wirken und sich uns aufdrängen. Wir haben es nicht mit zwei Archetypen von Menschen zu tun, sondern mit zwei Menschen, welche wie aus dem echten Leben geschmiedet wirken sollen. Man merkt diese Herangehensweise auch an den Stimmqualitäten der beiden Hauptdarsteller. Frank nuschelt und verschluckt Worte, lispelt leicht und hat eine tiefe und weiche Stimme, welche oft schwierig zu verstehen ist. Bigna redet leise und hat durch ihren Stimmumfang eine durchdringendere Stimme. Der Dialog sollte so verständlich wie nötig sein, aber nicht mehr. Vielmehr sollte Frank mit seiner kräftigen Stimme anziehend auf die sonst dominante Bigna wirken um ein Gleichgewicht der Machtverhältnisse zwischen den Figuren herzustellen.

* Foleys

Durch die offene Spielweise, welche Jan den Schauspieler*innen gewährte, ergaben sich viele spontane Bewegungen, welche natürlich auch nachvertont werden mussten. Julien Naudin, ein Foley Artist aus Paris, übernahm diese Mammut Aufgabe mit seinem Team.

Auch das Editieren dieser Foleys entpuppte sich als eine schwierige Angelegenheit. Am Ende waren es vier Leute, inklusive mir, welche sich an dieser Aufgabe die Zähne ausbissen. Das Hauptproblem war meine Herangehensweise und dadurch auch meine Anweisungen. Durch den sehr grosszügigen Gebrauch vom Originalton wurden viele Foleys³⁹ redundant. Es wäre sinnvoller gewesen die Foleys nur dort wo sie gebraucht wurden, einzupflegen, anstatt alle Foleys aktiviert zu lassen und im Verlauf der Editierdurchgänge stumm zu schalten. In anderen Worten wäre es besser gewesen additiv anstatt subtraktiv zu arbeiten. Diese Vorklassifizierung scheint mir ohnehin sinnvoll für manche Arbeiten zu sein.

Abgesehen von den technischen Schwierigkeiten gaben mir die Foleys die Möglichkeit Nähe zu den Protagonisten zu schaffen. Ist z.B. sogar das leise Streicheln einer Hand auf Haut im richtigen Moment zu hören, erzeugt das eine enorme Intimität. Es gleicht einem auditiven Close-Up und setzt dadurch alle anderen Klänge in Relation.

³⁹ Vor allem die Movements, sprich die Bewegungsgeräusche oder Presence, wie sie im französischen genannt werden.

3.3. Sequenz 3 - Tanz & Erdbeben

Die 3. Sequenz findet direkt nach der Liebeserklärung von Frank bei 30:31 Min. statt und dauert 01:46 Min. Bigna und Frank begeben sich in einen leeren Club, in dem Frank normalerweise arbeitet. Sie tanzen während dem ein Erdbeben ausbricht, welches beide nicht bemerken.

Ich habe diese Sequenz gewählt, da in ihr die sprachlose Anziehung zwischen den Figuren thematisiert wird. Mit der Musik und einem wichtigen Element der semantischen Felder, dem Erdbeben, verbindet sie sich zu einem schwungvollen Bogen.

Die Sequenz lässt sich wie folgt unterteilen:

- Tanz (1-4)
- Erdbeben (5)
- Musik (6)

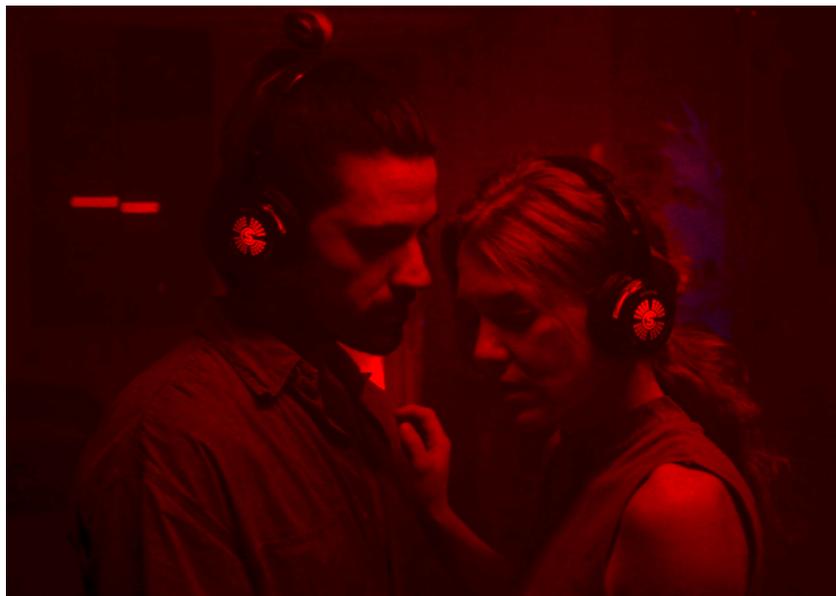
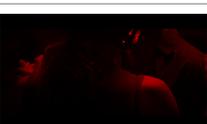


Abb. 11: Bigna und Frank tanzen

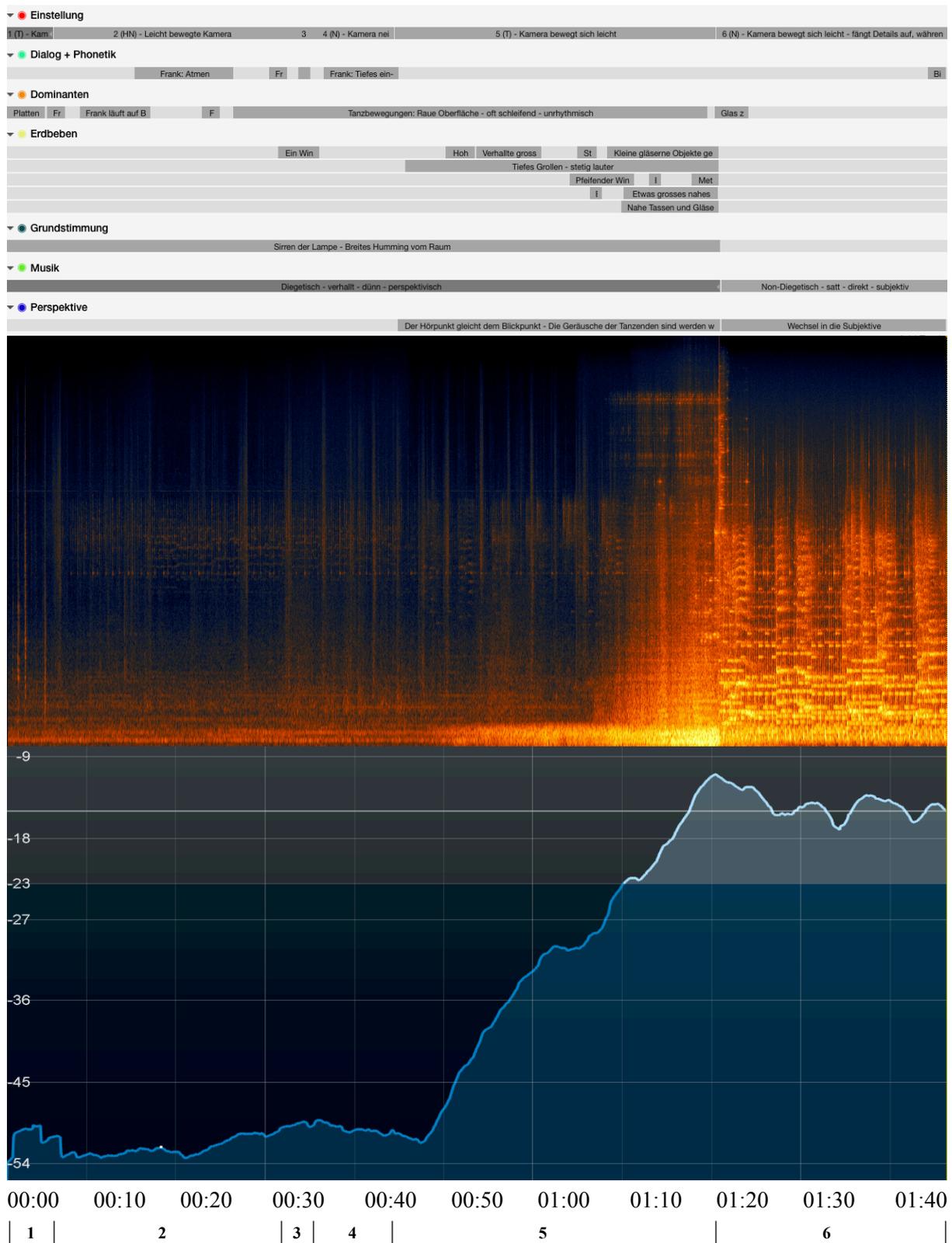
Shot Breakdown - Sequenz 3

Start	Shot	1. Frame der Einstellung	Auditive Dominanten	Musik
00:00 - 00:05	1 (T) - Kamera leicht schwankend - Establisher Frank bereitet etwas vor, währenddem Bigna wartet.		Ein Kabel einstecken, einen Schalter drücken, eine Nadel auf eine drehende Schallplatte senken.	Diegetisch - verhallt - dünn - räumlich - verortbar aus den Kopfhörern
00:05 - 00:32	2 (HN) - Leicht bewegte Kamera Frank kommt auf Bigna zu.		Frank läuft auf Bigna zu, Atmen, Hände berühren sich, zögerliche Tanzbewegungen auf schroffem Boden	
00:32 - 00:35	3 (N) - Kamera rotiert langsam um die beiden. Beide tanzen		(ähnlich wie bei 2) Ein Wind oder Zug ist zu hören - Veränderung in der Luft	
00:35 - 00:44	4 (N) - Kamera neigt sich von Schulter auf das Gesicht Beide tanzen		Tiefes ein- und ausatmen	
00:44 - 01:20	5 (T) - Kamera bewegt sich leicht Beide tanzen, währenddem der Raum um sie herum anfängt zu zittern		Die Geräusche der Tanzenden werden räumlicher und leiser. Ein dumpfes Grollen ist zu hören. Weitere frei schwingende Geräusche und einzelne weit entfernte Elemente gesellen sich diesem hinzu und enden in einem Crescendo.	Die Musik wird räumlicher und leiser.
01:20 - 01:46	6 (N) - Kamera bewegt sich leicht - fängt Details auf, Sie tanzen weiter bis Bigna ihn stark umarmt.		<ul style="list-style-type: none"> • AKZENTUIERUNG: Zerberstende Glasflasche • Die Geräusche des Erdbebens sind nicht mehr hörbar • Wechsel in die Subjektive • Bigna: Tiefer Einatmer 	Non-Diegetisch - laut - direkt - subjektiv

Angepasste HANOS Tabelle - Sequenz 3

Sprache	Dialog + Phonetik	Kein Dialog, nur einzelne Atemgeräusche
	Voice Over	-
Klang Gestaltung	Interessante Isotopien	Die Verkettung von Kopfhörer Musik → Erdbeben → Laute Musik
	Klangcharakteristik	Dünn, karg, fragil → bebend, klirrend, Crescendo → überschäumend, voll, laut
	Verfremdung	Naturalistisch → Grosse Übertreibung vom Erdbeben → die Subjektivierung der Musik am Schluss ist eine starke Verfremdung
	Hörperspektive	Objektiv → Subjektiv
	Tiefenstaffelung	Wechselnd
	Räumlichkeit	Verhallt/schmal → präsent/breit
	Umgebungston	Sirren der Lampe Breites Brummen vom Raum
	Semantische Felder	Beide: Musik, Frank: Clubumgebung
	Foleys	Schritte auf schroffem Boden, Berührungen der Hände
	Rhythmen	Musik / Crescendo hat eine musikalische Qualität
	Ton und Bild	Beziehung zwischen Ton und Schnitt
Dimension		<ul style="list-style-type: none"> • Bildraum und Tonraum entsprechen einander. • Das Bild suggeriert Weite, die Töne haben eine trockene Studiopräsenz.
Musik	Musik	dünn/räumlich → voll/präsent

Abb. 12, 13, 14⁴⁰



⁴⁰ Research Video Timeline SQ3, Spektrogramm SQ3, Dynamische Entwicklung SQ3

Der deskriptive Teil

Analyse der Grafiken

Die Lautstärke nimmt geringfügig bis Shot 5 zu. Danach steigert sich diese frapant bis sie bei Shot 6 ein Plateau erreicht. Analog dazu steigert sich die Energie der Bassfrequenzen auch ab Shot 5. Auf der Research Video Timeline sehen wir zu diesem Zeitpunkt die Verdichtung von verschiedenen Klängen auf der "Erdbeben"-Spur was wahrscheinlich auch die zusätzliche Auffächerung des Frequenzspektrums in den Mitten und Höhen mit sich zog.

Anhand des Spektrogramms können wir sehen ab wann Bigna und Frank anfangen zu tanzen. Der erste Schritt erfolgt bei 00:27 Min. Weitere ähnliche in etwa rhythmische Ereignisse sind zeitnah zu beobachten.

Auch die Musik aus den Kopfhörern, welche bis zum Schnitt zwischen Shot 5 und 6, ohne Höhen und ohne Tiefen zu hören ist, ist interessant zu beobachten. Nach dem Schnitt zu Shot 6 entfaltet sie sich komplett.

Lokalisation der Dominanten

- Beim Tanzabschnitt dominieren die Fusschritte, das Atmen der Akteure und die diegetische Musik aus den Kopfhörern.
- Beim Erdbeben dominiert und führt das tieffrequente Geräusch die anderen bis zum Höhepunkt.
- Shot 6 ist völlig umhüllt von Musik. Das Erdbeben scheint verschwunden zu sein.

Akzentuierungen

Der einzige Akzent in dieser Sequenz befindet sich bei 01:20 Min. Das Herunterfallen einer Glas Flasche, welche zerspringt, markiert einen Paradigmenwechsel.

Der interpretative Teil

Vergleich zwischen Ton und Bild

Währenddem das Bild gleichbleibend ist (langsame Bildwechsel, ähnliche oder sogar die gleichen Einstellungen⁴¹, gleichbleibende Lichtstimmung), verändert sich der Klang extrem. Wir fangen mit einem Zustand an, welcher sich nach dem Crescendo des Erdbebens komplett verändert. Räumlich-

⁴¹ Hier besticht die Maskierungs-Methode von Chion. Nur durch diese habe ich festgestellt, dass Shot 3&4 (Tanz) aus dem gleichen Take 041-04-06 genommen wurden wie Shot 6 (Musik). Diese Einstellungen scheinen so komplett anders, so viel intensiver durch die laute und subjektivierte Musik zu sein, dass mir das noch nie aufgefallen ist!

keiten, Perspektiven und emotionaler Ausdruck erfahren innerhalb dieser kurzen Sequenz eine Metamorphose.

Die audiovisuelle Leinwand

Nachdem wir in der Sequenz 1 und 2 die leidenschaftliche und destruktive Seite der Beziehung zwischen Frank und Bigna erlebten, lernen wir nun eine andere Facette von dieser kennen. Am Anfang der Sequenz sehen und hören wir ihren zärtlichen gegenseitigen Umgang. Wir hören ihre behutsamen Berührungen, die Musik scheppert aus den Kopfhörern, währenddem ihr Tanz durch Schritte auf schroffem Beton hörbar werden. Durch diese zurückhaltende Vertonung wirkt der Moment authentisch und intim.⁴²

Ein Beben übernimmt die Führung der Szene und ist symbolisch sowohl aber auch in der Diegese vorhanden. Ihre tief gehegten Gefühle, das unzählbare Verlangen von Frank und das Brechen der Schale von Bigna, kommen so an die Luft und bringen die Wände zum Zittern. Das brachiale steht für die Kraft ihrer Verbindung ist aber auch ein unheilverkündendes Omen.

Der nächste Schnitt, akzentuiert mit dem Zerbersten einer Glasflasche, läutet einen Paradigmenwechsel ein. Die Musik ist laut und voll. Das Erdbeben ist von der Tonspur verschwunden. Es wird suggeriert, dass wir nun aus der Perspektive der Tanzenden hören. Sie bemerken das Erdbeben nicht und fokussieren sich nur auf sich selber. Die Musik trägt ihre Gefühle.

Der subjektive Teil

Gedanken zur Szene

Der Raum sirrt und brummt rot. Frank scheint ein Gerät einzustecken, währenddem Bigna wartet. Das Geräusch einer Schallplattennadel, welche auf eine laufende Platte gesenkt wird, ist zu hören. Nach einem kurzen Rauschen fängt das Lied "Papa Soma" an. Es ist ein Lied mit grosser Symbolik in diesem Film. Später im Film wird der Song nur noch Träger von Nostalgie sein, da es an diese vergangene Blütezeit erinnert.

Frank richtet sich auf und verursacht dadurch ein Geräusch mit seinen Schuhen. Dies motiviert den ersten Schnitt. Bigna scheint wegen diesem Geräusch ihren Kopf zu Frank zu drehen, welcher gemächlich zu ihr schreitet. Wir sehen wie sie sich näher kommen und hören dabei Franks Atem und

⁴² Beim Tanz wurde komplett auf Foleys verzichtet. Nur die Bewegungen vom Originalton sind zu hören.

wie sich ihre Hände berühren. Sie fangen an zu tanzen. Wir hören den Tanz durch ihre Schritte und Stoffbewegungen. Ein Schleifen von Turnschuhen auf rauem Betonboden ist zu hören. Es ist ein hässliches Geräusch. Unpassend zur Stimmung macht es vielleicht genau deshalb den Moment echt und intim. Bei 00:31 Min. nehmen wir eine Veränderung in der Luft wahr: Ein Geräusch wie ein Wind oder ein vorbeiziehender Zug umschwirrt die beiden. Doch sie scheinen es nicht wahrzunehmen.

Wir wechseln auf die Totale und sehen die beiden weiter tanzen. Subtil kriecht ein tiefes Grollen hervor. Dessen linearer Volumenanstieg wird begleitet durch andere fremdwirkende Geräusche: Eine metallische singende Resonanz bei 00:50 Min. und gleich darauf schwere stürzende Gegenstände in einer anderen Räumlichkeit. Bei 01:03 Min. erklingt ein pfeifender Wind und das Geräusch von rieselndem Staub ist zu hören, währenddem etwas nahes holziges anfängt zu vibrieren. Die Pailletten der Lampe hinter Frank und Bigna fangen an zu schwingen. Es ist das erste sichtbare Objekt, welches auf das Beben reagiert. Weitere Elemente steigen mit ein und führen durch das tiefe Grollen geleitet zu einem Crescendo. Eine Flasche markiert dessen Ende und den Anfang des neuen Shots.

Das Erdbeben trägt eine Doppelrolle: Erstens ist es tief verankert in den semantischen Feldern von Bigna und der Geschichte, ausserdem soll es das wachsende Gefühl in den beiden symbolisieren. Der Intensität des Erdbebens folgend, erklingt die Musik nach dem Schnitt um einiges lauter. Wir werden in die Hörperspektive der beiden Akteure gerückt und nehmen so die Musik wahr. Durch die volle pseudo-non-diegetische Musik erlangt der Shot 6 an höchster Intensität und steht nun im kräftigen Kontrast zum Anfang der Sequenz. Das Atemgeräusch von Bigna am Schluss der Szene, ist das einzige, was durchdringen kann.

Kernelemente

* Gestaltungsgrad

Das Sound Design von 99 Moons drückt sich durch eine Mischung aus Stilelementen der Fiktion und des Dokumentarfilms aus. Manche Momente wirken roh (dokumentarisch), andere gefärbt (Fiktion). Die Sequenz 3 beinhaltet sogar einen fließenden Wechsel zwischen diesen Zuständen.

* Perspektive - Fokus

Perspektive soll erzählt werden, wenn sie zur Bedeutungskonstitution beiträgt. Hollywoods Dialogzentrismus scheint mir in manchen Szenen genauso richtig wie der französische mehr raumbetonte Nouvel Vague Stil in anderen. Auch hier verschwimmen die Grenzen zwischen fiktionalem- und dokumentartypischem Sound Design. Je nach gewollter Aussage wird der Fokus auf etwas anderes gelegt.

Spannend sind auch die Momente, wenn Bild- und die primäre Tonperspektive nicht übereinstimmen, wie es am Schluss der Szene der Fall ist. Die beiden Tanzenden sind aus der gleichen Perspektive, wie vor dem Erdbeben, zu sehen. Doch wurde nun die Tonperspektive subjektiviert. Aus einer beobachtenden Position, welche die Intimität zwischen den beiden in diesem leeren Club verdeutlicht, wird eine innerliche der Figuren. Wir scheinen inmitten der Flammen ihrer Gefühle zu stehen.

* Musik

In 99 Moons wird viel diegetische sowie non-diegetische Musik gebraucht. Ein Teil der Musik wurde von Michelle Gurevich komponiert⁴³. Der andere Teil der Musik besteht aus schon bestehenden Stücken. Es ist ein wilder Mix von Genres zwischen Klassik, Minimal und Art-Pop. Oft wird, wie in dieser Szene, die Funktion der Musik verändert. Die Source-Musik⁴⁴ mit ihrer eigenen Wirkung wird zum vermeintlichen Score.⁴⁵

* Semantische Felder - Reibung

Die Figuren von Frank und Bigna beinhalten beide semantische Felder, welche auch im Sound Design ihren Ausdruck finden. Für Bigna beinhalten diese unter anderen ihren Job in Verbindung mit den Erdbeben und ihren Fetisch. Franks semantische Felder beinhalten die Clubszene, die Natur, seine Freunde und seinen Hund. Gassmann spielt in seinem Film viel mit der gegenseitigen Vermischung der semantischen Felder um Spannungen in der Dramaturgie zu erzeugen. Frank dringt in die Welt von Bignas Fetisch gleich ein, wie später Bigna in die Clubszene von Frank. Es liegt eine ständige Bedrohung in der Luft, denn sie befinden sich in solchen Situationen auf fremden Terrain. Und um

⁴³ Michelle lieferte mir die Stems ihrer komponierten Stücke an, welche ich dann mit Jan einpflegte. Wir spielten viel mit dem Timing der Einsätze und vermischten teilweise auch Stems mit anderen Stücken.

⁴⁴ Musik aus einer in der Diegese vorhandenen Quelle

⁴⁵ Eigens für den Film komponierte Musik

auch hier auf die Meta-Ebene zu gelangen: Sie gleichen wie zwei Erdplatten, die sich durch ihre gegenseitige Anziehung aneinander drücken und in kurzen Intervallen die Erde zum Beben bringen. Sound Design ist prädestiniert um diese Art von subversiven Gefühlsströmen, welche sich tief im Gewebe der Geschichte befinden, auszudrücken.

3.4. Sequenz 4 - Hochzeitsfeier

Die Sequenz 4 befindet sich bei 01:07:46 h im Film und dauert 00:32 Min. Sie hat durch ihre Form Gemeinsamkeiten mit der Sequenz 3, ist aber in ihrer Thematik unterschiedlich. Wir befinden uns bei Bigna, welche sich nicht im Klaren über ihre Gefühle ist. Sie steht in einem Raum einer ausgelassenen Hochzeitsgesellschaft. Frank und Bigna trafen sich zufällig an dieser Hochzeit, nachdem sie lange getrennte Wege gingen. Bigna heiratete in der Zwischenzeit einen anderen Mann. Die Leidenschaft zwischen Bigna und Frank entbrannte erneut und sie liess sich von ihm verführen. So steht sie jetzt vor dem Scherbenhaufen dieser Situation und muss damit einen Umgang finden.



Abb. 15: Bigna an der Hochzeitsfeier

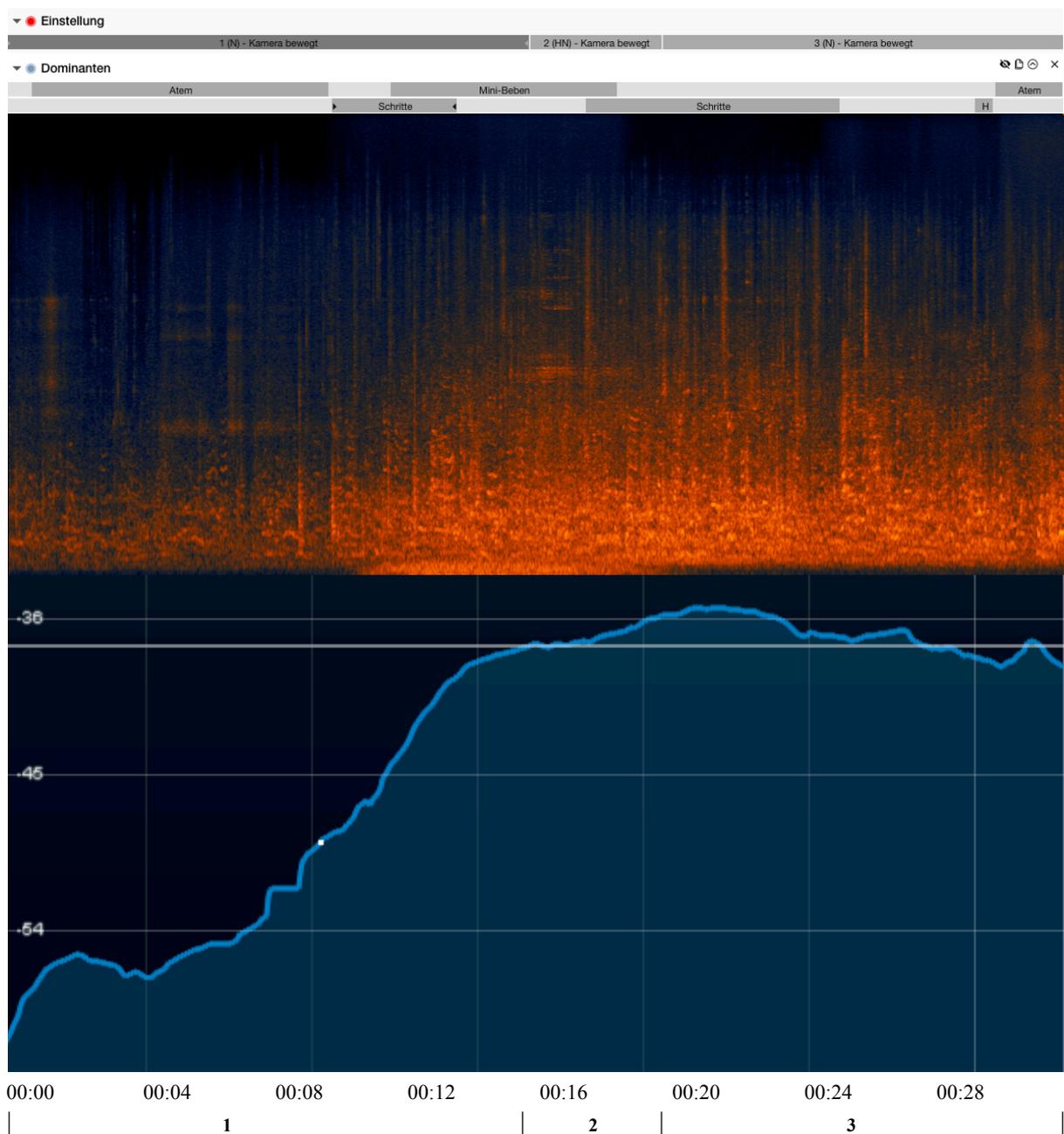
Shot Breakdown - Sequenz 4

Zeit	Einstellung	1. Frame der Einstellung	Dominanten
00:00 - 00:16	1 (N) - Kamera bewegt Bigna sammelt ich bevor sie losläuft und bleibt wieder stehen		<ul style="list-style-type: none"> • Atem • Schritte • Mini-Beben
00:16 - 00:20	2 (HN) - Kamera bewegt Bigna läuft weiter		<ul style="list-style-type: none"> • Schritte
00:20 - 00:32	3 (N) - Kamera bewegt Bigna trifft auf Georg und wird von ihm umarmt		<ul style="list-style-type: none"> • Hand Georg • Atem Bigna

Angepasste HANOS Tabelle - Sequenz 4

Sprache	Dialog + Phonetik	Nur Atmen
	Voice Over	-
Klang Gestaltung	Interessante Isotopien	-
	Klangcharakteristik	warm, voll
	Verfremdung	Leicht
	Hörperspektive	Subjektiv → Objektiv → Subjektiv
	Tiefenstaffelung	Vordergrund: Bigna Mittelgrund: Menschen Hintergrund: Subversives Beben
	Räumlichkeit	Eng → breit
	Umgebungston	Gespräche der Hochzeitsgesellschaft
	Foleys	Fussschritte und Hand von Georg zum Schluss
	Semantische Felder	Georg: Hochzeitsumgebung, Bigna: Erdbeben
	Rhythmen	Klirren der Gläser
Ton und Bild	Beziehung zwischen Ton und Schnitt	Suturing Device
	Dimension	<ul style="list-style-type: none"> • Bildraum und Tonraum entsprechen einander. • Das Bild suggeriert Weite, die Töne haben eine trockene Studiopräsenz. • Das Bild ist ausschnitthaft, die Tonspur verdeutlicht Raum.
Musik	Musik	-

Abb. 16, 17, 18⁴⁶



⁴⁶ Research Video Timeline SQ4, Spektrogramm SQ4, Dynamische Entwicklung SQ4

Der deskriptive Teil

Analyse der Grafiken

Wir sehen nach der ersten Hälfte des ersten Shots einen fulminanten Anstieg der Lautstärke. Energie in den Sub-Bässen können wir nur zw. 00:10 und 00:18 erkennen. Die Schritte sind klar ersichtlich. Genauso auch der Atem am Anfang.

Lokalisation der Dominanten

Durch die Atemgeräusche sind wir der Figur nahe. Die Stimmen der Menschen tragen viel zur Steuerung des Flusses dieser Szene bei.

Akzentuierungen

Die klirrenden Gläser bilden mit dem kleinen Erdbeben zusammen einen leichten Akzent. Es unterstreicht das Ende von Bignas Zustandswechsel.

Der interpretative Teil

Vergleich zwischen Ton und Bild

Die Tonalität des Raums erfährt eine grosse Klangveränderung während der Sequenz, während dem das Bild sehr gleichbleibend ist. Im Ton hören wir mehr Menschen als tatsächlich im Raum vorhanden sind.

Die audiovisuelle Leinwand

Bigna scheint am Anfang der Sequenz in einer Trance zu sein. Der Atem laut und die Stimmung im Raum scheint verhalten und leise. Wir sind auf ihren Zustand fokussiert. Ob dieser durch Schuldgefühle oder durch das Abklingen der vorherigen Ekstase hervorgerufen wurde, wissen wir nicht.

Mit der Bewegung in den Raum hinein verändert sich die Stimmung. Bigna scheint aus ihrem Dämmerzustand aufzuwachen. Ein subversives Beben und das Klirren von Gläsern ist zu hören. Ist es ein Nachbeben von der vorherigen Begegnung mit Frank? Die Gespräche der Hochzeitsgesellschaft wurden unterdessen lauter. Es scheint als würde Bigna sich entweder wieder fassen oder so fest von der Situation überfordert, dass sie sich in die sicheren Arme ihres Ehemanns flüchten muss.

Diese Sequenz sticht durch ihre Ambivalenz heraus. Die Emotionen von Bigna sind schwierig zu lesen. Die Situation der Figur ist extrem verzwickelt. Sie wurde gerade eben in ihre alte Welt der über-

schwänglichen Ekstase zurückkatapultiert, aber scheint sich der Harmonie und Ruhe, welche sie bei ihrem Ehemann erfährt, bewusst zu sein. Die Geräusche, welche die Sequenz untermalen verstärken diese narrativen Unschärfe.

Der subjektive Teil

Gedanken zur Szene

Wir sehen Bigna in einer vermeintlich ruhigen Ecke stehen. Sehr präsent hören wir ihren Atem und können so mit ihr mitfühlen. Sie setzt sich in Bewegung mit stumpf klingenden Absätzen. Dabei verstärken sich die Geräusche der sprechenden Hochzeitsgesellschaft. Dieser Anstieg an Lautstärke wird durch ein leises Erdbeben, welches wiederum durch das Klirren von Gläsern in die Diegese geholt wird, maskiert. Diese Entwicklung kann den Anfang der Szene als antinaturalistische Selektion entpuppen. Sie schaut lethargisch umher. Vielleicht hält sie Ausschau nach Frank? Umgeben von den überfordernden Stimmen der Hochzeitsgesellschaft findet sie in Georgs Armen einen sicheren Hafen. Die Szene wird mit dem präsenten Atmen von Bigna abgeschlossen.

Kernelemente

* Atem

Der Wunsch die Nähe der Figuren ständig spüren zu wollen, veranlasste mich dazu ein Gewicht auf die Atemgeräusche der Figuren zu legen. Einerseits sind sie Lückenbüsser für die stillen Momente ohne körperliche Bewegungen oder Dialog, andererseits sind sie grosse Bedeutungsträger. Wir wendeten deshalb während dem ADR viel Zeit auf um mit beiden Hauptdarstellern durch den gesamten Film „zu atmen“. Oft sind diese Aufnahmen im Film kaum hörbar, denn sie sollten nur die Präsenz einer Figur im Bild suggerieren. An anderen Stellen, wie in der Sequenz 4, werden die Atemgeräusche zum zentralen Emotionsträger einer Szene.

* Nostalgie durch Priming

Nostalgie ist ein unterschwelliges Thema des Films, welches ab dem zweiten Drittel des Films behandelt wird. Die Erinnerungen an die Anfangszeiten, als die Liebe zwischen Bigna und Frank im Zenit stand, nagt an beiden. Um diesem Gefühl Ausdruck zu verleihen, habe ich verschiedene Klänge zu passenden Momenten wiederholt. Dabei habe ich teilweise die Klänge 1:1 wiederholt⁴⁷ um die mögli-

⁴⁷ Eigentlich ein Verstoß gegen die goldenen Regeln des Sound Designs.

che Wiedererkennung zu vereinfachen.

Das klirren der Gläser in Kombination mit einem kleinen Beben aus dieser Sequenz ist ein wiederkehrendes Motiv. Es stammt aus der vorherig behandelten Tanzszene. Allgemein scheinen diese Szenen stark miteinander verbunden zu sein. Wir sehen Parallelen im Aufbau und in der Auflösung. Das Beben, welches als Symbol der ausufernden Liebe zwischen Bigna und Frank geprimt⁴⁸ wurde, erscheint hier nur noch als verblasste Erinnerung und regt das Publikum zu Interpretationen an.

* Antinaturalistische Selektion

Diese Entsteht durch die Veränderung von Mischverhältnissen zwischen verschiedenen Komponenten. Oft wird sie, wie in dieser Sequenz, zur Subjektivierung benutzt. Um diese Technik nicht als auffällige Manipulation wirken zu lassen, müssen alle Geräusche vor und nach der antinaturalistischen Selektionierung wahrscheinlichen Möglichkeiten der Umgebung entsprechen. Der Anfang und Abschluss der Veränderung sollte möglichst kaschiert werden.

* Anfang und Ende

Ähnlich wie bei Sequenz 2 fängt die Szene mit einem Atemgeräusch an und wird genau so wieder beendet. Es entsteht eine symbolische Klammer. Die Szenen scheinen in sich geschlossen zu sein.

⁴⁸ „Der Begriff Priming bzw. Bahnung bezeichnet in der Psychologie die Beeinflussung der Verarbeitung (Kognition) eines Reizes. In den meisten Fällen hat ein vorangegangener Reiz implizite Gedächtnisinhalte aktiviert. Die Verknüpfung des Reizes mit speziellen Assoziationen im Gedächtnis, aufgrund von Vorerfahrungen geschieht häufig und zum allergrößten Teil unbewusst.“ (Myers, Psychologie, S. 961)

4. Erkenntnisse

4.1. Analyse

Die Analyse verhalf mir dazu mein Sound Design aus einem anderen Blickwinkel zu betrachten. Es ist spannend zu sehen, wie aus so viel Arbeit und Überlegungen kohärente Strukturen entstehen können. Strukturen, welche auch im atomatisiertem Zustand ersichtlich bleiben. Wie ich in Kapitel 2.4 vermutete, liessen sich durch die Visualisierung der Daten die Grenzen der herkömmlichen auditiven Wahrnehmung erweitern. Die Kombination der Visualisierungen vom Spektrogramm, der Lautstärke-Entwicklung und der Timeline von Research Video verhalfen mir die Entwicklungen der einzelnen Sequenzen auf einer visuellen Ebene nachvollziehen zu können. Diese Strukturen waren zu grössten Teilen beabsichtigt, doch hinterlässt es mich trotzdem mit Staunen, wie ersichtlich sie sind.

Die Shotbreakdowns gaben mir die Möglichkeit nochmals über die einzelnen Bilder zu reflektieren und auch der Kameraarbeit mehr Beachtung zu schenken. Dabei half vor allem die Maskierungsmethode von Chion. Ich konnte durch diese einen grossen Erkenntnisgewinn verzeichnen, denn es liess hinter die Kulissen der Magie des Filmapparats blicken. Erst durch das Fehlen einer Komponente konnte ich gewisse Filmtricks entlarven und verstand durch das die Funktion der fehlenden Komponente besser.

Die umgewandelte HANOS Tabelle selber half mir nur beschränkt bei der Analyse. Der grössere Nutzen lag bei der spielerischen Umdeutung der Begriffe im Kapitel 2.6. Es ermöglichte mir das Wissen, welches ich mir durch das Lesen der Fachlektüre für diese Arbeit angeeignet habe und die Erfahrungen meiner bisherigen Arbeit zu kombinieren. Dieser Prozess half mir bei der Formulierung der Analyse enorm.

Allgemein fiel mir meine eigene Positionierung schwer. Ich wollte für einen grösseren Erkenntnisgewinn die Distanz zur Analyse wahren. Doch fühlte sich das nicht vollständig an, denn es gab viele kleine Überlegungen, welche nur mir, dem Macher, bekannt sind, welche ich auch teilen wollte. Deshalb entschloss ich mich dazu die Kategorie „Gedanken zur Szene“ und „Kernelemente“ zusätzlich in die Analyse aufzunehmen. Ich hoffe es entstand dabei nicht zu viel Redundanz zwischen den interpretativen Teilen, doch bin ich der Meinung, dass eine Beleuchtung des gleichen Objekts aus mehreren Positionen einen Mehrwert ergeben kann.

4.2. Gestaltung

Zum Schluss möchte ich hier die wichtigsten Kernelemente des Sound Designs sammeln, welche bei der Feinanalyse der einzelnen Sequenzen aufgetaucht sind.

- Subtilität
Um nicht ablenkend oder aufgesetzt zu wirken, muss das Sound Design subtil sein.
- Bewusster Umgang mit dem Originalton
Der Originalton soll nicht zu steril klingen, da sonst die Diegese an Authentizität und Lebendigkeit verlieren würde. Dies steht aber im Kontrast zur Transparenz des Mixes.
- Gestaltungsgrad - Fiktiv oder dokumentarisch?
Manche Momente im Film wirken durch die Tongestaltung stark gefärbt (fiktiv), andere roh (dokumentarisch). Die passende Herangehensweise wurde je nach gewünschter Aussage einer Szene gewählt.
- Ausdruck durch Manipulation der Klänge
Klänge werden durch eine leichte Überhöhung oder Untertreibung ihrer Eigenschaften emotionalisiert.
- Dialog
Der wenig vorhandene Dialog bedarf besonderer Behandlung. Die Gestaltung der Stimmen soll die Eigenheiten der Figuren oder ihrer Beziehung zueinander untermalen.
- Sprachlosigkeit
Die Gefühle der Protagonisten werden oft durch phonetische Geräusche ausgedrückt.
- Foleys
Diese wurden benutzt um Intimität zu suggerieren.
- Subjektivierung der Umgebungsgeräusche - Synchronizität
Um der Dramaturgie oder den Emotionen der Figuren in manchen Momenten mehr Gewicht zu geben, gehen gewisse Elemente der Tonwelt mit ihnen mit.

- Semantische Felder - Reibung
Die semantischen Felder der Figuren werden im Sound Design behandelt.
- Nostalgie durch Priming
Um im zweiten Drittel des Films die Nostalgie spürbar zu machen, spielte ich mit der exakten Wiederholung von vorherig gehörten Klängen.
- Antinaturalistische Selektion
Als Subjektivierungsmethode wird die antinaturalistische Selektion eingesetzt.
- Musik
Source-Musik und Score werden unterschiedlich eingesetzt.
- Perspektive
Perspektive wird nur erzählt, wenn sie zur Bedeutungskonstitution beiträgt.
- Anfang und Ende
Szenen wurden mit gleichen Klängen eingeführt sowie beendet.

Literatur- und Quellenverzeichnis:

Flückiger, Barbara (2001): Sound Design - Die virtuelle Klangwelt des Films, Marburg, Schüren Verlag.

Chion, Michel (1994): Audio-Vision: Sound on Screen, New York, Columbia University Press.

Löser, Gunter & Zimper, Martin (2021): Handbuch Research Video, Basel, Birkhäuser.

Sturhahn, Larry (1974): The Art of the Sound Editor: An Interview with Walter Murch - Filmmakers Newsletter 8, no. 2., SunCraft International.

Kühnel, Jürgen (2008): Einführung in die Filmanalyse. Teil 1: Die Zeichen des Films, Universitätsverlag Siegen.

Dickreiter, Michael & Dittel, Volker & Hoeg, Wolfgang & Wöhr, Martin, Handbuch der Tonstudio-technik (2014), Berlin/Boston, Walter de Gruyter.

Petrasch, Thomas & Zinke, Joachim (2012): Videofilm, München, Hanser.

Raab, Jürgen & Stanisavljevic, Marija (2018): Wissenssoziologische Videohermeneutik, Kirchheim/Hildesheim, Moritz/Corsten.

Jung, Carl Gustav (1952): Synchronizität als ein Prinzip akausaler Zusammenhänge, Zürich, Rascher Verlag.

Lehrer, Adrienne (1985): Is semantics perception - driven or network driven?, Australian Journal of Linguistics

Myers, David G. (2008): Psychologie, Springer

Anhang:

Alle vier Sequenzen der Feinanalyse werden digital mit der Thesis mitgeliefert

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.

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized initial 'O' followed by a long horizontal stroke that tapers to the right.

Oscar van Hoogevest