



## **Klangwelten gestalten**

### **Zur Aktualität des Bauhauses in Sound Design und auditiver Stadtplanung**

herausgegeben von Fabian Czolbe und Martin Pfeleiderer  
Mensch und Buch Verlag, Berlin 2021

ISBN: 978-3-96729-089-9

<https://doi.org/10.25643/bauhaus-universitaet.4280>

<https://klangwelten.hfm-weimar.de/publikationen/>

## **Sound Design im Film. Zur Dinghaftigkeit der Klänge und den Wechselwirkungen visueller und auditiver Objekte**

Thomas Görne

# Sound Design im Film. Zur Dinghaftigkeit der Klänge und den Wechselwirkungen visueller und auditiver Objekte

Thomas Görne

Film-Sound-Design ist die Kommunikation mit Hilfe von Klang im audiovisuellen Medium. Dabei ist insbesondere im narrativen fiktionalen Film die Aufgabe der Tongestaltung erheblich differenzierter als nur die Illusion des ›Da-Seins‹ zu unterstützen, als nur die visuelle Welt hörbar zu machen: Eine gute Tongestaltung kann eine eigene Geschichte erzählen, und sie kann Emotion kommunizieren und evozieren.<sup>1</sup> Die Tongestaltung schafft ›Atmosphäre‹ und unterstützt damit maßgeblich die imaginative Kraft des Mediums.

Der narrative fiktionale Film folgt einer Reihe von sehr eigener kommunikativer Regeln – wesentlich für das Verständnis der Tongestaltung ist insbesondere, dass Ton sowohl innerhalb (= *diegetischer* Ton) als auch außerhalb (= *nichtdiegetischer* Ton) der filmischen Realität existieren kann. Nichtdiegetischer Ton ist dabei weiter in *extradiegetisch* (komplett außerhalb des filmischen Geschehens) und *metadiegetisch* (ein Klang in der Wahrnehmung filmischer Protagonisten als Stilmittel zur Subjektivierung) zu differenzieren. Filmmusik ist in der Regel ein nichtdiegetisches (extradiegetisches) Element, ebenso wie abstrakte ›Soundeffekte‹. Der im Film hörbare innere Monolog einer Figur ist ein Beispiel für ein metadiegetisches Element im Ton.

In der konservativen Ästhetik des Hollywoodfilms, die sich auf die Ästhetik des mit Musik begleiteten Stummfilms zurückführen lässt, ist das Sound Design rein diegetisch-realistisch auf die Herstellung einer glaubhaften filmischen Welt beschränkt, während die Emotion durch die imposante nichtdiegetische Musik vermittelt wird. Doch seit der New-Hollywood-Bewegung der 1970er Jahre, seit tongestalterisch stilbildenden Filmen wie *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola 1979, Sound Design: Walter Murch) oder *Raging Bull* (Martin Scorsese 1980, Sound Design: Fred Warner), haben sich diese Rollenverteilungen grundlegend verändert. Und es gab bemerkenswerte Vorläufer: So kommt Hitchcocks klassischer Horrorfilm *The Birds* (1963) kom-

---

1 Thomas Görne, *Sounddesign. Klang Wahrnehmung Emotion*, München 2017.

plett ohne Musik aus, während die mit elektronischen Klängen vertonten titelgebenden Vögel fremd und erschreckend wirken.

Die wichtigsten Mechanismen klanglicher Wirkung lassen sich auf spezifische Eigenheiten der Wahrnehmung und auf die Kontextualisierung des Tons im Film zurückführen: Klänge werden dominant als ›Dinge‹, als Objekte im Raum wahrgenommen. Über das Spiel mit der ›Dinghaftigkeit‹ können vertraute und fremde Welten erzählt werden: Was hörbar ist, muss nicht sichtbar sein; ambivalente Dinghaftigkeit kann Fremdheit oder Horror vermitteln.

Die kreuzmodalen Korrespondenzen der Wahrnehmung und die damit verknüpften linguistischen Metaphern lassen jedes Klangobjekt potenziell zum Bedeutungsträger werden. Kreuzmodale Metaphern wie Helligkeit, Höhe, Größe, Schärfe, Härte, Rauigkeit, Gewicht des Klangs können die Materialität von filmischen Objekten, körperliche Zustände wie Schmerz oder auch abstrakte Konzepte wie den seelischen Abgrund kommunizieren.

Durch Klang wird der Raum im audiovisuellen Medium Gegenstand der Gestaltung, wesentlich differenzierter als es mit dem Bild alleine möglich ist – Béla Balázs notiert schon 1949 als wesentliche kreative Option des Tonfilms »den Raum zu hören, ohne ihn sehen zu müssen«.<sup>2</sup> Klang kann Raum schaffen – explizit durch Objekte, die einen physikalischen Raum aufspannen, implizit durch simulierte Rückwürfe von Begrenzungsflächen, die wir als architektonischen Raum wahrnehmen, metaphorisch durch die räumlichen kreuzmodalen Metaphern von Höhe, Tiefe, Größe. Räumliche Nähe erzeugt emotionale Nähe, räumliche Distanz oder räumliche Trennung kommuniziert emotionale Distanz. Raum kann zudem Metapher für Zeit oder Wirklichkeit sein: So wie wir uns Zeit nur in räumlichen Dimensionen vorstellen können (›das liegt hinter mir‹), so kann in Klang gefasste räumliche Distanz zeitliche Distanz kommunizieren. Und so wie der klangliche Raum das filmische Hier und Jetzt manifestiert, kann er es auch auflösen.

Klangobjekte können, jenseits der impliziten Bedeutungshaltigkeit durch Dinghaftigkeit, kreuzmodale Metaphern und Raum, auch explizite Bedeutungsträger sein. Zeichenhafte – also per Konvention bedeutungsvolle – Klänge, aber insbesondere Klangsymbole, ›a priori bedeutungsvoll‹, können Dinge und Szenen emotional aufladen oder im Gegenteil durch Übertreibung oder Kontrast Komik erzeugen.

Die Diegese der Klänge definiert schließlich ihre Beziehung zur filmischen Realität. Das Spiel mit der Diegese lässt die filmische Realität selbst zum Gestaltungsparameter werden.

---

2 Béla Balázs, *Der Film. Wesen und Werden einer neuen Kunst*, Wien 1949, S. 53.

*Klangobjekt*

Physiologisch lässt sich das Hören als taktilel Fernsinn klassifizieren: Die von einem bewegten physikalischen Objekt oder einem physikalischen Ereignis verursachten Schallwellen, die sich als Störung im Gleichgewicht des Mediums mit einer Geschwindigkeit von rund 340 bis 350 m/s ausbreiten und schließlich den gesamten Raum erfüllen, üben durch den alternierenden Druck im Schallfeld einen taktilen Reiz im Mittelohr aus. Doch diesen Reiz, obwohl wir ihn mit einem Mikrofon aufzeichnen können, hören wir nicht. Wir haben keinen Zugriff auf die ›Rohdaten‹ der Wahrnehmung, wir hören ausschließlich eine Interpretation dieser Daten. Unsere auditive Welt besteht nicht aus Schall, sie besteht aus Dingen und Ereignissen. Wir hören eine Hypothese unserer Wahrnehmung über die Ursache oder Quelle des Schalls, als *Klangobjekt* in unsere wahrgenommene Wirklichkeit projiziert und kategorisiert. Heidegger notiert: »Viel näher als alle Empfindungen sind uns die Dinge selbst. Wir hören im Haus die Tür schlagen und hören niemals akustische Empfindungen oder auch nur bloße Geräusche.«<sup>3</sup> Don Ihde konstatiert: »Sounds are ›first‹ experienced as sounds of things.«<sup>4</sup>

Die Wahrnehmung unterscheidet zudem nicht zwischen realer und durch Lautsprecher oder Kopfhörer medial vermittelter auditiver Welt. Ob ein Klang von dem ›wirklichen Ding‹ stammt oder aus Lautsprechern abgespielt wird – in der Terminologie der akustischen Kunst ein akusmatischer Klang – ist für die Wahrnehmung grundsätzlich nicht unterscheidbar; wir hören nicht den Lautsprecher, sondern eine Tür. Die Wahrnehmung organisiert die medial vermittelte ebenso wie die reale Welt in dreidimensionale räumliche Szenen, bevölkert von Klangobjekten.<sup>5</sup>

Ein Klangobjekt kann durch die Wahrnehmung unter Umständen auf verschiedene Weise kategorisiert werden – so kann beispielsweise Sprache als spezifische Stimme oder als Text wahrgenommen werden.<sup>6</sup> Ebenso kann eine Violin-Partita als Violine oder als Melodie wahrgenommen werden, und bei der Kategorisierung als Melodie kann die Wahrnehmung wiederum unterschiedliche Strukturierungen umsetzen, indem das Musikstück als einstimmig oder mehrstimmig empfunden wird.

Gruppierungen von gleichzeitig präsentierten Klangobjekten bzw. komplexe akustische Signale können gemäß typischer Gestaltfaktoren wie räumliche Nähe,

3 Martin Heidegger, *Der Ursprung des Kunstwerks*: [1960], Stuttgart 2010, S. 18.

4 Don Ihde, *Listening and Voice. Phenomenologies of Sound*, Albany 2007, S. 60.

5 Für eine Einführung in das Thema siehe Albert S. Bregman, *Auditory Scene Analysis. The Perceptual Organization of Sound*, Cambridge 1994.

6 Timothy D. Griffiths und Jason D. Warren, »What is an auditory object?«, in: *Nature Reviews Neuroscience* 5 (2004), S. 887–892.

Ähnlichkeit oder gemeinsame Bewegungsrichtung von der Wahrnehmung zu Meta-Objekten verbunden werden (wie z. B. die einzelnen Klangelemente eines fahrenden Fahrrads oder Autos) oder zu einem größeren Objekt verschmelzen (in einem voll besetzten Restaurant hört man möglicherweise nicht einzelne Stimmen, sondern eine pauschale ›Stimmen-Atmo‹, im Orchester hören wir nicht das einzelne Instrument). Auf welche Weise die Wahrnehmung komplexe Signale zu Meta-Objekten verbindet oder zu größeren Objekten verschmilzt, lässt sich allerdings nicht sicher vorhersagen: Die auditive Welt ist eine sehr individuelle Erfahrung.<sup>7</sup>

Ein für das angewandte Sound Design ganz wesentlicher Mechanismus der Wahrnehmung ist die Verbindung von visuellem Reiz und Klangobjekt zum audiovisuellen Objekt. Bedingung für die Synthese des audiovisuellen Objekts ist die raumzeitliche Kongruenz (spatiotemporal congruency) von visuellem Objekt und Klangobjekt.<sup>8</sup> Die räumliche Kongruenz ist dabei ein eher grobes Kriterium (eine Abweichung von 30 Winkelgrad ist genau genug, anderenfalls würde Filmton nicht funktionieren), die zeitliche Kongruenz muss aber sehr genau – bis auf ein, maximal zwei Bildframes, also einige hundertstel Sekunden – passen. Tatsächlich ist es erstaunlich einfach auch komplett widersinnige Reize auf diese Weise zum audiovisuellen Objekt zu verbinden; der ›Magnetismus‹ zwischen Bild und Ton ist erstaunlich stark – man denke hier nur an das mit Kastagnettenklappern vertonte Augenklimbern der Titelheldin in der *Sendung mit der Maus*. Michel Chion prägte für diesen Effekt den Begriff der ›Synchrese‹, der Synthese durch Synchronität.<sup>9</sup>

An dieser Stelle kann auch zwischen ›dinghaften‹ und ›abstrakten‹ Klängen differenziert werden, ebenso wie zwischen Klangobjekt und Hintergrund: Ein Klang, der sich der Kategorisierung als Ding entzieht, soll im Folgenden als abstrakt bezeichnet werden (wobei die Unterscheidung zwischen konkretem und abstraktem Klang natürlich wieder im Ohr der Hörer\*innen liegt). In der Praxis des Film-Sound-Designs wird die Abstraktion der Klänge oft durch elektronische bzw. digitale Klangsynthese oder durch die technische Verfremdung dinghafter aufgezeichneter Klänge erreicht.

Klänge mit unklarer oder ambivalenter Dinghaftigkeit sind hervorragend geeignet, um die filmische Realität zu brechen; sie sind per se nichtdiegetisch und damit ein

7 Zum Nachweis genügt ein einfaches Experiment: Eine Mischung reiner (Sinus-)Schwingungen mit nicht-ganzzahligen Frequenzverhältnissen wird von unterschiedlichen Hörer\*innen mit großer Wahrscheinlichkeit als unterschiedliche Anzahl von Klangobjekten identifiziert; in der Wahrnehmung verschiedener Hörer\*innen verbinden sich offenbar jeweils verschiedene Reize zu komplexen Klangobjekten.

8 Charles Spence, »Crossmodal correspondences: a tutorial review«, in: *Attention Perception & Psychophysics* 73 (2011), S. 971–995.

9 Michel Chion, *Audio-Vision: Sound on Screen* [1990], New York 1994.

potenziell wirkungsvolles Stilmittel. Die Kombination von einem eigentlich unverfänglichen visuellen Reiz mit einem abstrakten Klang kann eine sehr irritierende oder beunruhigende Wirkung haben. Eine ambivalente Dinghaftigkeit von Klang- oder audiovisuellem Objekt (>was ist das?<), bei der alltäglichen Orientierung ein alarmierendes Zeichen, wird im Film-Sound-Design zum Werkzeug der Kommunikation von Fremdheit, Irritation, Schrecken.<sup>10</sup> Robynn Stilwell folgend ist im Filmtone gerade die Grauzone zwischen dem Diegetischen und dem Nichtdiegetischen sehr wirkungsvoll.<sup>11</sup> Barbara Flückiger klassifiziert das >UKO<, das >unidentifizierbare Klangobjekt< als wesentliches Stilmittel emotional intensiver Filmtongestaltung: »Das UKO [ist] ein Instrument zur gezielten Frustration des Rezipienten, das ein Gefühl von Ohnmacht und Angst erzeugt.«<sup>12</sup> Irritation, Schrecken, Furcht sind Emotionen, die sich durch Klang leicht vermitteln lassen. Mirjam Schaub konstatiert: »Während das Auge sucht und Beute macht, lauscht das Ohr auf das, was uns erbeutet. Das Ohr ist das Organ der Angst.«<sup>13</sup>

Der klangliche *Hintergrund*, vor dem sich die Klangobjekte befinden, ist diffus, flächig, nicht ortbar, einhüllend. Im täglichen Leben entsteht dieser immer präsente Hintergrundklang aus sehr vielen und meist weit entfernten Quellen, deren Signale sich in der Wahrnehmung zum Hintergrundrauschen verbinden – in urbaner Umgebung dominiert von Verkehrs- und Maschinenklängen, in ländlicher Umgebung oft dominiert durch Naturklänge wie Wind oder Tierstimmen. Im Film-Sound-Design werden unspezifische Hintergrund-Atmos separat von den spezifischen vordergründigen Objekten gestaltet, und sie sind oft auch Träger abstrakter nichtdiegetischer Klänge.

Im täglichen Leben wie auch in der medialen Kommunikation mit Film werden diese Hintergrundklänge in der Regel nicht bewusst wahrgenommen. Nichtsdestotrotz können solche Reize außerhalb des Fokus der Aufmerksamkeit und damit außerhalb der bewussten Wahrnehmung sehr wirkungsvoll sein.<sup>14</sup> Hintergrundklänge sind damit ein wesentliches Werkzeug atmosphärischer Gestaltung im Filmtone und sie entfalten ihre Wirkung insbesondere in den explizit räumlichen Filmtone-Formaten Stereo, Surround und >3D<.

10 Thomas Görne, *Sounddesign*, S. 102f. und S. 153–156.

11 Robynn J. Stillwell, »The Fantastical Gap Between Diegetic and Non-Diegetic«, in: Daniel Goldmark, Lawrence Kramer und Richard Leppert (Hrsg.), *Beyond the Soundtrack: Representing Music in Cinema*, Berkeley & London 2007, S. 184–202.

12 Barbara Flückiger, *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films*, Marburg 2007, S. 129.

13 Mirjam Schaub, *Bilder aus dem Off. Zum philosophischen Stand der Kinotheorie*, Serie Moderner Film, Bd. 4, Weimar 2005, S. 76.

14 John A. Bargh, »Automatic Information Processing: Implications for Communication and Affect«, in: Lewis Donohew, Howard E. Sypher und E. Tory Higgins, *Communication, Social Cognition, and Affect*, Hillsdale 1988, S. 9–32.

*The Sweet, Silver Song of the Lark: Kreuzmodale Korrespondenz, kreuzmodale Metapher*

Es gehört zu den Eigentümlichkeiten der Hörwahrnehmung, dass wir keine Terminologie haben, um die Hörempfindung zu beschreiben. Wir sprechen stattdessen in Metaphern. In *You'll Never Walk Alone*, dem Musicalschlager von Richard Rodgers und Oscar Hammerstein II, der in Liverpool zur Fußballhymne wurde, heißt es: »At the end of the storm, there's a golden sky/ And the sweet, silver song of a lark«, das Stadion singt inbrünstig mit, und niemand wundert sich.

Abgesehen vom Begriffspaar »laut-leise« existieren im Deutschen keine weiteren generischen Begriffe des Hörens; eine vergleichbare Situation findet sich in anderen Sprachen. So beschreiben wir Klang in Ermangelung einer Terminologie des Hörens im Wesentlichen durch: Kreuzmodale Metaphern, die Klangempfindung in Begrifflichkeiten anderer Sinnesmodalitäten fassen (hoch, tief, hell, dunkel, groß, strahlend, scharf, schmal, dünn, spitz, schwer, rau, rund, warm, süß usw.), Begrifflichkeiten physikalischer Materialität (hölzern, metallisch, gläsern, massiv usw.) und andere Vergleiche und Verweise auf den Klang vertrauter Objekte (>es klingt wie X<), onomatopoetische Begriffe (dumpf, schrill, heulend, schnurrend, murmelnd, quietschend, rauschend; es summt, brummt, rummt, bumst, klatscht, knallt, zischt, knirscht, gluckert, schmatzt, zwitschert, plätschert, schnarrt usw.). Darüber hinaus benutzen wir u. a. auch Begrifflichkeiten metaphorischer Materialität (zart, fragil, stabil usw.) und von Bewegung und Interaktion (klopfend, gleitend, vibrierend, rollend, reibend, fließend, reißend usw.).

Alle diese Beschreibungen verweisen auf die Dinghaftigkeit des Klangobjekts.<sup>15</sup> Besonders sollen hier die kreuzmodalen Metaphern hervorgehoben werden: Wir beschreiben Klangempfindung dominant mit Begriffen visueller und haptischer Wahrnehmung. Ein Klang hat potenziell eine metaphorische visuelle, haptische/taktile oder sogar gustatorische Dimension, in jedem Fall aber eine *metaphorische Gestalt, Größe, Materialität, Position im Raum* – ganz unabhängig davon, dass das Klangobjekt in der Regel auch eine wahrgenommene physikalische Größe und Position im Raum hat.

Die kreuzmodalen Metaphern sind von besonderem Interesse für das angewandte Sound Design. Sie können als universeller kommunikativer Code abstrakter Konzepte verstanden werden: Ein heller Klang klingt nicht wie ein helles Objekt – anders

15 Es gibt allerdings auch eine technisch-akustische Fachterminologie, die *nicht* auf die Dinghaftigkeit verweist (z. B.: hoch- oder tieffrequent [hier steht die räumliche Metapher für die >Größe< der Frequenzzahl], transient, phasig, bandbegrenzt, grundtönig, komprimiert, hallig, verzerrt, amplitudenmoduliert usw.). Innerhalb der Musik-, Akustik- und SoundDesign-Welt sind solche Fachterminologien wichtig und notwendig, weil sie Aussagen über die akustischen Signale (statt über deren Wahrnehmung) treffen. Sie sind sehr hilfreich bei der technischen Erzeugung und Manipulation von Klang, aber nicht geeignet zum Verständnis seiner emotionalen Wirkung.

ein metallischer Klang, der wie ein metallisches Objekt klingt; das ›Metallische‹ eines Klangs ist nicht metaphorisch. Ein heller Klang *ist* phänomenologisch hell (und kommuniziert damit Helligkeit). Ein tiefer Klang klingt nicht wie ein tiefes Objekt, ein tiefer Klang *ist* tief (und weckt möglicherweise den gesamten assoziativen Bedeutungsraum des Konzepts der Tiefe). Lawrence Marks hat diesen kommunikativen Mechanismus an der Kopplung von Klangvorstellung, visuellem Geschehen und poetischen sprachlichen Metaphern anhand klassischer lyrischer Zitate untersucht; so ist z. B. ein Flötenton ›wie eine silberne Nadel‹ offenbar eine erstaunlich präzise klingliche Beschreibung, ebenso wie der ›Sonnenuntergang, der schwebt wie der Klang goldener Hörner‹ eine nachvollziehbare Beschreibung der Lichtverhältnisse darstellt.<sup>16</sup>

Die metaphorische Beschreibung von Klang und insbesondere die Höhen-Metapher werden erstmals von Carl Stumpf (1883) ausführlich diskutiert. Er stellt fest, dass wir »mit einer gewissen psychologischen Notwendigkeit« Sinnesempfindungen in räumlichen Metaphern ausdrücken und dass diese Metaphorik bei der Klangempfindung insbesondere mit den Begriffen der ›Höhe‹ und ›Tiefe‹ eines Tons sehr ausgeprägt ist: »Die *Kraft der Raumsymbolik* bei Tönen ist in der That auffallend.«<sup>17</sup> Er zitiert Berlioz, der sich über die Idee einer räumlichen Metaphorik des Klangs lustig gemacht habe, und der die »nachahmende Tendenz« einer mit den gesungenen Worten ›Ich rollte in den Abgrund‹ absteigenden Tonleiter »höchst spasshaft« fand.<sup>18</sup> Wobei natürlich die Spaßhaftigkeit solcher Bewegung imitierenden Tonsetzung – in der Filmkomposition gibt es dafür den Begriff des ›Mickey-Mousing‹ – gerade ein Beleg für die Kraft dieser Verbindung ist. Stumpf führt weiter aus:

»Wir haben freilich für das Tongefühl keine eigenen sprachlichen Ausdrücke, aber wir haben auch keine für die Tonqualitäten [Tonhöhen] [...]. Die Sprache macht den Umweg, dass sie zur Charakterisierung der sinnlichen Gefühlsqualitäten die Ausdrücke für Empfindungen anderer Sinne mit ähnlichen Gefühlsqualitäten heranzieht. So schreiben wir den tiefen Tönen im Allgemeinen einen ›dumpfen, dunklen‹, den hohen Tönen einen ›scharfen, hellen‹ Gefühlscharakter zu.« Und im Weiteren hält er fest: »Den tiefen Tönen kommt in der Vorstellung [zudem] eine grössere Ausdehnung zu.«<sup>19</sup>

Parallel zu solchen Überlegungen aus der Musikpsychologie entwickelte die linguistische Forschung das Konzept von einer ›Symbolik der Sprachklänge‹ (›Sound

16 Lawrence E. Marks, »Synesthetic Perception and Poetic Metaphor«, in: *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance* 8 (1982), S. 15–23.

17 Carl Stumpf, *Tonpsychologie*, Erster Band, Leipzig 1883, S. 189.

18 Ebd., S. 191.

19 Ebd., S. 203 u. 207.



Symbolism« oder »Phonetic Symbolism«) zur Erklärung des Unterschieds zwischen einem »hohen, hellen, kleinen« Vokalklang wie »i« und einem »tiefen, dunklen, großen« Vokalklang wie »o« oder »u«<sup>20</sup> (die Frequenz des klangbestimmenden zweiten Vokalformanten liegt beim »i« gut eine Oktave oberhalb derjenigen beim »o« und »u«).

Solche linguistischen kreuzmodalen Metaphern lassen sich auf die *kreuzmodalen Korrespondenzen* der Wahrnehmung zurückführen, auf Verbindungen zwischen den Sinnesmodalitäten – nicht zu verwechseln mit der ebenso individuellen wie seltenen Erscheinung der Synästhesie – die bei allen Menschen angelegt sind und die seit den 1980er Jahren intensiv erforscht werden.<sup>21</sup> Erste Untersuchungen zu kreuzmodalen Verbindungen wurden schon im frühen 20. Jahrhundert im Umfeld der aufkommenden Gestaltpsychologie durchgeführt. So stellte Carroll Pratt im Jahr 1930 fest: »High tones are phenomenologically higher in space than low ones.«<sup>22</sup> Kurz zuvor hatte Wolfgang Köhler das berühmte »Maluma/Takete«-Experiment publiziert, in dem er durch Zuordnung von abstrakten Namen zu abstrakten visuellen Formen einen Zusammenhang zwischen Klang (in diesem Fall der Klang der Sprache) und visueller Gestalt zeigen konnte<sup>23</sup>.

Nach heutigem Wissensstand basieren die kreuzmodalen Korrespondenzen im Wesentlichen einerseits auf angeborenen neurologischen Verknüpfungen und andererseits auf frühkindlichem Lernen.<sup>24</sup> Nachgewiesen sind u. a. Korrespondenzen zwischen Tonhöhe bzw. spektralem Gewicht (Pitch) einerseits und räumlicher Höhe, Helligkeit, Form, Größe, Bewegungsrichtung<sup>25</sup> und Geschmack andererseits.<sup>26</sup> Phä-

20 Roman Jakobson und Linda R. Waugh, *The Sound Shape of Language*, Brighton 1979, S. 177–204.

21 In verschiedenen Quellen auch bezeichnet als synaesthetic correspondence/association, cross-modality reference, crossmodal (cross-modal) equivalence/similarity/mapping/matching; siehe z. B. Lawrence E. Marks, »On Cross-Modal Similarity: Auditory-Visual Interactions in Speeded Discrimination«, in: *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance* 13 (1987), S. 384–394; Lawrence E. Marks, »On Cross-Modal Similarity: The Perceptual Structure of Pitch, Loudness, and Brightness«, in: *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance* 15 (1989), S. 586–602; Karla K. Evans und Anne Treisman, »Natural cross-modal mappings between visual and auditory features«, in: *Journal of Vision* 10 (2010), S. 1–12; für eine Übersicht siehe Spence, »Crossmodal correspondences«.

22 Carroll C. Pratt, »The spatial character of high and low tones«, in: *Journal of Experimental Psychology* 13 (1930), S. 278–285.

23 Wolfgang Köhler, *Gestalt Psychology – An Introduction to New Concepts in Modern Psychology*, New York 1992, S. 224–225.

24 Vgl. Spence, »Crossmodal correspondences«.

25 Ebd.

26 Klemens Knöferle und Charles Spence, »Crossmodal correspondences between sounds and tastes«, *Psychonomic Bulletin & Review* 19 (2012), S. 992–1006; Klemens Knöferle, Andrew Thomas Woods, Florian Clemens Käppler und Charles Spence, »That Sounds Sweet: Using Cross-Modal Correspondences to Communicate Gustatory Attributes«, in: *Psychology and Marketing* 32 (2015), S. 107–120.

nomenologisch ist ein Schall mit dominant hohen Frequenzen ein kleines, helles, scharfkantiges/spitzes, süßes Objekt mit einer hohen räumlichen Position. Ein Schall mit dominant tiefen Frequenzen ist ein großes, dunkles, rundes Objekt mit einer Position tief/niedrig im Raum. Ein Schall mit zunehmender Frequenz verkörpert eine aufwärts gerichtete Bewegung.

Eine weitere kreuzmodale Korrespondenz ist belegt für den Zusammenhang zwischen Helligkeit und der Intensität bzw. Stärke des Klangs: Ein Klang hoher Intensität korrespondiert mit einem hellen Objekt, ein Klang niedriger Intensität mit einem dunklen Objekt – Dunkelheit ist still.<sup>27</sup>

Die Spiegelung solcher Wahrnehmungsverknüpfungen in linguistischen Metaphern findet sich nach Kenntnis des Autors in *allen* in der kognitionspsychologischen und musikethnologischen Forschung untersuchten Kulturen, wobei es bei den spezifisch gebräuchlichen Metaphern durchaus kulturelle Unterschiede gibt.

Die größte Verbreitung hat offenbar die Höhen-Metapher, die zur Bezeichnung der Tonhöhe (Pitch) neben dem Deutschen in sehr vielen Sprachen, auch in nicht-indoeuropäischen Sprachen zu finden ist – einer kurzen informellen (und bei weitem nicht vollständigen) Stichprobe des Autors nach ist die ›Höhe‹ des Klangs geläufig u. a. auch in Arabisch (Libanon), Hebräisch, Bulgarisch, Tschechisch, Polnisch, Russisch, Dänisch, Niederländisch, Englisch, Walisisch, Lettisch, Estnisch, Französisch, Italienisch, Portugiesisch, Spanisch, Rumänisch, Armenisch, Birmanisch (Myanmar), Chinesisch [Hunan], Nepalesisch, Japanisch, Vietnamesisch und Indonesisch.<sup>28</sup>

Eine seltener gebrauchte Metapher der Tonhöhe ist die *Dicke* (u. a. Armenisch, Russisch, Persisch\*, Kichwa (Ecuador), lateinamerikanisches Spanisch (z. B. Kolumbien, Ecuador), Türkisch\* und Zapotec\* (Mexiko)), und die verwandte Metapher der *Größe*, u. a. in Bashi\*\* (Kongo), Basongye\*\* (Kongo), Jabo\*\* (Liberia), Kpelle\*\*\* (Liberia), und wieder im Armenischen und in Zapotec\* (Mexiko). In einigen Sprachen findet man auch *Helligkeit* (z. B. Dänisch, Schwedisch und Spanisch (Lateinamerika)), *Schärfe/Spitze* insbesondere für hohe Klänge (z. B. Chinesisch (Hunan), Bhojpuri (Indien/Bihar), Persisch, Alemannisch, romanische Sprachen) und *Gewicht* insbesondere für tiefe Klänge (nicht nur in den romanischen Sprachen, sondern z. B. auch in Kpelle\*\*\* (Liberia) und Malayalam (Indien)).<sup>29</sup> Und auch in Sprachen, in denen diese Meta-

27 Vgl. Spence, »Crossmodal correspondences«.

28 Unveröffentlichte Daten einer vom Autor erhobenen Umfrage.

29 Unveröffentlichte Daten einer vom Autor erhobenen Umfrage; außer\* nach Shakila Shayan, Ozge Ozturk und Mark A. Sicoli, »The Thickness of Pitch: Crossmodal Metaphors in Farsi, Turkish, and Zapotec«, in: *Senses & Society* 6 (2011), S. 96–105, \*\* nach Alan P. Merriam, *The Anthropology of Music*, Evanston 1964, S. 96–97 und 118, und \*\*\* nach Ruth M. Stone, »Toward a Kpelle Conceptualization of Music Performance«, in: *The Journal of American Folklore* 94 (1981), S. 188–206.

phern nicht regulär als Ausdruck der Tonhöhe benutzt werden, lassen sie sich unter Umständen finden, man denke hier nur an die englischen musikalischen Termini ›sharp‹ und ›flat‹.

Es bleibt festzuhalten, dass alle diese Begriffe *kongruente kreuzmodale Metaphern* sind, dass also der Sprachgebrauch offenbar kulturübergreifend den kreuzmodalen Korrespondenzen der Wahrnehmung folgt. Nur in wenigen Sprachen – in der vorliegenden Stichprobe u. a. Chinesisch, Persisch und Türkisch – lassen sich überhaupt *generische* Begriffe für die ›Höhe‹ eines Klangs finden; nichtsdestotrotz nutzen auch chinesische, iranische und türkische Muttersprachler\*innen neben solchen (musikalischen) Fachbegriffen kreuzmodale Metaphern.

Das ›Gewicht‹ tiefer Töne ist vor dem Hintergrund der kreuzmodalen Effekte die vielleicht einzig überraschende linguistische Metapher; zumindest fehlt bisher der Nachweis einer kreuzmodalen Korrespondenz zwischen Klang und Gewicht (sofern man das Gewicht des Klangs als haptische Metapher versteht – ggf. könnte die Gewichtsmetapher auch als Variante der Größenmetapher interpretiert werden).

Eine interessante Frage ist nun natürlich, inwieweit diese Metaphern ihre Wirkung jenseits der Sprache entfalten können, ob also mit einem tiefen Ton die Metapher der Tiefe mit ihren konzeptuellen und emotionalen Konnotationen angesprochen wird, auch wenn eventuell die linguistische Metapher nicht aktiviert wird (weil z. B. das Publikum eine andere Bezeichnung für die Tonhöhe benutzt). Dass die sprachlichen Metaphern der Klangempfindung das Denken auch im nichtsprachlichen Kontext beeinflussen, kann als nachgewiesen gelten.<sup>30</sup> Inwieweit können nun spezifische Metaphern als kommunikative Universalien betrachtet werden? Walker u. a. (2010), Ozturk, Krehm und Vouloumanos (2013) und Dolscheid, Hunnius, Casasanto und Majid (2014) haben kulturübergreifende Untersuchungen zur kreuzmodalen Klang-Raum-Korrespondenz (auditiv-visuell) bei Kleinkindern im vorsprachlichen Alter vorgelegt: Schon vor dem Spracherwerb erkennen Kinder demnach kongruente kreuzmodale Reize, hier nachgewiesen bei Höhe, Gestalt und Dicke in Verbindung mit der Tonhöhe bzw. der Klangfarbe (›ein hoher Ton / ein Klang mit dominant hohen Frequenzen ist oben, eckig und schmal‹, ›ein tiefer Ton / ein Klang mit dominant tiefen Frequenzen ist unten, rund und dick‹).<sup>31</sup> Auch wenn die kreuzmodalen Wahr-

30 Sarah Dolscheid, Shakila Shayan, Asifa Majid und Daniel Casasanto, »The Thickness of Musical Pitch: Psychophysical Evidence for Linguistic Relativity«, in: *Psychological Science* 24 (2013), S. 613–621.

31 Peter Walker, J. Gavin Bremner, Uschi Mason, Jo Spring, Karen Mattock, Alan Slater und Scott P. Johnson, »Preverbal Infants' Sensitivity to Synaesthetic Cross-Modality Correspondences«, in: *Psychological Science* 21 (2010), S. 21–25; Ozge Ozturk, Madelaine Krehm und Athena Vouloumanos, »Sound symbolism in infancy: Evidence for sound–shape cross-modal correspondences in 4-month-olds«, in: *Journal of Experimental Child Psychology* 114 (2013), S. 173–186; Sarah Dolscheid, Sabine Hunnius,

nehmungseffekte im Erwachsenenalter durch die in der jeweiligen Sprache hauptsächlich benutzten Metaphern beeinflusst werden können, sind sie doch offenbar beim Menschen universell angelegt.

Ich vertrete nun die These, dass die kreuzmodalen Metaphern – allen voran die Raum-Metapher hoch-tief, aber auch Metaphern wie hell-dunkel oder klein-groß bzw. dünn-dick – Klänge bedeutungsvoll erscheinen lassen, indem sie konzeptuelle Metaphern ansprechen.

Lakoff und Johnson merken dazu an: »[The human conceptual system] is fundamentally metaphorical in character. That is, it contains metaphorical as well as non-metaphorical concepts, and the metaphorical structure is extremely rich and complex.«<sup>32</sup> Zu den grundlegenden konzeptuellen Metaphern, die unser Denken strukturieren, zählen sie als erstes die ›Orientierungsmetaphern‹: »Happy is Up; Sad is Down«, »More is Up; Less is Down«, »Having Control or Force is Up; Being Subject to Control or Force is Down«, »Good is Up; Bad is Down«, »Rational is Up; Emotional is Down«.<sup>33</sup> Casasanto und Bottini argumentieren zur Kraft der Raum-Metapher mit einem *Embodied Cognition*-Ansatz:

»Across cultures, people spontaneously elevate the chest or raise the arms above the head to express pride, and hang the head or slump the shoulders to express shame. Accordingly, upward- and downward-directed bodily actions can influence the retrieval of emotional memories.«<sup>34</sup>

Gernot Böhme konstatiert, dass klanglicher Raum »affektiv erfahren« werde: »Breitgelagertes als schwer und bedrückend, Aufsteigendes als erleichternd und freudig«.<sup>35</sup> Durch die kreuzmodalen Metaphern kommuniziert ein Klangobjekt nicht nur die physikalischen Eigenschaften des erzeugenden Objekts (bzw. der interagierenden Objekte), sondern auch metaphorische Eigenschaften jenseits seiner Dinghaftigkeit, seines ›So-seins‹. Damit kann ein Klangobjekt auch Medium einer metaphorischen

---

Daniel Casasanto und Asifa Majid, »Prelinguistic Infants Are Sensitive to Space-Pitch Associations Found Across Cultures«, in: *Psychological Science* 25 (2014), S. 1256–1261.

32 George Lakoff und Mark Johnson, »The Metaphorical Structure of the Human Conceptual System«, in: *Cognitive Science* 4 (1980), S. 195–208, hier: S. 195.

33 Ebd., S. 196; George Lakoff und Mark Johnson, *Metaphors We Live By*, Chicago und London 2003, S. 15–17.

34 Daniel Casasanto und Roberto Bottini, »Spatial language and abstract concepts«, in: *WIREs Cognitive Science* 5 (2014), S. 139–149, hier: S. 140.

35 Gernot Böhme, *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*, Berlin 2017, S. 266. Böhme vermeidet hier bei seinem Exkurs zum ›musikalischen Raum‹ die Höhenmetapher durch die Verwendung des Begriffs »breitgelagert« für tiefe Töne.

Kommunikation sein (insbesondere gilt dies für abstrakte oder andere nichtdiegetische Klänge). Das sicherlich prominenteste Beispiel für einen solchen Einsatz von Klang ist der ›tiefe Soundeffekt‹, als meist abstrakter/nichtdiegetischer, seltener als diegetischer Klang, geeignet, jede banale filmische Situation zum Drama zu erheben. Gleichmaßen subtil wie wirkungsvoll findet sich dieses Stilmittel in Jonathan Demmes Psychothriller *Das Schweigen der Lämmer*: Wenn die Heldin Clarice bei ihrer Suche nach einem Serienmörder in die düster-labyrinthischen Keller der Geschichte und damit symbolisch in die Abgründe ihrer Seele und zu den Traumata ihrer Kindheit hinabsteigt, beherbergen diese Abgründe sehr tiefe massiv-maschinenhafte dunkle Klangflächen, vielleicht diegetisch, vielleicht nichtdiegetisch, der Ursprung der Klänge ist nicht identifizierbar. Die beunruhigende und beklemmende Wirkung der tiefen Klänge ergänzt hier in idealer Weise die visuelle und konzeptuelle Symbolik der Kellerräume.<sup>36</sup>

Eine andere geläufige Variante der Tongestaltung mit kreuzmodalen Metaphern ist die Sound-Design-Konvention, physikalisch scharfe Objekte im Film – insbesondere Stich- oder Schnittwaffen – mit scharfen Klängen zu kombinieren, auch wenn diese Klänge nichts mit den in der Regel sehr unspektakulären realen Klängen der dargestellten Objekte zu tun haben. Ein sehr gelungenes Beispiel für solche semantische Aufladung ist *Crouching Tiger, Hidden Dragon* von Ang Lee: Alle im Film eingesetzten Waffen sind kombiniert mit hellen, scharfen Tönen, subtil eingesetzte Klänge, die hier mit der wunderbaren Filmmusik von Tan Dun korrespondieren.<sup>37</sup>

Ein Beispiel einer maßlos übertriebenen und völlig ironiefreien, aber sehr klar kommunizierenden semantischen ›Überladung‹ eines audiovisuellen Objekts durch die kreuzmodale Metapher findet sich in Peter Jacksons *Herr der Ringe*: Der magische Ring, den Bilbo zum Beginn des Film-Epos beim Abschied von Gandalf zu Boden fallen lässt, wird mit einem sehr großen Klang als massiver Aufschlag eines offenbar außerordentlich schweren Objekts umgesetzt. Das metaphorische Gewicht, die ›Bürde‹ des Rings in Tolkiens Erzählung, wird zum physikalischen und metaphorischen Gewicht in der Tongestaltung im Film; eine ganz wörtlich bediente und darum umso wirkungsvollere kreuzmodal-klangliche/konzeptuelle Metapher.<sup>38</sup>

36 Jonathan Demme, *The Silence of the Lambs*, USA 1991, Timecode 00:08:50–00:18:50 und 01:23:15–01:24:05.

37 Ang Lee, *Wohü Cánglóng / Crouching Tiger Hidden Dragon*, TW/HK/CHN 2000, Timecode 00:46:50–00:47:40.

38 Peter Jackson, *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, USA/NZ 2001, Timecode 00:22:00–00:22:50.

*Raum und Distanz als Gestaltungsparameter*

Wie oben ausgeführt hat eine komplexe auditive Szene sowohl eine implizite (metaphorische) Räumlichkeit durch die räumlichen kreuzmodalen Metaphern der Klangobjekte und deren Beziehungen als auch eine explizite (bzw. wahrgenommene physikalische) Räumlichkeit durch die räumlichen Positionen, Distanzen, Ausdehnungen und Bewegungen der Klangobjekte. Elementare räumliche Parameter wie Größe, Höhe, Bewegung haben potenziell jeweils eine metaphorische und eine physikalische Dimension. Im Sound Design sind beide relevant.

Ein wesentlicher Faktor für die emotionale Wirkung eines Klangobjekts ist seine wahrgenommene Distanz zur Hörerin oder zum Hörer. In der realen auditiven Umgebung ist die wahrgenommene Distanz meist kongruent mit der physikalischen Distanz der Quelle. In der medial vermittelten auditiven Welt wird die Distanz des Klangobjekts in der Regel durch technische Nachbildung wahrnehmungsrelevanter physikalischer Effekte der Schallausbreitung – der *spatial cues* – simuliert. Dazu zählen die Intensität, der relative Anteil tiefer und hoher Frequenzen, die Balance von Direkt- und simuliertem Diffusschall sowie der zeitliche Abstand einzelner simulierter Rückwürfe von Wänden und anderen reflektierenden Flächen.

Zum Verständnis der Wirkung von Distanz und Nähe sollen hier die ebenso grundlegenden wie einflussreichen Arbeiten von Edward Hall herangezogen werden. Hall erkennt im Verhalten aller Säugetiere eine Hierarchie spezifischer Distanzen, die Individuen bei sozialen Interaktionen zueinander einnehmen.<sup>39</sup> Beim Menschen identifiziert Hall vier dieser charakteristischen Distanzen bzw. Zonen sozialer Interaktion:<sup>40</sup> 1. intime Distanz (*intimate distance*), bis 40–50cm; 2. private Distanz (*personal distance*); 40–50cm bis 1–1,50m; 3. soziale Distanz (*social distance*), 1–1,50 bis 3,50–4 m; 4. öffentliche Distanz (*public distance*), 3,50–4 m bis 8 m und mehr. Variationen der jeweiligen Distanzen sowie auch spezifische Verhaltensregeln und Tabus innerhalb der jeweiligen Distanzen sind nach Hall als kulturspezifische kommunikative Codes zu verstehen.

Zur privaten Distanz merkt Hall an: »It might be thought of as a small protective sphere or bubble that an organism maintains between itself and others.«<sup>41</sup> Es ist sofort einsichtig, dass mit abnehmendem Abstand zu einer anderen Person, beim Überschreiten der privaten und dann der intimen Distanz, eine intensive emotionale Reaktion zu erwarten ist. Räumliche Distanz als konzeptuelle linguistische Metapher

39 Edward T. Hall, *The Hidden Dimension*, New York 1990.

40 Ebd., S. 116–125.

41 Ebd., S. 119.

emotionaler Verbundenheit (>das geht mir nah<, >das berührt mich<) ist sprachlicher Ausdruck dieses kommunikativen Mechanismus.

Ich vertrete die Ansicht, dass diese kommunikativen Distanzen nicht nur im Sozialverhalten relevant sind, sondern auch in der Interaktion mit nicht-menschlichen Klangobjekten: Dinge, die uns physisch nah kommen, können uns auch emotional nah kommen.

Nun ist es im Film-Sound-Design technisch nicht möglich, Klangobjekte in die private oder intime Zone der ZuhörerIn oder des Zuhörers eindringen zu lassen; der Abstand der Lautsprecher zum Publikum entspricht i. d. R. ungefähr der darstellbaren Mindestdistanz (bei kopfhörerbasierter Wiedergabe gibt es diese Einschränkung nicht; die häufig berichtete intensive Wirkung so genannter >ASMR-Videos<sup>42</sup> wird offensichtlich u. a. durch die klanglich vermittelte extreme Nähe getriggert). Nichtsdestotrotz ist die Illusion räumlicher Nähe, umgesetzt in *spatial cues*, die Nähe suggerieren, auch wenn die Lautsprecher weit entfernt sind, ein sehr beliebtes und regelmäßig eingesetztes Stilmittel im Filmtone.<sup>43</sup> Als exemplarisches Beispiel soll hier der Dylan-Thomas-Monolog von Professor Brand (Michael Caine) in *Interstellar* dienen (>Do not go gentle into that good night ...<), bei dem die Stimme nach und nach aus der filmischen Wirklichkeit herausgelöst und dem Publikum immer näher gebracht wird.<sup>44</sup>

Ein Beispiel für klanglichen Raum als Metapher – hier für die Beziehung der Protagonisten – findet sich in Sofia Coppolas *Lost in Translation*: Die Schlusssequenz, als Bob (Bill Murray) Charlotte (Scarlett Johansson) im Gedränge auf der Straße folgt, ist als sehr komplexe auditive Szene angelegt. Entfernte und nahe Stimmen und verschiedene Musiken, deren Quellen nicht zu sehen sind, stehen für undurchdringliches und unverständliches Chaos am fremden Ort. Doch als sich die Protagonisten begegnen, löst sich das Chaos auf und es wird still um die beiden (ohne dass dabei die Diegese der Tongestaltung verletzt wird (!) – tatsächlich werden die Umgebungsklänge nicht leiser, sondern weniger komplex). Und schließlich wird diese klanglich dargestellte unverletzliche private Zone um das Paar auch narrativ umgesetzt, indem die Passanten dann auch den notwendigen kleinen Abstand halten.<sup>45</sup>

42 >Autonomous Sensory Meridian Response< beschreibt eine besondere körperliche Erfahrung als Reaktion auf medial vermittelte audiovisuelle Stimuli wie Flüstern; siehe z. B. Giulia Lara Poerio, Emma Blakey, Thomas J. Hostler und Theresa Veltri, »More than a feeling: Autonomous sensory meridian response (ASMR) is characterized by reliable changes in affect and physiology«, in: *PLoS ONE* 13 (2018), Nr. 6, e0196645, <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0196645> [27.09.2020].

43 Thomas Görne, *Sounddesign*, S. 167–175.

44 Christopher Nolan, *Interstellar*, USA/GB 2014, Timecode 00:47:00–00:48:10.

45 Sofia Coppola, *Lost in Translation*, USA/J 2003, Timecode 01:28:40–01:30:20.

*Glocken des Schicksals, Hauch des Lebens: Klangsymbole*

Klangobjekte können per kultureller Konvention zu expliziten Bedeutungsträgern werden, zum Medium der zwischenmenschlichen Kommunikation. Beispiele für solche zeichenhaften Klangobjekte sind Türglocke, Telefon-Klingelton, Hupe, Sirene, das Klopfen an der Tür usw., wichtig für die Handlung, aber meist keine Träger emotionaler Botschaften. Interessanter für ein emotional wirkungsvolles Sound Design sind symbolhafte Klänge, im Sinne C. G. Jungs »a priori« bedeutungsvoll, die den Menschen vermitteln, dass die Welt (oder auch Dämonen, Geister und Götter) mit ihnen kommuniziert. Als Klangsymbole wirken insbesondere die Klänge von Naturphänomenen wie Wind und Donner, die Klänge des Wassers, Tierlaute als Symbole für Leben, Tod, Macht (Singvögel, Krähe bzw. Rabe, Raubvögel, Raubkatze, Hund, Fliege bzw. Insekten usw.), aber auch der schicksalhafte Schlag der Glocke. So schreibt Jung zur Symbolik des Windes:

»Der Geisteshauch, der über das dunkle Wasser huscht, ist aber unheimlich, wie alles, dessen Ursache man nicht ist oder nicht kennt. Es wird damit eine unsichtbare Präsenz angedeutet, ein Numen, dem weder menschliche Erwartung noch willkürliche MACHENSCHAFT Leben verliehen hat. Es lebt aus sich, und ein Schauer überfällt den Menschen.«<sup>46</sup>

Das Wasser ist nach Jung »lebendiges Symbol für die dunkle Psyche«, »das geläufigste Symbol für das *Unbewusste*«.<sup>47</sup>

Mit R. Murray Schafer wäre an dieser Stelle noch zu ergänzen: »Of all sounds, water, the original life element, has the most splendid symbolism.«<sup>48</sup> Die beunruhigende Tiefe des Wassers, der lebendige Geisteshauch des Windes (wie auch alle anderen archetypischen Symbole) finden sich als Motiv u. a. in Märchen und religiösen Mythen, und im modernen Film ist der Wind ein Klischee des Horrorfilms, um geisterhafte Belebtheit anzuzeigen – insbesondere wenn er im Haus weht.

*Atmosphäre durch Klang*

Es ist kein Zufall, dass die diegetischen, meta- und extradiegetischen unspezifischen Hintergrundklänge, die einen erheblichen Teil des kreativen Film-Sound-Designs aus-

46 Carl Gustav Jung: »Über die Archetypen des kollektiven Unbewußten«, in: ders., *Bewußtes und Unbewußtes*, Frankfurt a. M. 1957, S. 26.

47 Ebd., S. 25f. u. 27.

48 R. Murray Schafer, *The Soundscape. Our Sonic Environment and the Tuning of the World*, Rochester 1994, S. 170.



machen, in der Filmproduktion lässig als ›Atmos‹ bezeichnet werden. Als räumlich diffuser Hintergrund der davor gesetzten Klangobjekte werden sie in der Regel nicht bewusst wahrgenommen, entziehen sich der Kategorisierung der Wahrnehmung und entfalten damit eine umso stärkere Wirkung.<sup>49</sup> So sind es einerseits bedeutungsvolle Klangobjekte, und andererseits die ›Atmos‹, die klanglichen Hintergründe der filmischen Welt, die *Atmosphären* schaffen, ganz im Sinne Gernot Böhmes: »Die Atmosphäre ist die gemeinsame Wirklichkeit des Wahrnehmenden und des Wahrgenommenen.«<sup>50</sup> Im ›immersiven‹ audiovisuellen Medium Film ist diese gemeinsame Wirklichkeit mehr als in anderen Kunstformen Gegenstand ästhetischer Arbeit. Böhme erläutert das ›Machen von Atmosphären‹ am Beispiel von Christian Hirschfelds *Theorie der Gartenkunst* (1779–85), in der beschrieben werde, wie durch »Auswahl von Gegenständen, von Farben, Geräuschen usw. ›Szenen‹ bestimmter Gefühlsqualität hervorgebracht werden.«<sup>51</sup> Hirschfelds atmosphärische Gestaltungsprinzipien für Gärten finden sich in der Filmproduktion wieder in *Mise en Scène*, *Lichtdesign*, *Color Grading* und *Sound Design*.

Böhme stellt im Weiteren fest, es sei nicht Ziel der Kunst »einem Ding, sei es einem Marmorblock oder einer Leinwand, bestimmte Eigenschaften zu geben – soundso geformt und farbig zu sein –, sondern es in bestimmter Weise aus sich heraustreten zu lassen und dadurch die Anwesenheit von etwas spürbar werden zu lassen.«<sup>52</sup> So ist es dann auch nicht Ziel der Tongestaltung, schöne oder kunstvolle Klänge zu machen, sondern einerseits die Klangobjekte der filmischen Welt so zu formen, dass sie zur Hervorbringung der gewünschten Atmosphäre beitragen (und die filmische Welt mit dafür geeigneten Klangobjekten zu bevölkern), und andererseits den Hintergrundklang, den Grundton der filmischen Welt adäquat zu formen, um die gewünschte Atmosphäre hervorzubringen, »die heitere Atmosphäre, die ernste, die schreckliche, die bedrückende Atmosphäre, die Atmosphäre der Macht, die Atmosphäre des Heiligen und des Verworfenen.«<sup>53</sup>

Atmosphäre entsteht, wenn der/die Sound Designer\*in die filmische Welt auf die Figuren und die Geschichte reagieren lässt – durch Klangobjekte ambivalenter Dinghaftigkeit, durch semantisch überladene und metaphorisch kommunizierende Objek-

49 Ein wesentlicher Teil der Ausbildung zur/zum Sound Designer\*in besteht darin, Hintergrundklänge bewusst hören zu lernen, sie zu identifizieren und begrifflich zu fassen. Ein häufiger Fehler im nicht-professionellen Sound Design ist, zu glauben, dass die Hintergrundklänge eine akustische Realität der filmischen Welt darstellen müssen.

50 Böhme, *Atmosphäre*, S. 34.

51 Ebd., S. 36.

52 Ebd.

53 Ebd., S. 35.

te, durch Klangsymbole und durch den Hintergrundklang der filmischen Welt. Während eines Dialogs verstummen die fröhlichen Vögel; der alltägliche Lärm der Stadt verschwindet allmählich und wird durch abstrakte Klänge ersetzt; das enervierende Tropfen eines Wasserhahns wird immer deutlicher; in der Ferne schlägt eine Glocke, bellt ein Hund, ruft eine Krähe; an dramaturgisch passender Stelle fährt im Off ein Zug vorbei. David Lynchs Filme leben von solchem atmosphärischem Sound Design, so zum Beispiel *Mulholland Drive*: Die eher neutralen Bilder der Szene des Dialogs im Diner zum Beginn des Films geben keinen besonderen Hinweis auf übersinnliches Geschehen, doch in der Tongestaltung verschwindet nach und nach die Realität. Die diegetischen Hintergrundklänge werden ersetzt durch nichtdiegetisch-surreale Klangflächen, und die Szenerie gleitet ab ins Alptraumhafte, während das Kinopublikum dem Dialog folgt.<sup>54</sup>

Anders, aber ebenso eindrücklich wird die Atmosphäre in Kim Ki-Duks *Bin-Jip* (*Leere Häuser*) gesetzt. Stille ist hier der Grundton der filmischen Welt. Tae-Suk, der wortlose Held der Geschichte, nimmt fremde Wohnungen zeitweise in Besitz, während deren Bewohner auf Reisen sind. In einer dieser leeren Wohnungen begegnet er Sun-Hwa, die, von ihrem Ehemann misshandelt, dort zurückgeblieben ist. Die zarte poetisch-surreale Liebesgeschichte entwickelt sich in akustischer und metaphorischer Stille, konzentriert sich ganz auf die Protagonisten. Die Stille lässt die Orte des Films traumhaft wirken, die Klänge des Alltags haben in dieser Welt keinen Platz.<sup>55</sup>

Und ein vom gestalterischen Ansatz ganz unterschiedliches Beispiel atmosphärisch intensiven Sound Designs ist die berühmte, praktisch dialogfreie zwölfminütige Eingangssequenz von Sergio Leones ikonischem Western *Spiel mir das Lied vom Tod*: Drei Desperados warten in einer einsamen Bahnstation auf die Ankunft des Zuges. Lange Einstellungen werden begleitet vom irritierend rhythmisch-musikalischen Quietschen einer Windmühle, vom Klappern und Rattern des Telegraphen, von Wind, Schritten, Wassertropfen, dem Knacken der Gelenke, von einem aufgeregten Vogel im Käfig, einer Fliege, einem Hund, einem Vogel in der Ferne; die Tongestaltung spürt jedem einzelnen Klangobjekt ruhig und sorgfältig nach.<sup>56</sup> Um noch einmal Böhme zu zitieren, wird hier zur Erzeugung von Atmosphäre der Raum »durch die Dinge artikuliert«.<sup>57</sup>

54 David Lynch, *Mulholland Drive*, USA/F 2001, Timecode 00:11:30–00:16:10.

55 Kim Ki-Duk, *Bin-Jip*, KOR 2004.

56 Sergio Leone, *C'era una volta il West* (*Once Upon a Time in the West*), I/USA 1968, Anfang.

57 Böhme, *Atmosphäre*, S. 152.

Bibliografie

- Béla Balázs, *Der Film. Wesen und Werden einer neuen Kunst*, Wien 1949.
- John A. Bargh: »Automatic Information Processing: Implications for Communication and Affect«, in: Lewis Donohew, Howard E. Sypher und E. Tory Higgins (Hrsg.), *Communication, Social Cognition, and Affect*, Hillsdale 1988, S. 9–32.
- Jennifer K. Bizley und Yale E. Cohen: »The what, where and how of auditory-object perception«, in: *Nature Reviews Neuroscience* 14 (2013), S. 693–707.
- Barry Blesser und Linda-Ruth Salter, *Spaces Speak, Are You Listening? Experiencing Aural Architecture*, Cambridge 2007.
- Albert S. Bregman, *Auditory Scene Analysis. The Perceptual Organization of Sound*, Cambridge 1994.
- Gernot Böhme, *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*, Berlin 2017.
- Lera Boroditsky, »Metaphoric structuring: understanding time through spatial metaphors«, in: *Cognition* 75 (2000), S. 1–28.
- Daniel Casasanto und Roberto Bottini, »Spatial language and abstract concepts«, in: *WIREs Cognitive Science* 5 (2014), S. 139–149.
- Michel Chion, *Audio-Vision: Sound on Screen*, New York 1994.
- Sarah Dolscheid, Sabine Hunnius, Daniel Casasanto und Asifa Majid, »Prelinguistic Infants Are Sensitive to Space-Pitch Associations Found Across Cultures«, in: *Psychological Science* 25 (2014), S. 1256–1261.
- Sarah Dolscheid, Shakila Shayan, Asifa Majid und Daniel Casasanto, »The Thickness of Musical Pitch: Psychophysical Evidence for Linguistic Relativity«, in: *Psychological Science* 24 (2013), S. 613–621.
- Zohar Eihlan und Renee Timmers, »Beethoven's last piano sonata and those who follow crocodiles: Cross-domain mappings of auditory pitch in a musical context«, in: *Cognition* 114 (2010), S. 405–422.
- Karla K. Evans und Anne Treisman, »Natural cross-modal mappings between visual and auditory features«, in: *Journal of Vision* 10 (2010), S. 1–12.
- Barbara Flückiger, *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films*, Marburg 2007.
- Thomas Görne, *Sounddesign. Klang Wahrnehmung Emotion*, München 2017.
- Timothy D. Griffiths und Jason D. Warren, »What is an auditory object?«, in: *Nature Reviews Neuroscience* 5 (2004), S. 887–892.
- Edward T. Hall, *The Hidden Dimension* [1966], New York 1990.
- Martin Heidegger, *Der Ursprung des Kunstwerks* [1960], Stuttgart 2010.
- Don Ihde, *Listening and Voice: Phenomenologies of Sound*, Albany 2007.
- Roman Jakobson und Linda R. Waugh, *The Sound Shape of Language*, Brighton 1979.

- Carl Gustav Jung: »Über die Archetypen des kollektiven Unbewußten« [1934], in: ders., *Bewußtes und Unbewußtes*, Frankfurt a. M. 1957.  
 – *Der Mensch und seine Symbole* [1964], Ostfildern 2012.
- Wolfgang Köhler, *Gestalt Psychology – An Introduction to New Concepts in Modern Psychology* [1947], New York 1992.
- George Lakoff und Mark Johnson, »The Metaphorical Structure of the Human Conceptual System«, in: *Cognitive Science* 4 (1980), S. 195–208.  
 – *Metaphors We Live By* [1980], Chicago/London 2003.
- Lawrence E. Marks, »Synesthetic Perception and Poetic Metaphor«, in: *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance* 8 (1982), S. 15–23.  
 – »On Cross-Modal Similarity: Auditory-Visual Interactions in Speeded Discrimination«, in: *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance* 13 (1987), S. 384–394.  
 – »On Cross-Modal Similarity: The Perceptual Structure of Pitch, Loudness, and Brightness«, in: *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance* 15 (1989), S. 586–602.
- Alan P. Merriam, *The Anthropology of Music*, Evanston 1964.
- Ozge Ozturk, Madelaine Krehm und Athena Vouloumanos, »Sound symbolism in infancy: Evidence for sound–shape cross-modal correspondences in 4-month-olds«, in: *Journal of Experimental Child Psychology* 114 (2013), S. 173–186.
- Carroll C. Pratt, »The spatial character of high and low tones«, in: *Journal of Experimental Psychology* 13 (1930), S. 278–285.
- Vilayanur S. Ramachandran und Edward M. Hubbard, »Synaesthesia - A Window Into Perception, Thought and Language«, in: *Journal of Consciousness Studies* 8 (2001), S. 3–34.
- Pierre Schaeffer, *Musique Concrète*, Stuttgart 1974.
- R. Murray Schafer, *The Soundscape. Our Sonic Environment and the Tuning of the World*, Rochester 1994.
- Mirjam Schaub, *Bilder aus dem Off. Zum philosophischen Stand der Kintotheorie*, Serie Moderner Film, Bd. 4, Weimar 2005.
- Shakila Shayan, Ozge Ozturk und Mark A. Sicoli, »The Thickness of Pitch: Cross-modal Metaphors in Farsi, Turkish, and Zapotec«, in: *Senses & Society* 6 (2011), S. 96–105.
- Shakila Shayan, Ozge Ozturk, Melissa Bowerman und Asifa Majid, »Spatial metaphor in language can promote the development of cross-modal mappings in children«, in: *Developmental Science* 17 (2014), S. 636–643.
- Charles Spence, »Crossmodal correspondences: a tutorial review«, in: *Attention Perception & Psychophysics* 73 (2011), S. 971–995.

- Robynn J. Stillwell, »The Fantastical Gap Between Diegetic and Non-Diegetic«, in: Daniel Goldmark, Lawrence Kramer und Richard Leppert (Hrsg.), *Beyond the Soundtrack: Representing Music in Cinema*, Berkeley & London 2007, S. 184–202.
- Carl Stumpf, *Tonpsychologie*, Bd. 1, Leipzig 1883.
- Peter Walker, J. Gavin Bremner, Uschi Mason, Jo Spring, Karen Mattock, Alan Slater und Scott P. Johnson, »Preverbal Infants' Sensitivity to Synaesthetic Cross-Modality Correspondences«, in: *Psychological Science* 21 (2010), S. 21–25.