

I. EINFÜHRUNG: Auf der Jagd nach Geräuschen

„Jeder Film muss einen charakteristischen Ton haben“, fordert Tongestalter André Bendocchi-Alves im 24-Interview, und diesen spezifischen Klang gestalten er und seine Kollegen. Dafür zeichnet die Ton-Crew am Drehort alle Dialoge und O-Töne auf, kreieren Sounddesigner Stimmungen, erfindet der Geräuschemacher künstlich das Geräusch zu einer Handlung und verweben Mischtonmeister abschließend alle Elemente zu einem passenden Klangteppich.

So wie die Kamera das Drehbuch bebildert, vertonen Geräusche und Klänge das Bild. Denn auch Geräusche erzählen. Der Zuschauer muss gar nicht sehen, dass eine zweite Person hinter der Hauptfigur den Raum betritt, allein das Quietschen der Tür verrät sie schon. Und im Alltag erkennen wir einen vertraut klappernden Schlüsselbund oder einen Automotor und wissen intuitiv, wer im nächsten Moment in der Wohnung stehen wird.

Die größten Schwierigkeiten bereiten auch nicht die ausgefallenen, lärmenden Geräusche wie Flugzeuge oder Schlachtgetümmel, sondern eine dezente, filmtaugliche Vertonung und natürliche Geräusche wie menschliche Schritte. Einfaches Gehen in Turn- oder Hackenschuhen, wütendes Aufstampfen, eilig nach dem Bus rennen, joggen... – es gibt allein unzählige Arten zu laufen. Das ist der kreative Bereich, in dem sich ein Geräuschemacher wirklich beweisen muss. Mit seiner Kunst sorgt er dafür, dass wir Kino nicht nur sehen, sondern auch hören – und im besten Fall wird uns seine Arbeit nicht einmal bewusst!

II. WISSEN: Akustische Phantasie

II.1 Was ist ein Ton?

Die uns umgebenden Geräusche und Klänge sind, genau genommen, schwingende Luftteilchen, die wie ein Uhrpendel benachbarte Luftteilchen ebenfalls zum Schwingen bringen und so kontinuierliche Schallwellen erzeugen, die wir als Ton wahrnehmen. Schall wiederum ist akustische Energie, die sich – ähnlich wie bei Wellen, die entstehen, wenn man einen Stein ins Wasser wirft – mit einer Geschwindigkeit von mehr als 300 Metern pro Sekunde in der Luft ausbreitet.

Als physikalisches Phänomen betrachtet, gibt es im Wesentlichen zwei Parameter: die Stärke der Schwingung und ihre Geschwindigkeit – Lautstärke und Frequenz. Fachleute unterscheiden anhand dieser Größen zwischen reinen Tönen, Klängen und Geräuschen.

Reine Töne bestehen nur aus einer einzigen Frequenz, die im Alltag so gut wie nie vorkommt. Am nächsten kommen ihr das Telefonfreizeichen, eine Stimmgabel oder ein Flötenton. Klänge setzen sich hauptsächlich aus einem wohl geordneten Gemisch einzelner Frequenzen und Geräusche aus einem chaotischen Frequenz-Mix zusammen. Für unser menschliches Ohr sind die Grenzen zwischen diesen Unterscheidungen relativ fließend. Wir verwenden Klang, Ton und Geräusch im Alltag deshalb überwiegend synonym.

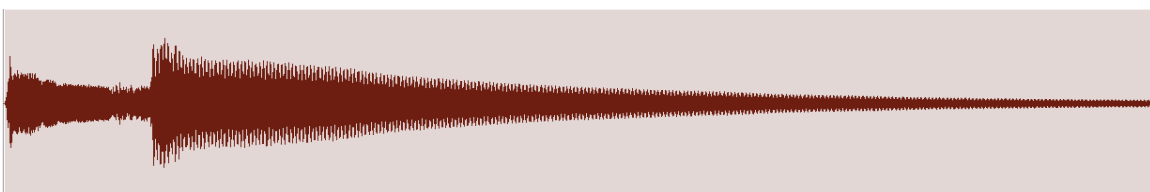


Abb. 1: Graphische Darstellung einer „Ding-Dong“-Klingel

II.2 Wie nehmen wir Geräusche wahr und was leisten sie im Film?

Töne lassen sich zwar mit Hilfe physikalischer Parameter messen und beschreiben, aber allein das Wissen um die Frequenz, die Lautstärke eines Tons bzw. aus welcher Richtung wir ihn hören, hilft uns nicht weiter. Kaum jemand wird anhand der Graphik auf der ersten Seite eine alte Türklingel erkennen. Wir können Töne nämlich nicht aufgrund dessen identifizieren, was sie physikalisch sind, sondern weil wir ihre Bedeutungen ‚erhören‘ (z.B. das Martinshorn bei einem Notfallwagen).

Geräusche und Klänge sind demnach akustische Informationen, die wir abhängig von unserer individuellen Erfahrung ambivalent interpretieren. Bereits im Mutterleib beginnt der Embryo, in einem bestimmten Entwicklungsstadium zu hören. Das Sehvermögen wird dagegen erst nach der Geburt ausgeprägt. Filmische Geräuschinformationen registrieren wir jedoch – obwohl wir sie hören – selten bewusst. Unsere Aufmerksamkeit ist zunächst auf Bilder und Sprache ausgerichtet. Oft macht uns erst Stille deutlich, dass es üblicherweise eine Geräuschkulisse gibt.

Etwa ein Drittel unseres Gehirns ist für die optische Wahrnehmung reserviert. Am stärksten prägen sich uns deshalb **BILDER** ein. Das wird vor allem dann deutlich, wenn wir uns an einen Film zurück erinnern.

An zweiter Stelle stehen **TEXTE UND DIALOGE**, weil sie Erzählinformationen liefern und die Handlung offensiv vorantreiben. Dialoge müssen deshalb für den Zuschauer stets klar verständlich sein oder soweit im Hintergrund bleiben, dass sie erkennbar zum Stimmengewirr der Atmo gehören.

Da **MUSIK** eine starke emotionale Bindekraft entfaltet, registrieren wir sie nicht unbedingt als erstes, aber doch als eigenständige Komponente des Films. Bestes Beispiel hierfür sind Soundtracks, die oftmals auch über einen Film hinaus erfolgreich sind.

GERÄUSCHE nehmen wir zu 90% unbewusst wahr. Dennoch können wir uns der akustischen Erzählebene nicht entziehen. **ATMOS**, Effekte und Töne vermitteln wertvolle Filmzusammenhänge. Das Geräusch unterstützt dabei entweder die Wirkung dessen, was wir sehen (Telefonklingeln, Schmerzensschrei usw.) oder verstärkt unsere Stimmung, so z.B. wenn wir tiefe Töne als bedrohlich empfinden. **STILLE** scheint zunächst nicht zum Geräuschemachen zu passen, ist aber ein wichtiges tongestalterisches Mittel. Es wird vergleichsweise selten verwandt, setzt aber eindringliche Akzente (Stille vor einem Schuss): Weniger ist manchmal mehr!

Ton im Film ist also nicht nur deshalb vorhanden, damit wir etwas verstehen, sondern er besitzt eine eigene Geräuschsprache. Die Tonebene...

- > ... ist **Träger symbolischer Bedeutungen**, so z.B. wenn ein tobender Sturm die Verwirrung der Hauptfigur spiegelt.
- > ... **prägt die Atmo**: „Jede Stadt, jeder Ort hat einen eigenen Sound.“ (André Bendocchi-Alves, Tongestalter)
- > ... **schafft Emotionen**, wenn z.B. helle Töne und Vogelgezwitscher eine entspannte Atmosphäre in der Szene kreieren.
- > ... **verstärkt die filmische Realität**, indem sie z.B. unsere gängige Vorstellung von einem besonders *laut* krachenden Autounfall bedient.
- > ... **konterkariert die filmische Realität**, wenn sie im Widerspruch zum gezeigten Bild steht und es in Frage stellt.
- > ... **unterlegt in Animationsfilmen** als sog. Mickey-Mousing **jede Bewegung**. Da man dadurch vorzugsweise komische Effekte erzielt, wird in nicht animierten Filmen auf diese übertriebene Form der Vertonung meistens verzichtet.

Schematisch unterscheidet man vier Gestaltungsebenen, die in der Postproduktion zunächst parallel auf mehreren Tonspuren am Tonschnittplatz bearbeitet und abschließend vom Mischtonmeister wieder zusammengefügt werden.

SPRACHE umfasst all das, was von den Schauspielern verbal umgesetzt wird, ihre Schreie ebenso wie Dialoge oder Flüstern.

MUSIK wird oftmals irrtümlich dem Ton zugeordnet, weil der Übergang zwischen ihr und der Sound-Atmosphäre fließend ist. Die Musikauswahl verantwortet allerdings der Filmmusiker.

Mit ATMO bezeichnet man alle akustischen Geräusche, die einen Ort charakterisieren, seine Atmosphäre verdichten und zu einem Klangteppich verweben, wie z.B. Meeresrauschen, die Vespas in Rom, Kinderlachen im Park o.ä.

GERÄUSCHE sind alle Töne, die wir deutlich hören, wenn auf der Leinwand etwas passiert, z.B. Schritte oder klapperndes Geschirr. Sie werden häufig in einem Effektstudio nachträglich hinzugefügt oder verstärkt.

II.3 Arbeitsschritte bis zum endgültigen Filmton

Obwohl bereits im Drehbuch bestimmte Klangvorstellungen formuliert sein können und die Ton-Crew beim Dreh jederzeit vor Ort ist, findet der Hauptteil ihrer Arbeit erst während der Postproduktion statt.

- > Die **Tücken der Tonaufnahme**: Ton muss bereits vor und während der Dreharbeiten als akustische Ebene mitgedacht werden, um möglichst reichhaltige O-Töne aufzeichnen und störende Nebengeräusche minimieren zu können. Damit Dialoge optimal zu verstehen sind, werden z.B. dünne Servietten unter klappernde Tassen oder Filz unter Stuhlbeine geklebt. Allerdings kann nicht nur die Filmhandlung beiläufig empfindliche Störgeräusche hervorrufen, auch das Equipment (u.a. brummende Scheinwerfer) oder nicht abgeschaltete Mobiltelefone behindern einen reinen Sound.
- > Die **Aufnahme**: Während der Dreharbeiten sorgen der Settonmann und der Tonangler dafür, dass die Dialoge in möglichst hoher Qualität und darüber hinaus authentische O-Töne aufgezeichnet werden.

Wie 'angelt' man Töne?

Da es in der Nachproduktion viel Arbeit erspart, wenn während der Dreharbeiten ein möglichst sauberes Tonsignal aufgenommen wurde, muss der Tonassistent, auch 'Boomoperator' genannt, so nah wie möglich an die Sprechenden herankommen – und zwar ohne selbst im Bild zu erscheinen oder die Aufnahmen zu stören. 'Geangelt' wird meistens von oben, da sich das Bild in seiner Einstellung fast immer nach unten öffnet. Während der 'Angler' bei einer Nahaufnahme noch unmittelbar vor den Schauspielern stehen kann, muss er sein Mikrofon bei einer Halbtotale gelegentlich über fünf Meter an einer langen Stange und zudem auf einer Leiter stehend über dem Bildrand balancieren.

- > Die **Nacharbeit**: Spätestens wenn der Film abgedreht ist, hört man die Stärken und Schwächen des aufgenommenen Materials. Jetzt müssen die Tongestalter – meist in sehr kurzer Zeit – Dialoge, Geräusche und Musik in ein stimmiges Verhältnis zueinander bringen, um den Zuschauer nicht zu überreizen. Hierfür werden u.a. Störgeräusche entfernt, Soundeffekte (Türen, Telefone, Autos usw.) nachgezeichnet und Synchronisationsfolien erstellt. Heutzutage kann dabei auf umfangreiche Soundarchive zurückgegriffen werden.
- > Die **Tonproduktion**: Oft sind Geräusche in der Realität mehr als enttäuschend. Deshalb erfindet der Geräuschemacher, der sog. 'foley artist', künstliche Töne für eine Handlung (z.B. raschelnde Kleidung) oder verstärkt vorhandene, um die filmische Dramaturgie zu unterstützen. Dabei ist weniger entscheidend, wie einzelne Geräusche in der Realität, als vielmehr wie glaubwürdig und attraktiv z.B. Laser-Schwerter im Film für den Zuschauer klingen.

Was hat Synchronisation mit Tongestaltung zu tun?

Fast jeder Film, der für eine internationale Verwertung vorgesehen ist, liefert ein Band mit allen Geräuschen, Effekten, Atmos und der Filmmusik mit. So kann jedes Land individuell seine Synchronstimmen dazu mischen, ohne die Töne umständlich selbst produzieren zu müssen.

III. ANWENDUNG: Mit Tönen erzählen

III.1 Rezeptive Filmbildung

- > Die Klasse teilt sich und eine Gruppe verlässt kurzzeitig den Raum. Die zweite Gruppe nimmt bei geschlossenen Augen eine 24-Filmsequenz wahr. Im Anschluss beschreiben die Schüler die ‚blind erhörten‘ Geräusche und Klänge der ersten Gruppe. Die ‚erratenen‘ Töne können beim zweiten, gemeinsamen Hören und Sichten überprüft werden.
- > Die Schüler tragen ähnlich wie im angeführten Beispiel Möglichkeiten zusammen, wie sich die folgenden Geräusche mit alltäglichen Mitteln nachahmen lassen.

Geräusche	Umsetzung mit Hilfe von...
> klappernde Degen im Kampf	> ... zwei Gabeln oder Messern, die aneinander geschlagen werden
> prasselnder Regen	
> Schritte im Schnee oder durch Laub	
> ein Pistolenschuss	
> Moor und Schlamm	
> zirpende Grillen	
> eine quietschende Tür	
> Tritt in eine Pfütze	
> Pferdehufe	

III.2 Aktive Filmbildung

- > So wie der Tongestalter André Bendocchi-Alves durch Tonaufnahmen in seinem alten Kühlschrankschrank Flugzeuggeräusche für einen Film erzielte, versuchen die Schüler, die unter III.1 gesammelten Geräusche nachzuahmen und ggf. von Dritten erraten zu lassen.
- > Die Klasse setzt in mehreren Gruppen eine im Unterricht besprochene Ballade als Hörspiel um. Die Schüler schaffen Dialoge, Erzählertext und versuchen, passend zu vertonen. Die Geräusche sollen das Geschehen und die Stimmung (Atmo) verstärken und zudem all das hörbar erzählen, was von den Sprechern nicht gesagt wird.
- > Die Schüler synchronisieren einen Filmausschnitt parallel zum Bild mit wechselnden Rollen.

IV. WEITERFÜHRENDE LITERATUR UND WEBLINKS

- > <http://www.vierundzwanzig.de/tongestaltung> (Link zum Gewerk auf 24 mit Interviewclips, Filmausschnitten und Hintergrundinformationen)
- > <http://www.hoerspiel.com/Von-der-Idee-zum-Manuskript> (Kurze Anleitung zur Planung eines Hörspiels mit praktischen Beispielen)
- > http://www.ohrenspitzer.de/index.php?id=geraeusche_tips (Geräusche-Alphabet mit Umsetzungstipps im alltäglichen Rahmen)
- > <http://www.filmsound.org/sound-effects/libraries.htm> (Englischsprachige Homepage mit Geräuschen und Sounds zum kostenfreien Download)
- > Bartel, Frank / Kock, Ingo (Hrsg.): Tonkunst: Filmkunst und Sounddesign, Vistas, Berlin 2006. (Vorstellung des technischen und künstlerischen Spektrums der Tongestaltung durch Lehrende und Studierende des HFF-Studiengangs Ton)

BEGRIFFE UND NOTIZEN

Tongestaltung

„Beim Film muss alles klingen. Jede Tür muss ein bisschen quietschen.“
(Joern Poetzl, Geräuschemacher)

Atmo

Q-Ton

Tonangeln

Diese und weitere Begriffe unter:
<http://www.vierundzwanzig.de/glossar>

AUFGABEN I: Auf der Jagd nach Geräuschen

- > Trage im Gespräch mit Deinen Mitschülern Geräusche und Klänge zusammen, die Du als vertraut empfindest und sofort identifizieren könntest. Beschreibe die Töne genauer. An welchen Orten würdest Du sie wieder erkennen? Welche Geräusche lassen sich eher oder ausschließlich mit einer spezifischen Situation verbinden?

AUFGABEN II: Akustische Phantasie

- > Konzentriere Dich auf die akustische Dimension der in der Tabelle genannten Ereignisse. Welche Geräusche oder Klänge hast Du gehört bzw. welche verbindest Du mit Deiner letzten Erinnerung?

Ereignis	Akustische Erinnerung
> Sommerurlaub am Strand	> Meeresrauschen, Geschrei der Möwen, Kinderlachen, die Melodie des Eiswagenverkäufers...
> Aufwachen heute Morgen	
> Geschirr abwaschen	
> Mathematik-Klausur	
> auf dem Bahnsteig	
> Kinobesuch	
> Spaziergang im Wald	
> am Hafen	

- > Überprüfe im Anschluss, ob Du real gehörte Geräusche notiert hast oder auch solche, von denen Du annimmst, man müsse sie gehört haben. Welche Töne hast Du jeweils am stärksten bewusst wahrgenommen?

AUFGABEN III: Mit Tönen erzählen

- > Zeichne ein bis zwei Geräusche im Haushalt auf Band auf und lasse Sie von Deinen Mitschülern erraten.
- > Nimm eine etwa fünfminütige Geschichte in Tönen auf, die etwas Typisches aus Deinem Tagesablauf widerspiegelt. Stelle Geräusche, Klänge, Stimmen und Atmos dar, kommentiere jedoch nur sparsam oder verwende Dialoge mit max. zwei klar identifizierbaren Sprechrollen. Schaue Dir als Hilfestellung die 24-Interviews zur Tongestaltung von Joern Poetzl und André Bendocchi-Alves an und lasse Dich von ihren Hinweisen inspirieren. Versuche im Anschluss, Deine Hörgeschichte mit Deinen Mitschülern szenisch umzusetzen.