

Produkt-Sounddesign und Film-Sounddesign sind etwa so konträr wie Realität und Fiktion. Sie ergänzen sich aber wie eine Garage das Auto. Viele Menschen denken, die Töne im Film werden am Set mit der Kamera aufgenommen. Nur etwa zehn Prozent der beim Dreh aufgenommenen Töne werden aber im Film auch verwendet, kann man dann im Kino hören.

Aus vielen technischen und gestalterischen Gründen, auf die ich hier nicht weiter eingehe, werden alle Geräusche in ihre Einzelteile seziiert, weitgehend neu aufgenommen und optimiert. Dabei beschäftigt sich der Filmsounddesigner zunächst mit der detailgenauen Nachbildung der Realität. Im Filmbeispiel sind das die Geräusche der Züge in der Bahnhofshalle, die Schritte und Gespräche der Reisenden und die entfernteren Events. Das ist Handwerk.

In der Eingangssequenz soll aber auch diese Bahnhofsumgebung bereits „erzählt“ werden. Also wird auch hier die Szene (das was wir sehen) zunächst realistisch vertont und dann, aus dieser vermutlich ein Stockwerk tieferen Hörposition die Bahnhofsumgebung wie oben beschrieben kreiert.

Wir unterscheiden dabei in Atmos, also Flächen und Hintergründe und Events als Punktschallsignale. Schon hier gilt es, besondere Kriterien zu berücksichtigen, wie zum Beispiel historischer und kultureller Rahmen, Jahres- und Tageszeiten oder die „Persönlichkeit“ der Locations.

Und nun kommt die Regie und äußert ihre Wünsche zum *dramaturgischen*, also dem gestaltenden, Sounddesign. Hier beginnt die kreative Arbeit: Die Schläge am Beginn sollen aggressiv bzw. nachdrücklich klingen. Der Handtuchspender soll im Vordergrund sein. Die Rolltreppe auf dem Titel muss lauter sein als der Originalsound. Die Anzeigetafel wird fokussiert, denn der Protagonist wartet offenbar auf jemanden. Der Zug fährt akzentuiert ein, die Schritte der Passagiere sind zunächst nur als „Schwarm“ wahrnehmbar, bis wir plötzlich die Schritte der Dame im roten Kleid deutlicher hören. Um sie wird es gehen. Unsere Protagonisten sind eingeführt.

Filmsounddesign gestaltet einerseits virtuelle Räume „real“. Andererseits ist es aber auch für die emotionale Wirkung der dargestellten Räume und Situationen verantwortlich. So könnte dieser Bahnhof auch sehr viel hektischer, voller und aggressiver oder gedämpfter und harmonischer klingen.

Während sich Produkt-Sounddesign ausschließlich mit realen Geräuschen beschäftigt und nicht diese selbst sondern das Material, aus dem sie bestehen, manipuliert, arbeitet Filmsounddesign absolut intuitiv und manipulativ mit dem Tonmaterial, um gezielt emotionale Wirkungen beim Rezipienten zu erzielen.

Olaf Mierau

Filmausschnitt: „Five Forty Five“, Regie: Christoph Röhl, Tonmischung: Martin Steyer

© olaf mierau, olaf@olaf-mierau.com, +49.176.24219740