

Auf der Suche nach dem idealen Klang

Eine kleine „Sounddesign“-Geschichte im Schweizer Film¹

Bettina Spoerri

Die Klanggebilde in Action- und Science-Fiction-Filmen sind eine mehrheitlich elektronisch erzeugte Geräuschwelt, die uns sehr vertraut geworden ist, trotz ihrer hohen Künstlichkeit. Im Kino sind solche Klänge mit computermanipulierten bzw. -generierten Bildern verbunden. Die Zuschauer erwarten nichts anderes und wären wohl geradezu enttäuscht, wenn ihnen bei gewissen Szenen – beispielsweise von einem tiefen Ostinato-Brummen, das nahendes Unheil verkündet – nicht der Magen zittern würde. Der finale Kampf in *The Lord of the Rings III* ist vor allem auch eine gewaltige, komplexe Tonkulisse, zu ihr gehört das dröhnende Stampfen der hässlichen Orks, das Gekreis und heftige Geflatter der fliegenden Ungeheuer, das helle, silberne Sirren der Pfeile, die metallenen Schläge gekreuzter Schwerter oder das Scheppern der Rüstungen niederfallender Krieger. Das sind illustrative Klänge, mit denen die Filmproduktion gerne ein wenig protzt, schliesslich hat sie sich das Ganze einiges kosten lassen. Und wenn auch die psychologische Raffinesse der Filmhandlung eher zu wünschen übrig lässt, werden uns all die klanglichen Special Effects im Kino wohl selten nicht erschüttern. Dann aber kann der Moment kommen – und das widerfuhr mir und meinem Begleiter in einem mit THX-System ausgestatteten Vorführsaal, als ein Trailer nach dem anderen, darunter Werbung für das US-amerikanische Fantasy-Remake *Clash of the Titans* mit Liam Neeson als zornigem Göttervater Zeus und einem markerschütternd brüllenden Kraken aus den zahlreichen Boxen auf uns hernieder fuhr –, dass man diese Soundorgien nicht mehr als integralen Bestandteil der Filme wahrnimmt, sondern die Klänge plötzlich als isolierte Ereignisse hört. Und dann erscheinen sie einem äusserst kurios, wenn nicht gar lächerlich.

Nun ist das Verhältnis Bild-Ton im Film spätestens seit der Geburt des Tonfilms ein delikates und komplexes Thema, dem in der Öffentlichkeit gegenüber anderen Aspekten wie Dramaturgie, Bildkomposition und -schnitt oder Kameraführung allerdings eher wenig Aufmerksamkeit zuteil wird. Doch immer wieder gab und gibt es Praktiker und Theoretiker, die sich dazu ihre kritischen Gedanken machen. Der deutsche Komponist Hanns Eisler befasste sich bereits früh mit der Problematik. 1942 schrieb er in Hollywood an einem Büchlein – es erschien kurz darauf erstmals, unter dem Titel *Komposition für den Film* –, in dem er die geltenden Meinungen über die Wechselwirkungen von Bild- und Tonspur kritisch beleuchtete. Wenn er sich dabei auch auf die Musikkomposition konzentrierte – und im Übrigen eine explizit

¹ Die erste Fassung dieses Textes erschien, hier leicht überarbeitet, in: Bettina Spoerri, „Auf der Suche nach dem idealen Klang. Sound Design im Schweizer Film“, in: *Filmbulletin* 8:2010, S. 35-39.

moralische Haltung gegenüber den, wie er sie nannte, „eigentümlichen Bedingungen der monopolkapitalistischen Kulturindustrie auf dem Gebiet der angewandten Musik“ vertrat –, so lesen sich manche seiner Beobachtungen, als hätte er dabei auch jüngere klangtechnische Entwicklungen in seine Überlegungen mit einbezogen. „Die Massenproduktion des Films“, schreibt er da zum Beispiel, „hat zur Herausbildung von typischen Situationen, immer wiederkehrenden emotionalen Momenten, standardisierten Spannungsreizen geführt. [...] Die beabsichtigte starke Wirkung wird dadurch vereitelt, dass der Reizeffekt von unzähligen analogen Stellen her vertraut ist.“ Oder etwa: „Das immerwährende *espressivo* [sic] stumpft vollkommen ab. Selbst gute dramatische Momente werden durch übersüssliche Begleitung oder dramatische Überexposition zu Kitsch.“²

In ähnlicher Weise entsprechen heute viele jener Soundelemente, auf die hier ein Augenmerk gerichtet werden soll, bestimmten Klischeewirkungen; das Reservoir könnte im Prinzip unendlich sein, doch in manchen Filmproduktionen, vornehmlich der amerikanischen Industrie für Unterhaltungsfilm, wird es auf ein Repertoire bekannter Einheiten reduziert, was nicht zuletzt ökonomische Gründe hat. Die Wirkung einer solchen Praxis ist, dass wir auf bestimmte Klangprodukte mittlerweile so konditioniert sind, dass sie vor unserem inneren Auge bestimmte Bilder evozieren: in Animationsfilmen mit halb menschlichen Tierfiguren wie Tom & Jerry oder Bugs Bunny beispielsweise jenes quietschende Bremsgeräusch von den Boden aufwühlenden Füßen oder das Geräusch von Figuren, die von aufschlagenden Türen flach gedrückt werden. Beide waren erstmals um 1940 in der heute bekannten Form in Filmen präsent und vor allem in den 1960er-Jahren sehr erfolgreich. Das ‚Mickey-Mousing‘ mit seiner eindeutigen, vereinfachten Kopplung von Ursache (Geräuschquelle) und Wirkung (erzeugtes Geräusch) kam Ende der 1920er-Jahre auf und wird bis insbesondere in Animationsfilmen noch immer angewendet. Auch Actionfilme präsentieren solche Sounds ‚aus der Dose‘, die sich bewährt haben und ‚funktionieren‘. Schier monumentale Klangwelten, wie sie für US-Filme wie *The Matrix* (1999) oder *Avatar* (2009) oder einen Katastrophenfilm wie *Armageddon* (1998) eigens kreiert werden, sind besonders ‚glänzende‘ Produkte in diesem Kontext, die gerne auffällig und kaum überhörbar in den Vordergrund gestellt werden. Die Geschichte des Sounddesigns – ein Begriff, der in den 1960er-Jahren aufgekommen ist – hat Barbara Flückiger in ihrer Dissertation *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films*³ in umfassender und höchst informativer Weise aufgearbeitet. Bei ihr kann man die Entwicklung der Tontechnik nachlesen und zahlreiche Fallbeispiele studieren, die von *Blackmail* (GB 1929) von Alfred Hitchcock über *Lawrence of Arabia* (GB 1962) von David Lean bis hin zu *Jurassic Park* (USA

² zitiert aus: Hanns Eisler: *Komposition für den Film*. Berlin: Verlag Bruno Henschel und Sohn 1949, S. 20f.

³ Barbara Flückiger: *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films*. Marburg: Schüren 2001.

2003) von Steven Spielberg reichen. Das Buch ist mittlerweile ein Standardwerk für alle an diesem Thema Interessierten.

An welchen in der Schweiz entstandenen Filmen lassen sich aber die Veränderungen in der Tongestaltung erkennen, und in welchem Verhältnis stehen sie zu den Entwicklungen vor allem in den USA? Den technischen Möglichkeiten der Klangkreation sind heute kaum noch Grenzen gesetzt. Auch in Schweizer Filmproduktionen, die nicht über riesige Budgets wie einige Produktionsstudios in den USA verfügen, kann dank digitaler Technik mit verhältnismässig geringem Aufwand eine ausgefeilte Sounddesign-Arbeit geleistet werden; selten sind es mehr als allein oder allenfalls zu zweit arbeitende Tontechniker, Sounddesigner bzw. auch Geräuschemacher, die an einem Film mitarbeiten. In grösseren US-Produktionen können es dagegen bis zu hundert Leute sein. Wenn man sich die Soundspuren von Schweizer Filmen anhört, zeigt sich zudem deutlich, dass nicht nur wegen der Produktionsbudgets eine andere Kultur der Klangwelt-Kreation vorherrscht: man könnte sagen, eine etwas weniger aufschneiderische, bescheidenere, gleichsam dezentere – aber trotzdem eine neugierige und immer wieder sehr experimentierfreudige. Das zeigt sich bei einer Analyse der Klangmittel und ihres Verhältnisses zum Bild, aber auch beim Gespräch mit Tontechnikern und Sounddesignern, von denen viele seit Jahrzehnten den klanglichen Auftritt von Schweizer Spiel- und Dokumentarfilmen prägen.⁴

Eine wichtige Person auf dem Gebiet ist Florian Eidenbenz. Der 1947 in Basel geborene Tontechniker und Sounddesigner bildet heute zusammen mit Christian Beusch, Dieter Lengacher und Guido Keller das Team des Tonstudios Magnetix, das er 1980 aufgebaut hat. Eidenbenz gestaltete beispielsweise das Sounddesign (und die Mischung) von Filmen wie *Grauzone* (1979) und *Höhenfeuer* (1985) von Fredi M. Murer, *Signers Koffer* (1996) von Peter Liechti, *War Photographer* (2001) von Christian Frei, *Nachbeben* (2005) von Stina Werenfels oder verantwortete auch die Mischung zu *Chicken Mexicaine* (2007) von Armin Biehler. Und gemeinsam mit Peter Bräker verfertigte er die Soundspur von *Hugo Koblet* (2010) von Daniel von Aarburg. Sein Partner bei dieser Arbeit, der ‚Geräuschemacher‘ und Sounddesigner Peter Bräker, arbeitet seit zwölf Jahren mit dem Komponisten Balz Bachmann zusammen, etwa für *Giulias Verschwinden* (2009) von Christoph Schaub. Ein weiteres Tonstudio neben Magnetix befindet sich nur wenige hundert Meter von diesem entfernt in Zürich: das Digiton-Tonstudio von Jürg von Allmen, der es 1989 gegründet und seither bei zahlreichen TV- und Kinofilmen mitgearbeitet hat. Darunter befindet sich u.a. *Brandnacht* (1990) von Markus Fischer: einer der ersten Filme in der Schweiz, der eine voll digitale Tonspur aufweist – hergestellt mit einer Software, die heute eines der weltweit meist gebrauchten Tonschnitt-/Sounddesignsysteme ist und bei dessen Entwicklung von Allmen aktiv beteiligt war. Sodann figurieren auf der Produktionsliste von Digiton auch etwa *Accordion Tribe* (2003) von Stefan

⁴ Die folgenden Zitate beruhen auf Interviews der Autorin, die sie mit den genannten Personen im Jahre 2010 geführt hat.

Schwietert, *Der lange Weg nach Santiago* (2007) von Bruno Moll oder *Sommervögel* (2010) von Paul Riniker. Es ist wohl nicht übertrieben zu sagen, dass die genannten Tontechniker mit ihren Studios mehr als ca. 70 Prozent der Deutschschweizer Filmproduktionen betreuen. Eidenbenz verweist zudem auf die in diesem Bereich prominenten Westschweizer Tonleute Luc Yersin – der vor zwei Jahren starb und zuletzt u.a. die Tonspur von Ursula Meiers *Home* verantwortete – und François Musy. Allerdings habe in der französischen Schweiz, unter dem Einfluss von Paris, der ‚Son direct‘ das Sounddesign amerikanischer Prägung stark zurückgebunden. Als besonders experimentierfreudige Filmemacher wären hier u.a. Robert Bresson und Jean-Luc Godard zu erwähnen. Im Folgenden wird sich der vorliegende Text aber vornehmlich auf die Sound-Postproduktion in der deutschen Schweiz konzentrieren, weil eine vollständige Übersicht den Rahmen sprengen würde.

Florian Eidenbenz ging 1971, nach Abschluss eines Chemiestudiums in Basel, an die London Film School und begann 1973 in der Stadt mit verschiedenen Tonassistenzen. ‚Sounddesign‘ war damals noch weitgehend, wie er es formuliert, „ein weisses Gebiet auf der Landkarte“. Doch er habe das Gefühl gehabt, „da passiert’s“. Und nachdem er 1976 nach Zürich übersiedelt war, baute Eidenbenz ein eigenes Tonstudio auf. Die 1970er-Jahre waren nicht nur für ihn eine wichtige Zeit, in der er u.a. an Fredi M. Murers Film *Grauzone* mitarbeitete, von dem im Folgenden noch die Rede sein wird. Die Dekade steht auch für einen grösseren Aufbruch, der sich in diesem Fachgebiet weltweit – auch in der Schweiz – vollzog. Aus dem Entwicklungsprozess, der in seiner ganzen bunten Auffächerung bis in die Gegenwart in dem vom Schweizer Jazzmusiker, Komponisten und Computerpionier Bruno Spoerri herausgegebenen Buch über die Geschichte der elektroakustischen Musik in der Schweiz⁵ dargestellt wird, werde ich hier nur einige der einflussreichsten Schritte nennen, welche die Entwicklungen der 1970er-Jahre im Wesentlichen vorbereitet haben: Ende der 1940er-Jahre experimentierten Henry Schaeffer und Pierre Henry in Frankreich mit Tonaufzeichnungsgeräten und erarbeiteten ein Vokabular für ihre ‚Musique concrète‘, während sich Otto Luening und Vladimir Ussachevsky in den USA mit ähnlichen Fragen auseinandersetzten. In der Schweiz entstanden in den 1950er-Jahren die ersten ‚Tonjägerverbände‘, die nicht nur besondere Tonerignisse aufzeichneten, sondern auch Toncollagen und -montagen produzierten. Und in derselben Zeit wurde auch beim Film-Ton schon eifrig ausprobiert und kombiniert, Beispiele dafür sind Werke wie *Gefahr Nord-West* (1958) von Peter Moeschlin und Andreas Demmer, *Siamo italiani* (1964) von Alexander J. Seiler oder *Ddanach* [sic!] (1970) von Robert Cohen. Solche Filme nehmen historisch auch insofern eine besondere Stellung ein, als in ihrer Produktion die damals noch vorherrschende Trennung zwischen der Erarbeitung der musikalischen Ebene und anderen akustischen Elementen (Geräusche, Klänge) teilweise aufgehoben wurde.

⁵ Spoerri, Bruno (Hg.): *Musik aus dem Nichts. Die Geschichte der elektroakustischen Musik in der Schweiz*. Zürich: Chronos 2010.

Ausserdem war in diesem Bereich die Werbung ganz vorne mit dabei: So engagierte die Werbefirma Advico Ende 1964 mit Bruno Spoerri erstmals einen „Verantwortlichen für Tongestaltung“, was die gesamte Sound-Gestaltung inklusive Musik meinte, also Techniker und Künstler in einer Person vereinte. Und die im selben Jahr stattfindende Expo, die Landesausstellung in Lausanne 1964, machte nicht nur das breitere Publikum mit elektronischen Klängen bekannt, sondern ging mit einer neuen Bewegung im Schweizer Filmschaffen einher.

In den 1970er-Jahren wurde vor allem im Bereich der Produktion von Science-Fiction-Filmen experimentiert, so entstanden in den USA u.a. *THX 1139* (1971) von George Lucas oder *Close Encounters of the Third Kind* (1977) von Steven Spielberg. 1979 ist diesbezüglich ein wichtiges Jahr, weil der Release des von Paramount produzierten Films *Star Trek – The Motion Picture* erfolgte. Gibt es heute besondere Filmunits, die sich mit Sounddesign beschäftigen, waren es damals Tontechniker und Klangexperten, die in einem besonders aufwändigen Wettbewerb erstmals aufeinandertrafen, um neue Sounds für einen Film auszutüfteln, der noch ungehörte Klangphänomene vorführen sollte. Wie könnte es klingen, wenn sich die Besatzungsmitglieder des Raumschiffs irgendwohin ‚beamen‘ lassen? Regisseur Robert Wise und Editor Todd C. Ramsay setzten ihren Ehrgeiz in die Wahl ganz neuer, von digitalen Synthesizern kreierter Sounds, die manchmal mit Tonaufnahmen kombiniert und verarbeitet wurden und sich vom bekannten und klischierten Vokabular deutlich abheben sollten. *Grauzone* von Fredi M. Murer kam im selben Jahr in die Kinos, ein Film, den Florian Eidenbenz in Bezug auf den Sound-Bereich für ein wichtiges Werk der damals jüngeren Schweizer Filmemacher hält. Er verweist dabei auf die zeitliche Nachbarschaft auch mit Francis Ford Coppolas Spielfilm *The Conversation* und betont: „Die beiden Filme weisen merkwürdige Parallelen in der Inszenierung neuer Möglichkeiten des Abhörens auf.“ Im Zentrum von Francis Ford Coppolas Film, der 1974 in den USA Premiere hatte und bei dem Walter Murch für die Tonmontage verantwortlich zeichnete, steht der Abhörspezialist Harry Caul (gespielt von Gene Hackman). Er kann mit einer ausgeklügelten technischen Anlage einzelne Sätze eines Gesprächs zwischen einem jungen Liebespaar mitten auf dem Union Square in San Francisco, aufgenommen von mehreren Richtmikrofonen, aus dem amorphen urbanen Geräuschteppich herausfiltern. In seiner Grundidee ist dieser Plot von Antonionis *Blow Up* von 1966 beeinflusst. In *Grauzone* (1979) von Murer arbeitet die Hauptfigur Alfred (Giovanni Früh) als Abhörfachmann für einen Grossindustriellen. Die beiden Filme, die übrigens gleichermassen technische Visionen statt Realitäten präsentieren, enden für die Protagonisten ziemlich unterschiedlich; doch im Zusammenhang ist bemerkenswert, dass in beiden die Tontechnik eine dramaturgische Funktion übernimmt, sozusagen handlungsfähig wird. Zum einen treibt die Abhörtätigkeit Harry ebenso wie Alfred in die Vereinsamung und Entfremdung und bestimmt so wesentlich ihre Beziehungen zu Mitmenschen und Partnerinnen – die Filme sind Studien über das Eindringen von Technik in die intimste Privatsphäre und die Zerstörung individueller Freiheit –, zum anderen aber öffnet gerade diese Technik Murers Figur Alfred neue Räume: Durch das Vogelstimmen-Hören und -Lokalisieren im Wald findet Alfred zu sich selbst und

am Ende zur Kraft, aus seiner beengten, lähmenden Existenz auszubrechen. Hier ist es der Ton, der die Orte prägt – und eigentlich erst in zweiter Linie, so könnte man sagen, das Bild an sich.

In einem fast umgekehrten Sinn ist daraufhin auch Murers Film *Höhenfeuer* (1985) ein Schlüssel zur Sounddesign-Arbeit in der Schweiz. Wie kann man mit Klängen zeigen, dass eine der Hauptfiguren taubstumm ist? Eidenbenz sagt dazu: „Das ist ein typisches Sounddesignproblem. Gar kein Ton wäre die eine konsequente Möglichkeit gewesen, oder das Gegenteil: Die Realität so voll machen, dass man sich beim Zusehen fragt, wie das ist, wenn man von dieser Erfahrung ausgeschlossen ist.“²² Soundspuren für „Höhenfeuer“ zeugten vom Ehrgeiz, beispielsweise Schnee hörbar zu machen. Zum Klangteppich und zur Wahrnehmungswelt des Buben in diesem Film gehörten vor allem auch die Klänge einer Windharfe – ein Instrument, das vom Wind, nicht von einem Menschen gesteuert wird, aber doch eine menschliche Instrumenten-Erfindung ist. Und Eidenbenz erzählt, wie Murer, der Tontechniker Martin Witz – damals Tonassistent – und Patrick Lindenmaier als Kameraassistent nachts im Scheinwerferlicht eines Autos im ruhigen Park hinter dem Hegibachplatz in Zürich den Ton für jene Szene aufnahmen, in dem Belli die Schuhe putzt und dabei zur Musik aus dem kleinen Transistorradio tanzt. Der Bub beobachtet das, wird eifersüchtig und beginnt, das Radio zu suchen, das sie in einem Schuh versteckt hat, um es schliesslich, nachdem er es gefunden hat, in den Brunnen zu werfen. Nicht mit technischer Nachbearbeitung wurden also die Bewegungen des Radios generiert – seine dumpfen Töne im Schuh, sein Klang, wenn es durch die Luft gewirbelt wird, der Senderwechsel bei seinem Aufschlag und zuletzt das Platschen ins Wasser –, sondern mit realen Bewegungen. „To worldize“ heisst das im Fachjargon.⁶

Realistische Geräusche, also von realen Geräuschquellen abgenommene und reproduzierte Töne, klingen aber im Kino nicht unbedingt glaubwürdiger und ‚authentischer‘.⁷ Peter Bräker wird oft als „Tontüftler“ bezeichnet, und er ist auch, was man früher einen „Tonjäger“ nannte: Er ist immer mit dem Mikrofon – oder manchmal auch nur mit dem iPhone – unterwegs und nimmt überall Töne auf, die ihm bemerkenswert oder einfach aufzeichnungswürdig erscheinen. „Da gibt es zum Beispiel diese Strecke zwischen Bellinzona und Lugano, wo der Zug zu singen beginnt“, erzählt er, „oder dann möchte ich schon lange einmal gerne das einzigartige Geräusch der Kasse im Raum des Restaurants Eisenhof hier in Zürich aufnehmen...“ Sein Studio im Zürcher Industriequartier lädt zum Verweilen, Spielen und Entdecken ein, neben verschiedensten Musikinstrumenten sind hier zahlreiche kleine und grössere Gegenstände versammelt, die ebenso zu speziellen Instrumenten, zu Quellen besonderer Klänge werden können. Während unseres

⁶ Vgl. Michael Ondaatje, *The Conversations: Walter Murch and the Art of Editing Film*, London: Bloomsbury 2002.

⁷ Vgl. Barbara Flückiger: „Das Wissen der Rezipienten über viele [Klang-]Quellen stammt ausschliesslich aus der Filmwahrnehmung.“ a.a.O., S. 113.

Gesprächs holt er einen unscheinbaren Stoff sack, legt ihn auf die Tischfläche und beginnt ihn zwischen seinen Fingern zu kneten: Das klingt, als ob jemand durch hohen, trockenen Schnee stapfen würde, ein knirschendes, helles Geräusch. Der dünne Stoff sack ist mit Maizena gefüllt – und erfüllte als solcher etwa die Funktion, die Schritte der Titelfigur in Thomas Imbachs Spielfilm *Lenz* (2005) bei ihren einsamen Gängen durch die Alpenlandschaft zu definieren. Gerade mit Imbach ‚bastelte‘ Bräker die Geräusche meist ganz neu zusammen – so erzeugte er etwa das Quietschen der Turnschuhe auf dem Hallenboden oder das Galoppieren von Pferden auf erdigem Boden in *Ghetto* (1997) synthetisch, oder das Geräusch des Eises in *Lenz*. Die Töne bekommen so ihre eigene Geschichte, sie sind ‚erfunden‘ und trotzdem mit nichtsahnenden Ohren kaum unterscheidbar von der realen Klangdimension solcher Ereignisse – aber grundsätzlich verfremdet, analysiert, reduziert und von Grund auf neu kreiert. Peter Bräker arbeitete auch an *Hugo Koblet* – *Pédaleur de charme* mit, bei dem das Archivmaterial neu vertont wurde –, schliesslich waren es knapp über hundert Spuren, die im Magnetix-Tonstudio zusammengemischt wurden.

Mit der schnellen Entwicklung der Dolby-Technologien und den Computern seit den 1960er Jahren gibt es immer mehr Möglichkeiten, Sound zu generieren bzw. zu kombinieren und zu bearbeiten. Das hat für die Tontechniker Vor- und Nachteile. Für den Tontechniker und Filmemacher Martin Witz bewirkt die hohe Verfügbarkeit von Soundmaterial, wie er sagt, „ein paradiesisches Gefühl“. Man sei heute von allen möglichen Lösungen „nur einen Mausklick entfernt“ und könne wie ein Klangbildhauer oder gar wie ein Chirurg an feinsten Nuancen arbeiten. Gerade bei Dokumentarfilmen liefert die Tonführung immer wieder Lösungen für wesentliche filmisch-narrative Probleme. So entschied sich Witz beispielsweise bei der Arbeit an seinem Dokumentarfilm *Dutti, der Riese* letztlich dafür, nur jene Zitate von Duttweiler einzubauen, von denen historische Aufnahmen existierten, die also mit der authentischen Stimme wiedergegeben konnten: „Wir wollten den Sätzen ihren Körper zurückgeben.“ Bei der Arbeit an seinem Film über die Geschichte des LSD (*The Substance – Albert Hoffmann's LSD*, 2011) stellte sich Martin Witz gemeinsam mit dem Komponisten Marcel Vaid die Frage, wie die bewusstseinsweiternde Erfahrung der Droge im Filmsound hörbar gemacht werden könnte.

Den technischen Möglichkeiten sind heute kaum mehr Grenzen gesetzt. Doch darin sieht Eidenbenz auch eine Gefahr: Dass man sich nämlich gar nicht mehr vorzustellen vermag, wie es klingen *könnte*; mit anderen Worten: dass Machbarkeit und Benutzungsgewohnheiten die Visionen verdrängt haben. „Das ist eine Falle: So wird man zum Dekorateur der eigenen Idee“, sagt er. Idealerweise aber gehe man heute noch mit Herzklopfen in die Mischung. Einig sind sich die Sounddesigner, dass ihre Arbeit im Dienste des ‚Gesamtkunstwerks‘ Film steht und am besten im versteckten Bereich funktioniert: wenn er also nicht bewusst wahrgenommen wird. „Idealerweise hat jeder Film seine eigene Klangwelt“, sagt Peter Bräker. Und Jürg von Allmen formuliert zu dem Paradox auf seiner Website Folgendes: „Je weniger die Arbeit des Sounddesigners auffällt, um so näher kommt sie der Realität. Wir können

uns gewollt von der Realität entfernen, um gewisse Situationen zu verstärken, aber mit dem Ziel, dem Publikum ein optimales Gefühl für die Szene im Sinne der Erzählung zu geben.“⁸ Dazu gehören etwa auch Tricks wie ein Helikopter, der nach Helikopter tönt – mit dem Flapp-flapp der rotierenden Blätter –, auch wenn er von der Kameraposition her gar nicht so klingen würde; in *Space Tourists* (2009) von Christian Frei sitzt man im Helikopter und hört da Rotorblätter, die man in Wirklichkeit gar nicht so wahrnehmen würde. Doch den realen Ton in dieser Position wiederzugeben, wäre für die Zuschauer befremdlich – wohl auch, weil nur wenige selbst schon in einem Helikopter geflogen sind. Ein Bereich, der sich technisch stark entwickelt hat, ist das räumliche Arrangement von Klängen – nicht zuletzt im Zusammenhang mit Dolby Surround- und THX-Systemen in den Kinos. Als anschauliches Beispiel aus seiner Arbeit nennt Florian Eidenbenz sein Sounddesign in *Chicken Mexicaine*, wo der Klangraum mit dem Nachhall an der nahen Wand hinten nicht nur die Figuren im Film, sondern auch das Publikum im Kino umhüllt und dieses somit in die Enge des Gefängnisses einschliesst.

Wo früher eine starke Trennung zwischen Ton- und Musik-Verantwortlichen vorherrschte, gibt es heute immer mehr Vermischungen. Das Sounddesign tendiert zu einem integralen Teil in der Entwicklung eines Films und ist bei dessen Konzept von Anfang an berücksichtigt. Eine Folge davon ist, dass es mittlerweile auch Sounddesign-Kurse für Komponisten gibt. So kreierte der Musiker Marcel Vaid heute nicht nur Filmmusik, wie z.B. für *Tandoori Love* (2008) von Oliver Paulus oder *Bon Appétit* (2010) von David Pinillos, sondern auch Klangteppiche, die Musik, Ton und Geräusche umfassen. Für seine vielschichtige Arbeit in Ayten Mutlu Sarays Film *Zara* (2008) hat er den Schweizer Filmpreis 2009 erhalten. Doch hier öffnet sich ein weiteres grosses neues Feld, weit entfernt von jenem effekthascherischen Sound-Geprotze, von dem wir ausgegangen waren.

Literaturhinweise:

Michel Chion: *Audio-Vision: A Universal Experience?: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press 1994.

Hanns Eisler: *Komposition für den Film*. Berlin: Henschel 1949.

Barbara Flückiger: *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films*. Marburg: Schüren, 2001.

Barbara Flückiger: „Sound Design – die Gestaltung akustischer Umwelten im Film.“ in: *Tec21* (127/2001), Bd. 48, S. 7-11.

Esther Heboyan et al. (Hg.): *Le son au cinema. Etudes réunies*. Arras: Artois presses université, 2010.

Vincent LoBrutto: *Sound-On-Film – Interviews with Creators of Film Sound*. Westport, Connecticut (etc.): Praeger, 1994.

⁸ http://bonus.digiton.ch/Sounddesign_2.html (abgerufen am 12.5.2014)

Michael Ondaatje, *The Conversations: Walter Murch and the Art of Editing Film*, London: Bloomsbury 2002.

David Sonnenschein: *Sound design: the expressive power of music, voice and sound effects in cinema*, Studio City (CA): Michael Wiese Productions, 2001.

Bruno Spoerri (Hg.): *Musik aus dem Nichts. Die Geschichte der elektroakustischen Musik in der Schweiz*, Zürich: Chronos, 2010.

William Whittington: *Sound design and science fiction*. Austin (TX): University of Texas Press, 2007.

Herbert Zettl: *Sight, Sound, Motion: Applied Media Aesthetics*. Belmont: Thomson, 2008.

© Bettina Spoerri