

Zeitschrift: Tec21
Herausgeber: Schweizerischer Ingenieur- und Architektenverein
Band: 127 (2001)
Heft: 48: Schall

Artikel: Sound Design: die Gestaltung akustischer Umwelten im Film
Autor: Flückiger, Barbara
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-80250>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 22.02.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Sound Design

Die Gestaltung akustischer Umwelten im Film

Eine filmische Tonspur unterstützt die Orientierung sowohl im raumzeitlichen Geflecht der Handlung als auch in ihren erzählerischen Strukturen. In der Interaktion mit dem Bildmaterial, dem Text und der Musik entwerfen die Klangobjekte¹ komplette Szenographien. Während das Filmbild die Umwelt entmaterialisiert, geben ihr die Geräusche die Dreidimensionalität zurück.

Stellen Sie sich folgende zwei Szenerien vor: Grillen zirpen, irgendwo ist ein entferntes Hundebellen zu hören, ab und zu raschelt der Wind in den Bäumen. Oder: Rhythmisch klackende Marschschritte verhallen an Zementwänden, eine schneidende Männerstimme bellt knappe Befehle, ab und zu unterbrochen von Trillerpfeifen.

Ein wesentliches erzählerisches Element des Spielfilms sind die Schauplätze, an denen die Figuren leben und handeln. Eine endliche, in den meisten Fällen kleine Anzahl von Schauplätzen stellt dem Zuschauer ein Orientierungssystem zur Verfügung, das – zumindest im kommerziellen Mainstream-Film – leicht zu entschlüsseln sein soll. Indem diese Schauplätze sowohl innerhalb des einzelnen Films als auch in weiteren Formen der medialen Repräsentation, in der bildenden Kunst oder in der Literatur immer wieder auftauchen, entwickeln sie mythische, archetypische und sinnliche Dimensionen, die weit über die reine Orientierungsfunktion hinausreichen. Schauplätze wie Wüste, Dschungel oder das Dickicht der Grossstadt, ein Kasernenhof oder eine laue südliche Nacht speisen ihre spezifischen Gefühlswerte sowohl aus der Tradition als auch aus dem individuellen Erfahrungsschatz jedes einzelnen Zuschauers.



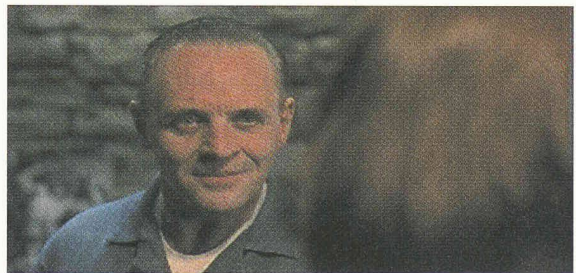
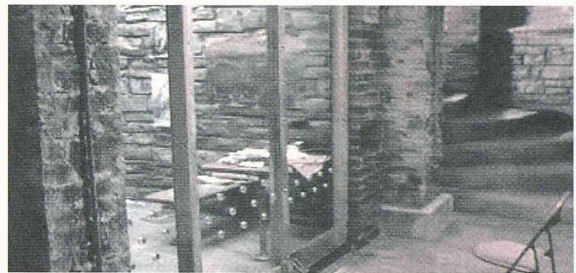
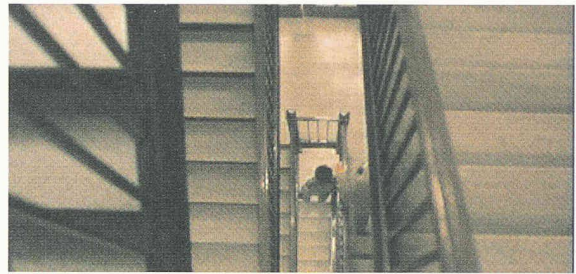
Subjektivierung: Dschungel im Kopf in «Apocalypse Now»
(Francis Ford Coppola, USA 1979)

Die Aufgabe, mit Bildern und Tönen natürlich erscheinende Geschichten zu erzählen, ist komplexer als es scheint. Das filmische Bild ist immer nur ein Ausschnitt aus einer ausgedehnten Wirklichkeit, es ist ein Fragment, das nach einem Regelwerk der Montage mit anderen Fragmenten verknüpft werden muss. Die einzelnen Fragmente, die Einstellungen, formieren sich zu grösseren Verbänden, Sequenzen genannt, die durch kontinuierlich wirkende zeitliche und räumliche Entwicklungen gekennzeichnet werden. Traditionellerweise ist es eine Kardinalfunktion der Tonspur, Kohärenz zu schaffen und die optischen Ausschnitte aus der Wirklichkeit in einem übergeordneten Ganzen zu verankern. Damit eben unterstützt die Tonspur die Orientierung sowohl im raumzeitlichen Geflecht der Handlung als auch in den erzählerischen Strukturen wie Sequenzen, Szenen, Handlungen und Ereignissen. Die Tonspur wurde seit ihrer Einführung 1926 als geeignetes Mittel zur Charakterisierung von Schauplätzen erachtet. Mehr noch: Schon zu Zeiten des Stummfilms gab es Versuche, die Umwelt akustisch darzustellen. In einer französischen Publikation von 1914² werden verschiedene Techniken der künstlichen Produktion von Geräuschen beschrieben, die Schauplätze charakterisieren: Wind, Donner, Brandung, Regen, Marschschritte, Kriegsgeräusche, Tierstimmen und anderes mehr. Auch die Kinoorgeln der Stummfilmzeit hatten ein Geräuschregister mit einem ähnlichen Repertoire. Damit griff das Kino Entwicklungen der Theater Technik auf. Vogelgezwitscher und Donnerrollen wurden im Theater schon seit der Antike mit mechanischen und hydraulischen Maschinen künstlich hergestellt. Besonders im Barock wurden diese Techniken weiter verfeinert, und das Repertoire wurde vergrössert, immer mit dem Ziel, eine über die Bühne reichende akustische Umwelt darzustellen.

Akustische Bündel spezifischer Klangobjekte

Die Techniken der mimetischen Repräsentation von Wirklichkeit – Theater und Kino – greifen mit dieser Strategie ein Grundcharakteristikum des Hörens auf: die ständige Präsenz der Umwelt als ununterbrochener akustischer Datenstrom. Über das Ohr stehen wir in einem kontinuierlichen Dialog mit dem Raum, dessen Grösse und Materialität die Klangentfaltung direkt beeinflussen. Die gepolsterte, flüsterleise Ambiance einer Hotelrezeption bewirkt ein anderes nicht nur auditives, sondern auch körperliches Empfinden als die grossräumige Halligkeit sakraler Bauten. Gehöreindrücke katapultieren uns – wie Gerüche – noch nach Jahren unvermittelt in frühere Erlebnisse zurück. Sie evozieren innere Bilder; ganze Landschaften tauchen vor dem inneren Auge auf, längst vergessene Empfindungen werden wieder wach. Jeder Ort prägt sich als akustisches Bündel von spezifischen Klangobjekten ein.

Das Filmbild ist transparent, die Materialität der Objekte wird auf eine plane Fläche reduziert, oder anders gesagt: Das Filmbild entmaterialisiert die Umwelt, die Geräusche geben ihr die Dreidimensionalität zurück. Im Geräusch werden jene Faktoren spürbar, die der



Die Begegnung mit dem Monster in «The Silence of the Lambs»
(Jonathan Demme, USA 1990)

Mensch im Lauf seiner Entwicklung zuerst taktil erfasst hat: Masse, Volumen und Textur. Differenzierungen wie hart und weich, kalt und warm, schwer und leicht sind in der Filmrezeption vor allem anhand der akustischen Spuren möglich, welche die bewegten Objekte hinterlassen. Der Klang erschliesst ein weites Reich sinnlicher Qualitäten. Die Verbindung dieser Qualitäten mit dem Klang ist das Ergebnis des lebenslangen Umgangs mit Objekten und Materialien. Die akustische Rückmeldung der Umwelt ist ein unverzichtbares Element zur menschlichen Orientierung und zur Verhaltenssteuerung.

Vokabular

Der Komplex Orientierungsfunktion der Tonspur ist ein dankbares Thema für eine quantitative Analyse. Im Rahmen des Forschungsprojekts zum Sound Design habe ich 94 Filme vorwiegend US-amerikanischer Herkunft systematisch analysiert und datenbankgestützt ausgewertet. Diese Auswertung ergab ein eindeutiges Bild. Wie in der Einleitung angesprochen, privilegieren Filme einzelne Schauplätze aus der Masse sämtlicher denkbarer Orte in der Wirklichkeit deutlich. Ausserdem sind sie in der überwiegenden Mehrzahl mit einzelnen, spezifischen Klangobjekten verknüpft:

- Nacht aussen ohne spezifische Ortsangabe 10% (aller Schauplätze), mit 70% Grillen, 25% entferntem Hundegebell und 14% Fröschen
- Büro/Polizeibüro 8%, mit 47% Telefonklingeln, 33% Schreibmaschinengeklapper
- Schlafzimmer/Wohnzimmer/Wohnung 8%, ohne spezifische Klangobjekte
- Stadt/Strasse 7%, mit 51% Verkehrsrauschen, 54% Hupen und 11% Sirenen
- Bar/Restaurant/Nachtclub 7%, mit 64% Stimmen im Hintergrund, 32% Geschirrklopfen und 30% Gläserklirren
- Dschungel 6%, mit 75% Vogelrufen verhallt, 35% Grillen und 14% Fröschen
- Feld / ländliche Gegend / Land 4%, mit 69% Vogelgezwitscher
- Gefängnis/Gefangenenlager 4%, mit 59% Metalltoren und 24% Schlüsselklipern
- Meer/Küste/Strand 3%, mit 68% Wellen/Brandung und 62% Möwengeschrei

Zunächst ein kurzer Exkurs in die Terminologie. Zur Beschreibung der akustischen Schilderung von Schauplätzen sind zwei Begriffe notwendig:

Orientierungslaute sind jene Partikel der Tonspur, die unmittelbar zur Beschreibung von geografischen, kulturellen oder sozialen Settings beitragen, etwa Grillen oder Hundegebell als Orientierungslaute für die Nacht. *Atmosphären* sind Verbünde von Orientierungslauten zu kompletten Szenographien, beispielsweise Grillen plus Hundegebell entfernt, was gleichbedeutend mit südlicher Nacht ist.

Werfen wir einen Blick auf die Atmosphäre «Nacht aussen». Als primär zeitlicher Index kommt sie nicht nur am häufigsten vor, sondern ist auch extrem stereotypisiert. In 70% aller Nachtdarstellungen sind Grillen als Orientierungslaute zu hören. Unter «Grillen» werden



Ländliche Idylle in «Legends of the Fall»
(Edward Zwick, USA 1994)

sämtliche Insekten mit verwandter Geräuscherzeugung, also auch Heuschrecken und Zikaden, subsummiert. Die Kombination «Grillen» und «Hundegebell entfernt» kommt ausschliesslich in Nachtszenen vor, und zwar unabhängig von der geografischen Situierung, in Afrika, im Orient, im Mittleren Westen, in Vietnam, in Neuseeland und sogar in Russland. Grillen und Hundegebell sind zwar kein notwendiges, aber ein hinreichendes und sehr wahrscheinliches Muster zur Darstellung von Nacht. Nachtdarstellungen ohne Grillen sind durchweg negativ als unheimlich oder bedrohlich gekennzeichnet, entweder durch Regen, Wind oder durch unidentifizierbare Klangobjekte. Weitere negative Markierungen von Nacht sind – teilweise im Verbund mit Grillen – Käuze oder Zugshupen respektive entfernt vorbeifahrende Züge. Diese Darstellungen von Zügen korrelieren deutlich mit negativen Nachtdarstellungen in verlassenem ländlichen Gegenden, insbesondere dort, wo Mord und Totschlag stattfinden.

Die Funktion der Stereotypisierung

Die eindeutige Tendenz des Mainstream-Films, einzelne Schauplätze mit einem festgeschriebenen Vokabular von Orientierungslauten darzustellen, lässt sich als Stereotypisierung bezeichnen. Der medientheoretische Begriff Stereotyp begann sich Mitte der 1980er-Jahre von seiner ursprünglich sozialpsychologischen Konzeption zu lösen und seine negativ wertende Färbung aufzugeben. Damit reagierte die Theorie auf die mehr und mehr zu beobachtende Tendenz der populären Massenmedien, immer gleiche Formen und Motive zu recyceln, wie sie prototypisch in zahlreichen Serien der Trivalliteratur, im Fernsehen und im Mainstream-Film zu beobachten sind.

Was nun sind Stereotypen? In den Sozialwissenschaften beschreibt der Begriff die Verfestigung von Einstellungen zu Vorurteilen. Dabei geht es darum, die Diskrepanz zwischen vereinfachten inneren Vorgängen und komplexer äusserer Welt zum Zweck der Orientierung abzubauen. Ein Grundcharakteristikum von medialen Stereotypen ist die massenhafte Wiederholung von erzählerischen Konstellationen und damit einhergehenden optischen und akustischen Repräsentationsformen.

Aus kognitionspsychologischer Sicht ist die Stereotypisierung als Strategie zur akustischen Zeichnung von Orten sinnvoll. Damit wird ein natürlicher Selektionsmechanismus simuliert, der es dem Zuschauer erlaubt, Situationen blitzschnell und funktional einzuordnen, sich in einem komplexen erzählerischen Geflecht zurechtzufinden und den Überblick zu behalten. Natürliche Soundscapes sind viel zu dicht, sie enthalten irrelevante oder sogar störende Elemente, die nach den ungeschriebenen Regeln des amerikanischen Mainstream-Films unbedingt zu vermeiden sind. Der Zuschauer unterstellt dem Film eine Intention, er sucht in den Bildern und Tönen einen Sinn. Im Gegensatz zur Wirklichkeit, die «einfach da ist», sollen (Spiel-)Filme Geschichten erzählen. Die hoch artifiziellen Abbildungsmechanismen, die natürliche Klangsphären vereinfachen und nach einer Reihe konventionalisierter

Regeln auf ein Lexikon von spezifischen Bedeutungen übertragen, gehören zum Wissensbestand des Sound Designers; der Zuschauer hingegen kann nur intuitiv beurteilen, ob die akustische Raumdarstellung stimmig ist.

Die Verknüpfung von einzelnen Orientierungslauten zu Atmosphären entspricht einem natürlichen Mechanismus der Wissensrepräsentation im Gehirn des Menschen. Verschiedene neuropsychologische Ansätze, die sich mit der Informationsverarbeitung und der Wissensrepräsentation auseinander setzen, gehen davon aus, dass die Integration einzelner Sachverhalte in Verbünde zu den Grundmechanismen kognitiver Tätigkeit gehört. Solche Verbünde haben im Gedächtnis und in der Aktualisierung von Erinnerungen die Funktion, komplexe Wissensbestände zu vereinfachen, indem sie unter einem übergeordneten Aspekt zusammengefasst werden, während jene Aspekte, die zu ihrer jeweils aktuellen Repräsentation gehören, erst in einem späteren Stadium Beachtung finden. Einige Momente – die prototypischen – nehmen einen anderen Stellenwert an, weil sie stärker verfestigt sind als andere. Wenn wir an einen bestimmten Ort gehen, haben wir Vorstellungen davon, wie er aussieht, wie er klingt, wie er schmeckt. Für solche grossen Wissensseinheiten oder mentalen Repräsentationen verwendet die Kognitionspsychologie den Begriff Schema. Gewisse Elemente eines Schemas sind obligatorisch, also immer wahr, während andere fakultativ sind. Wenn wir in ein Restaurant gehen, erwarten wir zumindest, dort etwas zu essen und zu trinken zu finden: das sind einige der obligatorischen Elemente; welche Art von Speisen angeboten werden, ob es sich etwa um ein Lokal mit Selbstbedienung oder mit gepflegtem Service handelt, sind fakultative Elemente, die in der Summe ein spezifisches, individuelles Restaurant bezeichnen.

Interessant ist dieses Modell für den vorliegenden Sachverhalt insofern, als in diesen Verbünden auch emotionale Aspekte integriert sind. Dies wird sofort deutlich, wenn wir uns einen bestimmten Schauplatz vorstellen, zum Beispiel einen düsteren Keller oder eine leere Fabrikhalle. Selbst wenn in der filmischen Repräsentation fröhlich spielende Kinder solche Schauplätze bevölkern, bleibt ein ungutes Gefühl, welches die Hypothese befördert, dass dieses Glück nur von kurzer Dauer sein könnte. Diese Integration von pragmatischen Aspekten und Gefühlswerten kann dadurch erklärt werden, dass ähnliche oder gleiche Situationen immer wieder vorkommen, sowohl im täglichen Leben als auch verschärft in der medialen Repräsentation, und zwar in Verbindung mit ähnlichen Gefühlswerten und Skripts zur Verhaltensregulation.

Subjektivierung:

Schilderung einer Figur-Umwelt-Relation

Während der so genannt klassische Hollywoodfilm alle erzählerischen Elemente funktionalisiert und somit alles ausblendet, was nicht unmittelbar dem Bedeutungstransfer dient, entwickeln sich seit einigen Jahrzehnten abweichende Muster. Neuere kreative Strategien des Sound Design lösen sich von dem allzu rigiden

Regelkatalog und entwickeln individuelle, differenziertere Klangkompositionen mit einem reichhaltigen akustischen Angebot.

Eines dieser abweichenden Muster ist die zunehmende Integration von Subjektivierungen in die Gestaltung der filmischen Klangwelt. Der Begriff Subjektivierung bezeichnet ganz allgemein die Darstellung der Umwelt aus der Perspektive einer oder mehrerer Filmfiguren. Sie simuliert eine individuelle Form der Wahrnehmung, die durch Gefühle und Befindlichkeiten der Filmfigur geprägt wird. Dabei geht es um den Unterschied zwischen einer faktisch ausgelegten, primär dem Informationstransfer dienenden Zeichnung von Orten und Zeiten auf der einen und einer an der Befindlichkeit der Figuren orientierten Ausdifferenzierung unter subjektiven Gesichtspunkten auf der anderen Seite. Eine natürlich erscheinende Aufbereitung des Klangmaterials wird so transformiert, dass der Zuschauer sie wie durch den Filter der Figur wahrnimmt. Dabei sind sämtliche denkbaren Nuancen möglich, von der kurzen, schwachen Trübung im Augenblick einer leichten Irritation bis hin zu deutlich verzerrten Wahrnehmungsformen in Träumen, Halluzinationen sowie in psychotischen oder rauschhaften Zuständen.

Eine übergeordnete formale Strategie zur Darstellung von Subjektivierungen ist die Dissoziation von Ton und Bild: Die optische und die akustische Repräsentation unterscheiden sich signifikant voneinander. Wenn Bild und Ton nicht zur Deckung zu bringen sind, wird ein feststehendes Wahrnehmungssystem in Frage gestellt. Die logisch-kausale Beziehung zwischen den optischen und den akustischen Erscheinungen in der Welt ist fester Bestandteil der menschlichen Alltagswahrnehmung. Wahrnehmungsverschiebungen können sich auch im wirklichen Leben durch ein Auseinanderklaffen von Sinnesempfindungen aus den verschiedenen Modalitäten äussern. In zeitgenössischen Filmen charakterisieren gehäuft auftretende, leicht verzerrt wirkende oder unplausible Orientierungslaute nicht nur einen geografischen Ort, sondern eine Relation zwischen der Befindlichkeit einer Figur und ihrer Umwelt. Sie werden damit über den Hinweis auf einen Schauplatz hinaus Teil der psychologischen Zeichnung von Filmfiguren und einer latenten Subjektivierungstendenz, welche die Umwelt aus der Perspektive des dünnhäutigen Individuums schildert.

Das Ausmass, in welchem Filme ihren Schauplätzen tiefer gehende Bedeutungen zuordnen, variiert mit dem Genre und mit der psychischen Befindlichkeit der Figuren und ist ein Charakteristikum des Stils und zeitbedingter Modeströmungen.

Anmerkungen

- 1 Der Begriff Klangobjekt geht auf den französischen Komponisten Pierre Schaeffer zurück und bezeichnet akustische Emissionen nichtsprachlicher Natur.
- 2 Vgl. S. de Serk: *Les bruits de coulisses au cinéma*. Paris 1914.
Zum Thema generell: Barbara Flückiger: *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films*. Marburg 2001.

Barbara Flückiger, Dr. phil, Filmtonemeisterin und Filmwissenschaftlerin, Dozentin an verschiedenen Hochschulen zum Thema Sound Design, arbeitet zurzeit als wissenschaftliche Mitarbeiterin im Forschungsprojekt Digitales Kino der Hochschule für Gestaltung und Kunst in Zürich, Förrlibuckstrasse 226, 8005 Zürich.
E-Mail: zauberklang@bluewin.ch