

Kayo Adachi-Rabe

Das Paradoxon der fallenden Hirse in der Filmakustik

2012

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14564>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Adachi-Rabe, Kayo: Das Paradoxon der fallenden Hirse in der Filmakustik. In: Simon Frisch, Tim Raupach (Hg.): *Revisionen – Relektüren – Perspektiven*. Marburg: Schüren 2012 (Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium 23), S. 11–17. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14564>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14564>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Das Paradoxon der fallenden Hirse in der Filmakustik

Morin und Zenon

Der Anthropologe Edgar Morin sieht eine Besonderheit der filmischen Repräsentation darin, den Zuschauer im Kino in die paradoxe Haltung hineinzusetzen, den Film als etwas Reales, gleichzeitig jedoch als etwas Illusionäres wahrzunehmen.¹ Morin weist auch auf das gleiche Dilemma in der Filmakustik hin: der Ton stamme nicht vom Geschehen auf der Leinwand, sondern ertöne aus dem Lautsprecher im Kino. Trotzdem toleriere die Wahrnehmung des Zuschauers diese Tatsache.² In der Filmgeschichte entwickelt sich die Tontechnik immer weiter, um eine reale akustische Wahrnehmung zu simulieren sowie Bild und Ton authentischer miteinander zu koordinieren. Trotzdem scheint es so, dass diese Bemühungen in den unterschiedlichen Phasen der technischen Normen niemals vollendet wurden. Die technischen Möglichkeiten stoßen immer wieder an die Grenzen der Darstellbarkeit des Tons im Kinoraum. Es existieren daher konstruktive Versuche, sich mit dem Spannungsverhältnis zwischen den realen und fiktiven Eigenschaften der Klangwelt im Kino zu konfrontieren.

Der vorliegende Beitrag möchte diese ambivalente Art der Filmakustik thematisieren. Als Denkansatz beziehe ich mich auf Zenons Argument zur Paradoxie der akustischen Wahrnehmung. Es besagt folgendes: Wenn ein Scheffel Hirse beim Fallen Geräusche erzeugt, so erzeugt auch das winzige, einzelne Hirsekorn ein Geräusch. Denn die Geräusche verhalten sich zueinander genauso wie die geräuscherzeugenden Gegenstände.³ Diese Denkweise ist auf eine Polemik der Antike zurückzuführen, die aussagt, dass ein Ding zugleich eines und vieles sein kann. Ein Baum sei beispielsweise ein Ding an sich, aber viele Dinge, wenn man ihn so betrachtet, dass er aus vielen Teilen wie Blättern und Ästen besteht. Zenon versucht zu beweisen, dass es nicht viele Dinge, sondern bloß ein Ding gibt. Dabei setzt er voraus, dass ein Gegenstand immer eine Ausdehnung im Raum besitzen muss, wenn dieser überhaupt existiert. Wenn er Teile hat, müssen auch diese entsprechenden Teile den Raum füllen. Somit sollen sowohl der Gegenstand selbst als auch der Raum unendlich teilbar sein. Die Teile müssen dann so klein sein, dass sie keine Ausdehnung mehr haben, und gleichzeitig unendlich groß sind. Weil diese Vorstellung die Relation zwischen einem Gegenstand und seinen Teilen jedoch nicht erklärt und zudem absurd wirkt, muss die These der Pluralität der Dinge abgestritten werden.⁴

1 Morin 1958, S. 12.

2 Ebd., S. 183 f.

3 Mansfeld 1999 S. 53 f.

4 Ebd. S. 31 f. und vgl. Sainsbury 2001, S. 18.

Der Paradoxie der Vielheit liegen weitere Argumente von Zenon zugrunde. Achilles kann die Schildkröte nicht einholen, und der fliegende Pfeil ruht, wenn Raum und Zeit unendlich teilbar sind, und dadurch keine Bewegung entstehen kann. Das Denken des Paradoxons stellt unsere Sinnesempfindungen in Frage, um uns zu einer geschärften Wahrnehmung der Welt herauszufordern. Der Film ist ein Apparat, in dem dieses Denksystem beispielhaft integriert ist. Im Film sind Zeit und Raum durch Montage und Kadrage unendlich teilbar. Die Bewegung, die er durch eine Serie von Standbildern (auf Zelluloid 24 Bilder pro Sekunde) erzeugt, ist eine optische Täuschung. Durch diese illusionären Eigenschaften verweist der Film ständig darauf, dass er bloß eine Fiktion ist, wie ein Kreter, der sagt, dass alle Kreter lügen.

Das Argument der fallenden Hirse veranschaulicht zunächst Zenons Vorstellung, dass alles Seiende eine Ausdehnung im Raum hat, das über eine Skala von minimaler bis zu maximaler Größe verfügt. Auch in der filmischen Darstellung ist Zeit und Raum nicht nur in der visuellen, sondern auch in der akustischen Dimension unendlich teilbar. Die künstliche Regulierbarkeit des Tons scheint sogar flexibler als die Verarbeitungsmöglichkeit des Bildes zu sein. Eine Tonspur besteht aus verschiedenen Schichten einer Geräuschkulisse. Die Lautstärke eines Tonelementes kann beliebig reguliert werden. Ein Hirsekorn kann beispielsweise ein lauterer Geräusch als ein Scheffel Hirse verursachen. Während ein sichtbarer Gegenstand im Film tatsächlich eine konkrete, begrenzte räumliche Ausdehnung zeigt, bringt der Ton aus einer nicht sichtbaren Quelle einen imaginären, uneingeschränkten Raum mit sich. Die Filmakustik beinhaltet das Potential, das Wahrnehmungsmuster der Alltagsakustik zu zerlegen und die Logik unseres Gehörsinns außer Kraft zu setzen.

Auf Grundlage der bisher erläuterten Aspekte möchte ich einige Filme analysieren. Der Schwerpunkt liegt hierbei im Verhältnis zwischen Ton und Bild sowie bei der Ausdehnung und Teilbarkeit der Klangwelt des Films. Zwei Prototypen der Tondarstellung werden jeweils mit einem neueren Film verglichen, sodass die grundlegenden Erscheinungsformen des Paradoxons der akustischen Wahrnehmung im Kino und deren Innovation bzw. Mutation anschaulich gemacht werden können.

Robert Bressons UN CONDAMNÉ À MORT S'EST ÉCHAPPÉ (EIN ZUM TODE VERURTEILTER IST ENTFLOHEN, 1956)

Zunächst möchte ich das Verhältnis von Ton und Bild an Robert Bressons UN CONDAMNÉ À MORT S'EST ÉCHAPPÉ untersuchen. Bei der Monoaufnahme waren die Plastizität der Geräuschkulisse und die feine Differenzierung ihrer einzelnen Elemente noch nicht optimal gewährleistet. Bresson nutzte aber die Beschränktheit der früheren Tontechnik konstruktiv aus. Über den Ton des Films äußert er: „Was für das Auge ist, soll keine Verdoppelung dessen sein, was für das Ohr ist. [...] Ein Ton soll niemals einem Bild zu Hilfe kommen, ein Bild nie einem Ton.“⁴⁵ So trennt er die visuelle und die akustische Kadrierung strikt voneinander.

Der Protagonist Fontaine ist ein französischer Kriegsgefangener. Die Kamera filmt sein Handeln immer in einer engen Nahaufnahme, sodass seine Existenz von der Außenwelt abgeschnitten wird. Die Geräuschkulisse besteht aus zeichenhaften Einzeltönen, die dem Gefangenen das Geschehen aus der Umgebung vermitteln. Bresson inszeniert die Fluchtszene zum Ende des Films wie einen Zweikampf zwischen Bild und Ton. Das Konzept der Szene basiert auf dem Mechanismus des menschlichen Gehörs, das wichtige Signale aus einer Geräuschumgebung herausfiltert. Die Töne, die im Alltag keine besondere Bedeutung tragen, werden überspitzt und dominant vernehmbar gemacht, wie Zenon darauf aufmerksam machte, dass auch ein Hirsekorn Geräusche macht. Bresson berücksichtigt auch die Realität des Tons, der nicht immer mit einer Ursache identifizierbar sein kann. Aufgrund dieser beiden Aspekte wurde diese Szene künstlich und realistisch zugleich gestaltet. Der Filmheld handelt, wobei er die tonale Information als warnendes und schützendes Indiz wahrnimmt. Fontaine und sein Zellengenosse brechen aus einem Dachfenster des Gefängnisses aus. Sie bewegen sich immer fort, wenn der Lärm einer Lokomotive ihre Schritte „verdeckt“. Sobald sie die Schritte und die Stimme eines Wächters hören, halten sie an. Sie nehmen ein seltsames metallisches Knirschen wahr, dessen Herkunft zunächst unverständlich ist und sie verunsichert. Als es später wiederkehrt, sieht man, dass es vom Fahrrad eines patrouillierenden Wächters stammt.

Der Off-Ton wird in diesem Film mit einiger Verzögerung jedoch immer durch Veranschaulichung seiner Quelle identifiziert. Trotzdem trägt ein auditives Zeichen eine imaginäre, metaphysische Eigenschaft, weil es zunächst im Kopf des Protagonisten und des Zuschauers vergegenständlicht wird und nach und nach symbolischen Gehalt entwickelt. Wie Gilles Deleuze es formuliert, lässt Bressons Film einen „Zwischenraum“ zwischen visuellen und akustischen Kadrierungen entstehen, der auf ein radikales „Woanders“ verweist.⁶ Bressons minimalistische Methode, die Klangwelt auf das subjektive Gehör des Filmhelden zu reduzieren, realisierte eine vierte Dimension des audiovisuellen Raums. Der Ton des Films verselbstständigt sich und formt einen umfangreichen, metaphysischen Raum. Was gesehen und gehört wird, gestaltet wie Bresson meinte, keine identischen Welten, obwohl wir sie so sehr miteinander zu koordinieren versuchen, wie Morin darauf hinwies.

Benedek Fliegau's DEALER (2003)

Ich möchte nun Bresson mit Benedek Fliegau's Film DEALER vergleichen, der im Format Dolby Digital 2.0 gedreht wurde. Im digitalen Zeitalter sind feine Differenzierungen und eine Mischung der Geräuschkulisse sowie die Gestaltung der Tonperspektive uneingeschränkt möglich. Fliegau verwendet trotzdem wie Bresson Indifferenz und Orientierungslosigkeit der Filmakustik als ästhetisches Konzept.

Der Film DEALER schildert die Tätigkeit eines Drogenhändlers, der seine Kunden besucht. Der Film wird durch ein vom Synthesizer erzeugtes elektronisches Geräusch begleitet, das so klingt, als würde Wind durch eine Höhle blasen. Dieses Leitmotiv

⁶ Deleuze 1991, S. 235.

illustriert das Innere des Protagonisten, der an emotionaler Leere leidet. Charakteristisch für den Aufnahmestil des Films ist der Einsatz einer kreisenden Kamera, die sich, vom Standpunkt des Protagonisten losgelöst, autonom und schlafwandlerisch bewegt und dadurch die Trägheit seines Handelns versinnbildlicht.

In der Episode, in der der Dealer eine Studentin besucht, hört man stetig eine semantisch nicht nachvollziehbare Stimme, die aus einem nicht lokalisierbaren Off-Bereich erklingt. Normalerweise wird versucht, durch eine Kamerabewegung die Tonperspektive zu verdeutlichen und den Standpunkt des Klangobjekts zu etablieren. Fliegauks Kamera hingegen zeichnet unabhängig von der auditiven Struktur ihre kreisförmige Bahn. Man entdeckt später, dass die Stimme aus dem Badezimmer links vor dem Wohnzimmer stammt, in dem ein Gespräch zwischen Dealer und der Studentin stattfindet. Am Anfang der Episode hören wir die nicht identifizierbare Stimme deshalb für eine kurze Weile ganz korrekt aus diesem Bereich. Als die Kamera das Wohnzimmer betritt, ertönt die Stimme gedämpfter und richtungsloser. Im Gegensatz dazu nimmt das Mikrophon, das die Kamera zu begleiten scheint, die Detail-Akustik überscharf auf. Man hört das Rascheln von Stift und Papier, lange bevor man die Bewohnerin der Wohnung am Schreibtisch hektisch schreiben sieht. Ihre Artikulation bei dem vermutlich nachsynchronisierten Gespräch mit dem Dealer wird äußerst präzise wiedergegeben. Die leisen Töne werden in den Vordergrund gestellt und im Verhältnis zur gesamten Tonkulisse klarer herangeholt, als sie in der Realität klingen würden – wie Zenon eine derartige Möglichkeit der Wechselbeziehung unter den Geräuschen angedeutet hat. Später entdeckt der Dealer eine weitere junge Frau, die sich unter Drogeneinwirkung im Delirium befindet und im Badezimmer unaufhörlich in einem mechanischen Rhythmus „Mutter“ und „Vater“ ruft. Die Stumpfheit der rufenden Stimme enthält den Halleffekt des Badezimmers. Der Unterschied zu Bresson liegt darin, dass Fliegauks nicht nur ein schwer identifizierbares Tonelement darstellt, sondern es in einen anhaltenden Prozess der Veränderung versetzt. Die Veränderung ist durch die Verschiebung des Standpunkts des Hörers rein tonästhetisch bedingt. Die Unerkennbarkeit der Töne wird durch eine technische Präzision erzielt, die unseren Gehörsinn gründlich imitiert und genau dadurch unser Hörerlebnis erweitert. Nach Morin möchten wir so den akustischen und visuellen Raum miteinander identifizieren, obwohl sie lediglich imaginäre Verbindung haben. Diese sollten aber innerhalb der filmischen Darstellung deckungsgleich sein. Trotzdem, oder eher deshalb, weil wir an diese Einheit von Ton und Bild glauben, verlieren wir die akustische Orientierung in diesem Film, sodass ein in der Wirklichkeit nicht nachvollziehbares, akustisches Gebilde in unserem Gehörsinn entsteht.

Francis Ford Coppolas APOCALYPSE NOW (1979)

Als nächstes Basis-Beispiel möchte ich auf Francis Ford Coppolas APOCALYPSE NOW zurückgreifen, der im Format 70mm Dolby Stereo mit 6-Kanal-Ton gedreht wurde. Der Sound-Designer Walter Murch experimentierte mit dem 360 Grad-Surrounding-Ton, der den Zuschauer in die Mitte des akustischen Geschehens stellt. Als Beispiel

nehme ich den Höhepunkt dieses Werkes, der durch Richard Wagners *Walkürenritt* (1870) begleitet wird.

Zu Beginn dieser Szene fährt die Kamera in einer Totale von links nach rechts über einen Schulhof. Von links hört man Hundegebell. Aus der Tiefe des Bildes ertönt Kindergesang. Langsam und immer lauter vernimmt man das Nahen der Hubschrauber und klassische Musik. Von rechts ertönen Glocken. In der nächsten Einstellung erscheint eine Reihe fliegender Hubschrauber über dem Meer, während ein Sopran-Gesang aus dem *Walkürenritt* beginnt. Bereits vor dieser Szene wurde deutlich gezeigt, dass ein Soldat ein Tonbandgerät in einem Hubschrauber anschaltet. Die Opernmusik soll also eigentlich innerhalb des Handlungsraums ertönen, obwohl diese eindeutig als Filmmusik anschwellend und dominierend auf die Szene gelegt ist. Diese Behandlung der Musik entspricht Morins und Zenons Vorstellungen der auditiven Paradoxie. Die extradiegetische, imaginäre Musik erklingt in der Ebene der Diegese so laut, dass sie die Szene beherrscht und ihre akustische Hierarchie bestimmt. Geräusche und Lärm sind als fester Bestandteil in die Komposition des Operstücks integriert. In Kontrast zur hohen Stimmlage der Sopranistin werden das Trappeln der auf einer Holzbrücke flüchtenden Einwohner und basstonähnliche, schwere Schläge von Bombenexplosionen rhythmisch eingesetzt. Durch diese in kontrastierenden Höhen und Tiefen angelegte, doppelschichtige Toncollage werden die Raumdynamik eines Luftangriffs sowie die Hierarchie zwischen Eroberer und Opfer unterstrichen.

Coppola nutzt die Musik auch dazu, die Illusion der Einheit von Bild und Ton in einem gemeinsamen zeitlichen Fluss zu verfestigen. Die Abspielzeit der Musik soll der Echtzeit des Geschehens entsprechen, die aus der Vielzahl der kurzen Bildausschnitte besteht. Bemerkenswert ist dabei, dass auf jedes Glissando der Sängerin ein Einstellungswechsel erfolgt, und dass der höchste, von ihr gehaltene Ton den Weg einer Rakete vom Ausklinken bis zum Einschlag begleitet. Durch den effektiven, parallelen Einsatz von Musik und Bild werden die Vorgänge, die rasch aufeinander folgen, akzentuiert. Obwohl wir die auditive Welt des Kriegs nah und plastisch zu erleben glauben, besteht sie aus einem äußerst künstlich geschaffenen, gigantischen Tongehäuse. Das komplexe Sound-Design gestaltet die Szene eines Massenmordes schließlich als ein spannendes Spektakel. Dieser Film reflektiert somit die fragwürdige Macht der medialen Manipulation.

Michel Chion und Barbara Flückiger weisen darauf hin, dass die Einführung von Dolby Stereo die Diskrepanz zwischen der realen und gedachten Ortung von Tonquellen verdeutliche.⁷ Dieses System verwirkliche einen sich vom Bild frei entfaltenden akustischen Raum, der mit der Realität des Zuschauerraums in Konflikt gerät. Wo Schritte der Figuren ertönen, befindet sich beispielsweise ein Notausgang des Kinos. Dadurch ist die Geschlossenheit der Fiktion gefährdet, worauf bereits Edgar Morin aufmerksam machte. Coppolas Versuch, die Surround-Kanäle nicht nach striktem Realismus, sondern musikalisch und impressiv zu gestalten und dadurch auf eine Einheitlichkeit des szenischen Ablaufs hin zu verstärken, zeigt eine gelungene Alternative.

⁷ Chion 1994, S. 62, und 74 f. und Flückiger, 2002, S. 56-59.

Coppola nutzt Morins Paradoxie der akustischen Wahrnehmung im Kino, dass sich der Zuschauer die irrealen Verbindung zwischen Bild und Ton unbedingt einbildet, völlig aus.

Alexander Sokurovs ALEXANDRA (2007)

Ich möchte APOCALYPSE NOW mit Alexander Sokurovs „Kriegsfilm“ ALEXANDRA vergleichen, der im Format Dolby Digital 5.1 produziert wurde. Eine alte russische Frau, Alexandra, fährt nach Tschetschenien, um ihren Enkelsohn, der dort als Offizier stationiert ist, zu besuchen. Der Film wurde an Originalschauplätzen mit der berühmten Opernsängerin Galina Wischnewskaja in der Titelrolle gedreht. Im Unterschied zu APOCALYPSE NOW wurden keine Gewaltakte im Krieg, sondern der stille Alltag eines Militärlagers ohne große Handlungsentwicklungen geschildert. Während die nahezu monochromen Bilder in einem schlichten, photodokumentarischen Stil gestaltet sind, entfaltet sich die tonale Ebene zu einer selbstständigen, artifiziellen Klanginstallation. Im Mittelpunkt dieser auditiven Konstruktion steht Galina Wischnewskaja, die in diesem Film nicht singt, sondern das hörende Subjekt bildet. Die Grundlage der Tonebene besteht aus einem von Andrei Sigle komponierten Requiem sowie feinen Umgebungs- und Detailgeräuschen. In diese relativ konventionell gestaltete, akustische Kadrierung dringen Stimmen ein, die aus dem weiten Außerhalb des Bildes oder aus dem Inneren der stationierten Soldaten stammen können.

Eines Nachts spaziert Alexandra im Lager umher. Schritte von Passierenden und das Zirpen der Insekten erzeugen ganz schlicht eine atmosphärische Tonumgebung, die sich mit der melancholischen Musik vermischt. Die Filmheldin vernimmt das Flüstern der jungen Menschen, die sich aber eigentlich nicht in hörbarer Nähe befinden, auch wenn die Stille sie näher bringen könnte. Auch hier wurde das Verhältnis zwischen einem Hirsekorn und einem Scheffel Hirse vertauscht. Die imaginären Off-Stimmen sind polyphonisch, fragmentarisch und schwankend aus unterschiedlichen Richtungen eingesetzt. In der Mischung mit Musik, Geräusch und Stille entwickelt diese Stimmeninstallation eine voluminöse, nach vorn ragende, ovalförmige Expansion, die im Lauf des Films eine fast „sichtbare“ Wahrnehmbarkeit erreicht. Bei Coppola wird eine weite, tonale Ausdehnung durch die Lautstärke und den Simultaneinsatz einer Vielzahl von Klangobjekten erreicht. Sokurov hingegen schafft eine auditive Expansion durch die plastische Konstellation der einzelnen, fein klingenden Tonelemente. Er versucht nicht, mit Bild und Ton etwas zu erzählen, sondern eine Stimmung der Trostlosigkeit im Kriegsalltag hervorzurufen. Wie wir in dieser Szene sehen, entsteht zwischen Alexandra und den Soldaten nur eine flüchtige Kommunikation. Trotzdem fungiert die alte Witwe mit ihrer großen Liebe zu ihrem Enkel als Klangkörper, der eine Resonanz mit der Einsamkeit der jungen Menschen vermittelt. Anstatt des Soprans der ehemaligen Volkskünstlerin hören wir das Gemurmel des tragischen Schicksals der Menschheit.

Zusammenfassung

Die vier Beispiele verdeutlichen, dass das von Zenon aufgestellte Paradoxon der akustischen Wahrnehmung in der heutigen Filmkunst durch den technischen Fortschritt deutlicher nachvollziehbar geworden ist. Der Ton bei der digitalen Aufnahme ist in der Tat uneingeschränkt teilbar, da die Dichte der Geräuschkulisse intensiviert wurde. Während die analog hergestellten Filme eine Mehrzahl von Einzeltönen miteinander bündeln, vernetzen die neueren Filme feine und breite Tontexturen miteinander.

Einen weiteren, auffallenden Unterschied zwischen der analogen und der digitalen Filmakustik bildet die Beziehung von Bild und Ton, die grundsätzlich aufgelockert wurde. Früher wurde eine breite, dreidimensionale Ausdehnung der Töne angestrebt, die die visuelle Darstellung im Off fortsetzen sollte. Das neuere Sound-Design tendiert hingegen dazu, eine vom Bild unabhängige, imaginäre Ausdehnung zu schaffen. Anstelle der Verbindung zwischen Bild und Ton bildet nun die „Vielheit“ der Tonspur, nämlich das Verhältnis unter akustischen Einzelementen, ein wichtiges ästhetisches Kriterium - genauso wie Zenon thematisierte, wie sich ein Hirsekorn zu einem Scheffel Hirse verhält. Trotzdem bleibt die Verbindung zwischen Bild und Ton in einer spannenden Form erhalten, sodass eine Spaltung oder Asymmetrie zwischen den visuellen und akustischen Inhalten intensiv wahrnehmbar erscheint.

In den moderneren Filmen wurde der Ton weitgehend vom strengen Bezug auf die reale, akustische Wahrnehmung befreit. Das Dilemma des Kinoraums, in dem die fiktive Ortung des Tons mit der realen Räumlichkeit in Konflikt gerät, scheint durch die zunehmende imaginäre Eigenschaft der akustischen Darstellung überwunden werden zu können. Das digitale Sound-Design lässt ein so abstraktes Klangobjekt entstehen, dass dessen realistische Ortung in einer unmittelbaren Peripherie kaum denkbar ist. Trotzdem hat die von Morin eingeführte Paradoxie der filmischen Darstellung, die als fiktiv und real zugleich wahrgenommen werden müsse, ihre Gültigkeit nicht verloren. Im Verhältnis zum sichtbaren Raum schafft der akustische Raum eine in der Wirklichkeit kaum existente Formation, wie das Badezimmer bei Fliegau und das ovalförmige akustische Ornament bei Sokurov. Entsprechend der zunehmenden Virtualität der tonalen Kadrierung erhöht sich auch die Fiktivität der Gesamtheit einer filmischen Welt. Mehr denn je sind wir in die ambivalente Situation versetzt, die hochdosierte, auditive Illusion als reales Kinoerlebnis zu akzeptieren.

Literatur

Bresson, Robert (1980): *Noten zum Kinematographen*. München.

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

Deleuze, Gilles (1991): *Kino 2. Das Zeitbild*. Frankfurt am Main.

Flückiger, Barbara (2002): *Sound design: Die virtuelle Klangwelt des Films*. Marburg.

Mansfeld, Jaap (Hg.) (1999): *Die Vorsokratiker*. Stuttgart.

Morin, Edgar (1958): *Der Mensch und das Kino: eine anthropologische Untersuchung*. Stuttgart.

Sainsbury, R. M. (2001): *Paradoxien*. Stuttgart.