

Sigrun Lehnert

Guido Heldt, Tarek Krohn, Peter Moormann, Willem Strank (Hg.): Sound Design: Zur Musikalisierung von Geräuschen im Film

2024

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Lehnert, Sigrun: Guido Heldt, Tarek Krohn, Peter Moormann, Willem Strank (Hg.): Sound Design: Zur Musikalisierung von Geräuschen im Film. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 41 (2024), Nr. 2, S. 282–283.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0 License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0>

**Guido Heldt, Tarek Krohn, Peter Moormann, Willem Strank (Hg.):
Sound Design: Zur Musikalisierung von Geräuschen im Film**

München: edition text + kritik 2023 (FilmMusik, Bd.5), 108 S.,
ISBN 9783967077629, EUR 26,-

Der 5. Band der „FilmMusik“-Reihe *Sound Design: Zur Musikalisierung von Geräuschen im Film* bietet in vier Beiträgen anhand spezieller Aspekte einen spannenden Tauchgang in die Welt des Sound Designs – insbesondere der Geräusche. Das Vorwort der Herausgeber betont bereits die Bedeutung von Geräuschen als eigenständigem Mittel filmischen Erzählens, das aber in Verbindung mit Sprache und Musik die Tonspur eines Films formt und zu einem künstlerischen Ausdruck verschmilzt.

Claus Tieber eröffnet den Band mit seinem Aufsatz „Sound Design im Stummfilm“, der einen Einblick in eine oft übersehene Ära des Kinos bietet. Der Beitrag gibt einen Überblick über das Zusammenspiel von Projektion, musikalischer Performance und unterschiedlichen Aufführungspraktiken – der Stummfilm wird dabei als Phänomen *sui generis* betrachtet. Besonders erhellend ist die Beschreibung der Live-Produktion von Sound im Stummfilm, wo Soundeffekte, Musik und gesprochene Worte während der Vorführungen live erzeugt wurden. Tieber betont, dass der Film im Erbe des Theaters steht – auch was die Geräuschproduktion betrifft. Der Beitrag macht bewusst, wie alles Akustische im Film begann – ohne jegliche

Gewährleistung von Bildsynchronität. Die Lösung dieses Synchronitätsproblems durch Experimente führte zu einem realistischen Eindruck und zur Aufwertung des Films sowie zum Erfolg bei der breiten Gesellschaft.

Saskia Jaszoltowski analysiert in „Die akustische Umwelt in Animated Cartoons“ die Entwicklung der akustischen Begleitung von Zeichentrickfilmen in Studios wie Disney, MGM und Warner, wo die animierte Welt auch hinsichtlich des Sounds künstlerisch gestaltet wurde. Die Analysen werden strukturiert auf drei Ebenen vollzogen: Kreation, Perzeption und Narration. Besonders interessant ist ihre Betrachtung des Verschwimmens von Grenzen zwischen Musik, Geräuschen und Stimmen in Zeichentrickfilmen. Der Beitrag erklärt unter anderem einleuchtend, dass Cartoon-Charaktere *per se* keine Geräusche erzeugen können, sondern dass es sich immer nur um fantasievoll zugefügte Sound- und Musikeffekte handeln kann (vgl. S.24f.). Die Aktionen der Figuren werden absolut musikalisiert – daraus ergibt sich die Komik, und wir glauben zu wissen, wie sich etwas in der Cartoon-Welt anfühlt.

Julia Heimeringer bringt in „Akustische Atmosphären“ eine meist überhörte Dimension der Filmmusik

ins Zentrum. Sie definiert akustische Atmosphären als die Gesamtheit aller akustischen Zustände im Film und untersucht die Übergänge zwischen konkreten und abstrakten Klangwelten. Heimeringer zeigt die Entwicklung seit den 1960er Jahren auf, betont die „Hybridisierung von Sound und Musik“ (S.56) und analysiert das Zusammenspiel von Atmosphäre und Musik anhand nationaler und internationaler Filmbeispiele. Wie bei der Erzeugung von Atmosphäre im Film *The Killing of a Sacred Deer* (2017) vorgegangen wurde, hat die Autorin lobenswerterweise direkt bei dem zuständigen Sound-Designer erfragt.

Jörg Udo Lensings Beitrag „Meta-Storytelling und Untertexte durch intelligente Tongestaltung im Film“ bietet zehn detaillierte Analysen von Filmen verschiedener Epochen und nimmt damit fast die Hälfte des Bandes ein. Lensing erklärt komplexe Film- und Filmmusik-Begriffe und setzt sie in den Kontext der behandelten Filme: von Klassikern wie Fritz Langs *M – Eine Stadt sucht einen Mörder* (1931) bis *Systemsprenger* (2019) von Nora Fingscheidt. Lensing betont die Wichtigkeit einer durchdachten Verflechtung von Sound Design und Musik, ohne unnötige Soundeffekte. Es sollte nicht

nur klanglich illustriert werden, was im Bild zu sehen ist, sondern Raum für eine „semantische Tonebene“ (S.58) gegeben werden. Lensing hat bewusst deutsche Filme herausgestellt – als Beispiele für den gekonnten Umgang mit Stille und semantischer Wertigkeit in der Tongestaltung. Er betont außerdem die wichtige Teamarbeit und Ausbildung aller Mitglieder: Tongestalter:innen, Komponist:innen, Filmemacher:innen, Editor:innen – die möglichst schon früh in der Filmprojektierung zusammenkommen sollten.

Insgesamt bietet der Sammelband eine schöne Auswahl an Einblicken in die Welt des Sound Designs im Film: von der Live-Produktion im Stummfilm über die akustische Gestaltung von Zeichentrick bis hin zu komplexen Atmosphären und Meta-Storytelling durch intelligente Tongestaltung. Das Buch ist somit auch eine wertvolle Ressource für alle, die sich weiter mit diesem Thema auseinandersetzen möchten – und ist auch für Studierende geeignet, da Analyse-Ebenen und Begriffe ausführlich erklärt werden und der Band mit einer hilfreichen Auswahlbibliografie abschließt.

Sigrun Lehnert (Hamburg)