

Master-Thesis

zur Erlangung des akademischen Grades M.A.
Studienfach: Zeitabhängige Medien / Sound – Vision

Sebastian Dieterle

Matr.-Nr. XXXXXXXXXX

Der Originalton im filmischen Realismus

Überlegungen und Analysen zur Funktion, Gestalt
und Qualität von Originalton im Film und seiner An-
wendung im filmischen Realismus zeitgenössischer
Filme

Erstprüfer: Prof. Thomas Görne
Zweitprüfer: Prof. Dr. Joachim Friedmann

Eingereicht am 30. Juni 2025

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	5
2	Filmton und filmischer Realismus	8
2.1	Filmischer Realismus	8
2.2	Der Begriff der Diegese	10
2.3	Was ist Filmton?	12
2.3.1	Was wir hören	12
2.3.2	Gestaltungskonzepte für Filmton	13
2.4	Einführung und Etablierung des Tonfilms	16
2.4.1	Vom Stummfilm zum Tonfilm	16
2.4.2	Realismus kontra Filmkunst	17
2.4.3	Die Etablierung des Tons im narrativen Spielfilm	19
2.5	Die Konvention der Sprachverständlichkeit	21
2.5.1	Die Unnatürlichkeit der Tonperspektive durch die Fokussierung der Stimme	22
2.5.2	Der Bruch mit der Konvention	23
2.5.3	Authentizität durch mangelnde Klarheit der Sprache	24
3	Originalton und Nach-Synchronisation	26
3.1	Originalton-Technik – Früher und heute	27
3.1.1	Die ersten Studio-Jahre	27
3.1.2	Mobiles Aufnehmen ab den 1960er-Jahren	27
3.1.3	Heutiger Stand der Originalton-Technik	28
3.2	Die Funktion von Originalton	30
3.2.1	Die Singularität des Momentes	31
3.2.2	Originalschauplätze	33
3.2.3	Effizienz und Limitierung im kreativen Prozess	33
3.2.4	Produktionskosten	34
3.3	Die Ästhetik des Originaltons	35
3.3.1	Das Filmset	36
3.3.2	Der Einfluss der Mikrofonierung	38
3.4	Nach-Synchronisation – Nur-Ton am Set	42

3.5	Nach-Synchronisation – ADR	43
3.5.1	„Technisches“ ADR	44
3.5.2	„Inhaltlich-kreatives“ ADR	45
3.6	Der Originalton in der Tonmischung	46
4	Analysen zur Ästhetik von Originalton in Filmbeispielen	48
4.1	Der dokumentarische Originalton-Realismus von Dogma 95	49
4.1.1	Klang-Ästhetik der <i>Dogma 95</i> -Filme	50
4.1.2	Zusammenfassung – Der dokumentarische Originalton-Realismus von Dogma 95	55
4.2	Der Originalton im zeitgenössischen sozialrealistischen Film	56
4.2.1	Klang-Ästhetik zeitgenössischer sozialrealistischer Filme	58
4.2.2	Zusammenfassung – Der Originalton im zeitgenössischen sozialrealistischen Film	69
5	Fazit	71
	Literaturverzeichnis	75
	Online- und sonstige Quellen	78
	Filmverzeichnis	81

Abstract

This thesis examines the function of direct sound within the context of cinematic realism. Following an initial conceptual definition and delineation of cinematic realism, the study explores the principles of film sound design in general, and the specific characteristics of direct sound recording in particular, from both contemporary and historical perspectives. Through exemplary film analysis, the use of direct sound is investigated with regard to its intended effects. The analysis reveals that the creation of authenticity in performance, as well as the representation of real spaces, emerge as central qualities of direct sound.

Zusammenfassung

Diese Arbeit untersucht die Funktion des Originaltons im Kontext des filmischen Realismus. Nach einer einleitenden Begriffsbestimmung und Abgrenzung des filmischen Realismus werden die Gestaltungsprinzipien der filmischen Tonspur im Allgemeinen, sowie die Besonderheiten der Originaltonaufnahme im Speziellen, sowohl unter gegenwärtigen als auch historischen Gesichtspunkten, beleuchtet. Anhand exemplarischer Filmanalysen wird der jeweilige Einsatz von Originalton analysiert und dessen intendierte Wirkung herausgearbeitet. Dabei erweist sich insbesondere die Erzeugung von Authentizität in der schauspielerischen Darstellung, sowie die Repräsentation realer Räume als zentrale Qualität des Originaltons.

1 Einleitung

„On oublie trop la différence entre un homme et son image et qu'il n'y en a pas entre le son de sa voix sur l'écran et dans la vie réelle.“¹

– aus: *„Notes sur le cinématographe“* von Robert Bresson (Bresson 1995, S. 71)

Über das Medium Film und sein Potential der realitätsnahen Abbildung wurde bereits viel gesagt und geschrieben. So hält sich beispielsweise bis heute die Legende um die Vorführung von **L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat** (*Die Ankunft eines Zuges auf dem Bahnhof in La Ciotat*, Auguste Lumière und Louis Lumière 1895), bei der die Menschen im Publikum beim Anblick des fotorealistischen Bewegtbilds Schwierigkeiten gehabt haben sollen, Abbild von Realität zu unterscheiden. Je nach Variation des Mythos sollen sich Teile des Publikums unter Tischen versteckt oder zur Saaltür geflüchtet sein, um der vermeintlichen Gefahr des immer näher kommenden Zuges auszuweichen (Strank 2021, S. 23f.).

Unabhängig davon, wie plausibel die Schilderungen über die Reaktionen sind, es lässt sich durchaus erahnen welchen Eindruck es machte, zum ersten Mal die Projektion eines fotorealistischen Filmes zu bestaunen. Heute ist mit wachsender Medienkompetenz in der Gesellschaft und nach über 100 Jahren des Kinos nicht zu erwarten, dass die Objekte eines Films auf der Leinwand als physisch anwesend interpretiert werden. Das *realistische* am Film liegt vielmehr in seinem Verweis auf die physische Realität und äußere Wirklichkeit, die uns umgibt. Während im dokumentarischen Film die „Echtheit“ der Subjekte Teil der Kommunikation des Genres ist, findet sich auch im fiktionalen Spielfilm die Tendenz, eine authentische und unverfälschte Wirklichkeit und Nachahmung menschlicher Handlungen darzustellen (Hesse 2016, S. 313).

Der synchrone Ton erweiterte das fotografische Bewegtbild um eine auditive Ebene und es wurde vor allem im Kontext seiner Einführung von einer neuen Dimension des Realismus im Film gesprochen. Die Möglichkeit, die Charaktere auf

¹ „Man vergißt zu gern den Unterschied zwischen einem Menschen und seinem Bild und daß es keinen gibt zwischen dem Ton seiner Stimme auf der Leinwand und im wirklichen Leben.“ (aus: *„Notizen zum Kinematographen“* Bresson 2013, S. 59)

der Leinwand sprechen zu lassen, änderte die Erzählform radikal und ersetzte die bis dahin gängigen Texttafeln, die den unhörbaren Dialog der Stummfilme verständlich machten. Über die Jahre entwickelte sich der Tonfilm immer weiter und es findet sich heute einige Literatur, die sich mit Filmtone, Sound Design und der Wirkung des Tons im Film beschäftigt. Dabei steht in der Regel nicht die Aufnahme des Tons, sondern die fertige Tonspur des Films und die Wirkung der auditiven Narration im Vordergrund. Sicherlich zurecht, schließlich ist die Gesamtheit der filmischen Erzählung, die Komposition aus Bild und Ton, auch das, was von den Rezipient:innen wahrgenommen wird.

Die Ton-Ebene entfaltet ihre Wirkung dadurch, was im Kontext von Bild und Erzählung zu hören ist. Zentral ist dabei im konventionellen Spielfilm der gesprochene Dialog, der sich als primäres Werkzeug zur Vermittlung narrativer Inhalte durchgesetzt hat. Die Frage, welchen technischen Ursprung die Stimmen und Klänge des Films haben, also ob diese beispielsweise als Originalton am Filmset oder im Nachhinein im Studio aufgenommen wurden, ist aus der Perspektive der Narration eher zweitrangig.

Aus Perspektive der Filmproduktion ist eine Auseinandersetzung mit der Tonaufnahme jedoch sehr relevant. Es gibt große Unterschiede in der Herangehensweise an die Sound-Ebene eines Films, angefangen bei der Entscheidung ob und wie der Originalton Verwendung finden soll und welche Rolle er dabei in der Tongestaltung einnimmt. Externe Faktoren wie Drehorte, Bildgestaltung oder Schauspielführung haben einen starken Einfluss auf die Arbeit am Ton und entscheiden nicht zuletzt im Zusammenspiel mit der Wahl der Tontechnik über den Klang des Films.

In der hier vorliegenden Arbeit soll ein genauerer Blick auf Eigenschaften der Originaltonaufnahme geworfen werden, definiert in Abgrenzung zu nach-synchronisierten Aufnahmen. Nach einer Erörterung des Entstehungsprozesses und der Funktionen des O-Tons, soll seine Ästhetik im filmischen Realismus anhand einiger Filmbeispiele untersucht werden. Dabei werden sowohl Filme nach dem *Dogma 95*-Manifest, als auch ausgewählte Filme, denen eine realistische bzw. sozialrealistische Machart zugeschrieben wird, analysiert. Ziel ist es, den Zusammenhang zwischen Originaltonaufnahmen und einem realistischen Erzählen im Film zu erfragen und ob sich dabei eine festgeschriebene Ästhetik ausmachen lässt.²

Besondere Beachtung soll dabei der Frage nach der Erzeugung von Authentizität im Film mittels Ton-Ebene geschenkt werden und inwiefern sich der dokumenta-

²An dieser Stelle sei noch darauf hingewiesen, dass sich bei der Besprechung aller Filme immer auf die Tonspur der originalen Sprachfassung bezogen wird. Der Realismus der deutschen Synchronfassungen stellt in der Gegenüberstellung mit ihrem Original sicherlich auch eine interessante Forschungsfrage dar, dies müsste dann allerdings zu einem anderen Zeitpunkt und an anderer Stelle erörtert werden.

rische Aspekt des Originaltons, am Ort des Geschehens aufgezeichnet zu werden, für eine realistische Filmästhetik anbietet. Folgt man Bresson in seinem eingangs zitierten Gedanken, so spricht er dem Ton einen direkten Zugang zur Wirklichkeit zu. Dies soll an dieser Stelle nicht im medientheoretischen oder wahrnehmungspsychologischen Sinne verhandelt werden, sondern lediglich als poetischer Denkanstoß die vorliegende Arbeit eröffnen.

2 Filmtun und filmischer Realismus

2.1 Filmischer Realismus

Die Auseinandersetzung mit dem filmischen Realismus setzt eine gewisse Einordnung des Realismusbegriffs voraus, da er sich in vielen Bereichen, von der Philosophie, über Kunst und Literatur, aber auch in Wissenschaft und Politik finden lässt. Nicht zuletzt, obwohl er in dieser Aufzählung die jüngste Kategorie darstellt, natürlich im Film, welcher hier das Thema sein soll.

In der Geschichte des Films finden sich einige Bewegungen und Epochen, die mit dem Begriff des Realismus in Verbindung gebracht werden. So etwa der *Poetische Realismus* im französischen Film der 1930er- und 40er-Jahre, der *italienische Neorealismus* der 1940er- und 50er-Jahre, der *Sozialrealismus*¹ bzw. *Neorealismus* des amerikanischen Films, sowie auch der *Film Noir*, die *Nouvelle Vague* oder die *Berliner Schule*, obwohl letztere den Begriff „Realismus“ nicht direkt im Namen tragen.

Jede Bewegung hat ihren eigenen Platz in der Filmgeschichte, ihre Eigenheiten sind divers und müssen im Kontext ihrer Zeit betrachtet werden. Allen gemein ist eine Form des Realismus, der weniger in einer bestimmten Ästhetik, als viel mehr in einer zeitgenössischen Auseinandersetzung mit dem „echten Leben“ und der Darstellung von *Wirklichkeit*, sei es als Konter-Reaktion auf das Mainstream-Kino, das nur noch als Unterhaltungsmaschine fungiert (*Nouvelle Vague*) oder als Antwort auf Faschismus und Diktatur (*Italienischer Neorealismus*).

Von Realismus spricht man auch im Zusammenhang mit dem Medium Film an sich. Während sich die inhaltlichen Auseinandersetzungen und Themen des filmischen Realismus gar nicht so sehr vom Realismus in Kunst und Literatur unterscheiden mögen, wird dem Film jedoch das Attribut eines hohen *Realitätseindrucks* zugeschrieben, der Realismus *des* Films (vgl. Kirsten 2013, S. 61). Die Kombination aus fotografischem Bewegtbild und synchronem Ton wird als besonders *realistisch* wahrgenommen, da die Reproduktion des Geschehens unserer eigenen audiovisuellen Wahrnehmung sehr nah kommt. Guido Kirsten beschreibt dies als „spezifisches Potenzial des filmischen Mediums, das auf der einen Seite an dessen Ausdrucks-

¹Nicht zu verwechseln mit dem sowjetischen *Sozialistischen Realismus*.

materie [...], auf der anderen an Eigenschaften des menschlichen Wahrnehmungsapparates gebunden ist“ (Kirsten 2013, S. 84).

Darüber hinaus lässt sich aber auch ein Realismus *im* Film beschreiben, also der Realismus der filmischen Umsetzung. Dieser setzt sich aus den Aspekten der möglichst genauen Aufzeichnung der äußeren Wirklichkeit, sowie der „Nachahmung menschlicher Handlungen, die im Spiel der Darsteller zur Geltung kommt“ (Hesse 2016, S. 313), zusammen. Dabei können immer wieder die ähnliche Ansätze zur Umsetzung einer realistischen Film-Erzählung beobachtet werden. Beobachtende Kamera, natürliches Licht, das Drehen an Originalschauplätzen oder die Besetzung von „Laien“ als Darsteller:innen sind Methoden vieler Filmemacher:innen, um eine realistischere, weniger gestellte Wirkung zu erzeugen (Hesse 2016, S. 318ff.).

Selbst wenn wir uns bewusst machen können, dass die Story eines (nicht dokumentarischen) Films reine Fiktion ist, kann beim Schauen und Hören des Films eine *realistische* Lesart entstehen. Wir konstruieren eine Realität der erzählten Welt, ihrer physikalischen, sozialen und moralischen Aspekte, sowie den Wahrnehmungshorizont ihrer Charaktere (Wulff 2007, S. 40) und suchen nach Übereinstimmungen und Abweichungen zu der uns erfahrbaren Welt. Je größer die Übereinstimmungen, desto realistischer die Wirkung.

Das heißt jedoch nicht, dass jede Abweichung von unserer „Realität“ auch gleichzeitig einen Bruch mit der Realität der Erzählung bedeutet. Wir akzeptieren die Abweichungen als Teil der filmischen Welt und übernehmen die Regeln und Naturgesetze z.B. eines Fantasy-Films. Insofern muss eine *realistische* Fiktion nicht unbedingt realistisch im Sinne der erfahrbaren Welt der Zuschauenden sein, sondern viel mehr eine konsistente Erzählung im Rahmen der filmischen Welt darstellen. (vgl. Wulff 2007, S. 40-45)

Eine interessante Gegenüberstellung im Kontext von physischem und wahrgenommenem Realismus, sind die jeweiligen Tongestaltungen von **Star Wars** (*Krieg der Sterne*, George Lucas 1977) und **2001: A Space Odyssey** (*2001: Odyssee im Weltraum*, Stanley Kubrick 1968).

Im Science-Fiction-Märchen **Star Wars** werden sämtliche Raumschiffe mit spektakulären Sounds versehen und die Tongestaltung der epischen Weltraumschlachten sind mit Schüssen und Explosionen gesättigt. In **2001: A Space Odyssey** werden in den Szenen aus Weltraum-Perspektive keine Sounds der filmischen Welt hörbar, die Raumschiffe und -Stationen bleiben stumm.

Es ist nun schwer zu sagen, welche Gestaltungsvariante als *realistischer* zu erachten ist. Immerhin ist die nicht-Vertonung in Kubricks **2001: A Space Odyssey** insofern wissenschaftlich „korrekt“, als dass sich im luftleeren Raum kein Schall ausbreiten kann, wir folglich auch nichts hören könnten. Dass wir die Raumschiffe in **Star Wars** hören können, deckt sich andererseits mit unserer Wahrnehmungslo-

gik und der Erfahrungen, die wir im Alltag machen. So werden bei der Vertonung der Vorbeiflüge im luftleeren Raum auch akustische Phänomene wie der Doppler-Effekt² angewandt, was die unrealistischen Sounds paradoxerweise realistischer erscheinen lässt. Die Tongestaltung verhilft dem Film, die fiktive Welt einer weit, weit entfernten Galaxie an die Erfahrungen unserer Wirklichkeit anzugleichen.

Die Ton-Ebene nimmt im fiktionalen Film oft eine unterstützende Rolle ein, indem sie die Idee der filmischen Welt auf klanglicher Ebene repräsentiert und dadurch die Narration der visuellen Ebene verstärkt und glaubhafter macht. Somit haben auch die meisten künstlich erzeugten, „unwirklichen“ Klänge in Fantasy- oder Science-Fiction-Filmen letztlich die Funktion, dem filmischen Realismus zu dienen und das unwirkliche Geschehen „wirklicher“ erscheinen zu lassen. Obwohl wir selbst keine Alltagserfahrung mit Laserschwertern oder Zauberstäben gemacht haben, akzeptieren wir ihre klangliche Materialität im Film als Teil der filmischen Welt.

2.2 Der Begriff der Diegese

Zur begrifflichen Einordnung und Abgrenzung der Ebenen inner- und außerhalb der filmischen Welt, hat sich in den Filmwissenschaften die Verwendung des Begriffs der **Diegese** etabliert, der ursprünglich aus der Erzähltheorie stammt. Als **diegetisch** werden diejenigen Elemente der Erzählung bezeichnet, die einen Teil der filmischen Realität darstellen. **Nicht-diegetische** Ebenen des Films sind also folglich nicht Teil der eigentlichen filmischen Welt und reflektieren somit das Geschehen für die Zuschauenden und Zuhörenden. (vgl. Görne 2017, S. 20)

Für die Tonspur lässt sich dies sehr leicht am Einsatz von Musik abgrenzen, es sei hier der epische 2. Satz aus einer fiktiven Sinfonie Nr. 17 als Beispiel angenommen. Wird dieses Stück Musik innerhalb einer Filmszene von einem Orchester gespielt (vielleicht ist die Protagonistin Dirigentin oder eine andere Filmfigur besucht ein Konzert), so handelt es sich um ein diegetisches Element der Tonebene, da das Orchester Teil des Films und der Erzählung ist. Die Musik wird im filmischen Raum erzeugt und ist für die Charaktere im Film zu hören. Spielt jedoch das gleiche Stück Musik während die Protagonistin einen Berg hoch wandert, so lässt sich die Musik als klassische Filmmusik verstehen und ist nicht Teil der Diegese. Auch wenn die Motivation der Filmmusik meist in der Story begründet liegt, sei es z.B. die Untermalung von Emotionen der Charaktere, so spielt sie dennoch nicht im

²Der Doppler-Effekt beschreibt die wahrgenommene Tonhöhenänderung einer sich bewegenden Schallquelle, während sich der Abstand zum Empfänger ändert. Ein populäres Alltagsbeispiel ist die Tonhöhenänderung der Sirene eines vorbeifahrenden Rettungswagens.

filmischen Raum und ist für die Figuren im Film nicht als solche hörbar, selbst wenn sie das Innenleben der Figur reflektiert. Filmmusik ist das am häufigsten verwendete nicht-diegetische Element der Tonspur (Bordwell und Thompson 2008, S. 278-279).

Es ist also unerheblich, um welche Art von Klangobjekt es sich handelt und wie es zusammengesetzt ist, die Einordnung als diegetisch oder nicht-diegetisch entsteht im Kontext der filmischen Wirklichkeit, welche wiederum bei den Rezipient:innen entsteht. Barbara Flückiger schreibt dazu:

Die *Diegese* – das raumzeitliche Kontinuum als sinnvolles Ganzes – entsteht durch die konstruktive gedankliche Tätigkeit des Zuschauers (Flückiger 2023, S. 137).

On- und Off-Dialoge³, Geräusche und Umgebungs-Atmosphären, sowie in der Erzählung gespielte Musik sind in der Regel diegetisch. Nicht-diegetische Klänge lassen sich dabei nochmals in extra-diegetisch und meta-diegetisch aufgliedern.

Extra-diegetisch sind z.B. die Filmmusik, Voice-Over Erzählung oder andere Sounds, deren Entstehung nicht in der filmischen Realität begründet liegt und nur für die Zuhörer:innen, nicht aber für die Filmfiguren, zu hören sind.

Klänge der **meta-diegetischen** Ton-Ebene können zum Beispiel die subjektive Wahrnehmung und das Innenleben einer Figur im Film repräsentieren, das heißt sie klingen im Kopf des Charakters und sind für sie:ihn und das Publikum zu hören, existieren aber nicht als physikalisches Schallereignis in der Realität des Films. Somit gehören nicht-diegetische Sounds einerseits für die betreffende Filmfigur zur filmischen Welt, sind aber dennoch innerhalb dieser für andere Charaktere nicht äußerlich hörbar und spielen auf einer Meta-Ebene des Films. (vgl. Görne 2017, S. 20)

Die Konstruktion der filmischen Realität ist ein kognitiver Vorgang seitens des Publikums, wodurch sich die Einordnung von Elementen der Tonspur als diegetisch oder nicht-diegetisch im Zweifel auch individuell unterscheiden kann. Außerdem ist das „Spiel mit der Diegese“, also der bewusste, kreative Einsatz von Klängen, die nicht eindeutig als diegetisch oder z.B. meta-diegetisch identifizierbar sind, eine schöne Gestaltungsmöglichkeit. So kann ein plötzlicher orchestraler Akzent in der Filmmusik gleichzeitig auch direkte Repräsentation eines Geräuschs in der Filmwelt sein und dabei metaphorisch die Wahrnehmung der erschreckten Filmfigur widerspiegeln.

³Mit Off-Dialogen sind hier Dialoge gemeint, die im Kamera-Off stattfinden, also Personen die sprechen, aber nicht Teil des Bildausschnitts sind. Im Gegensatz zu *Voice-Over* Dialogen, die gelegentlich auch als Off-Dialog bezeichnet werden, finden die hier gemeinten Off-Dialoge im gleichen filmischen Raum statt.

2.3 Was ist Filmton?

2.3.1 Was wir hören

Während wir unsere Augen verschließen, unseren Blick zu etwas hin- oder von etwas abwenden können, versorgt uns ein intaktes Gehör ununterbrochen mit Informationen über unsere Umgebung. Wir richten unser Sehen bewusst aus und hören dabei rundherum auf das, was wir nicht sehen können, sei es die Dimension oder Beschaffenheit des Raumes, sei es eine sich nähernde Gefahr. Das Ohr ist das „Organ der Angst“ (Elsaesser und Hagener 2019, S. 165).

Beim Hören konstruieren wir ein akustisches Abbild von der Welt, die uns umgibt. Es ist wichtig zu verstehen, dass dieses Abbild nicht der physikalischen Realität entspricht, das heißt, dass unsere Wahrnehmung aus der Fülle an Schallinformationen diejenigen herausfiltert, für die unser Gehör sensibilisiert ist und die für uns relevant sind. Wir können vertraute Geräusche von unbekanntem unterscheiden und reagieren entsprechend unterschiedlich empfindlich auf akustische Reize. Dieser Prozess der Filterung geschieht meist unterbewusst und ist im Grunde überlebensnotwendig, um z.B. frühzeitig vor äußeren Gefahren gewarnt zu werden.

Auch können wir unsere Aufmerksamkeit in gewissem Maße bewusst lenken und aus der Fülle an Informationen, die uns umgibt, selektieren. Als *Cocktailparty-Effekt* hat der Akustiker Colin Cherry die Fähigkeit beschrieben, sich auch in lauten Umgebungen auf ein einzelnes Gespräch zu konzentrieren und eine sprechende Person zu verstehen, obwohl der Geräuschpegel drumherum lauter ist, als die Stimme der Person (vgl. Cherry 1953). Dies trifft auch dann noch zu, wenn es sich bei der lauten Atmosphäre ebenfalls um Stimmen handelt, was die Leistung der Aufmerksamkeitslenkung unterstreicht, diese ähnlich beschaffenen Signale voneinander zu trennen. Der *Cocktailparty-Effekt* liefert eine der wichtigsten Veranschaulichungen für die Fähigkeit unserer Wahrnehmung, Klangobjekte zu filtern, und ist insbesondere in der Gegenüberstellung des menschlichen Hörens mit einer Tonaufnahme relevant. Ein Mikrofon ist dem Ohr in seiner Funktionsweise zwar nicht unähnlich, der Vergleich bleibt allerdings bei näherer Betrachtung ungenau, da es sich bei Mikrofonen um technische Messgeräte, um „*vollkommen indifferente technische Apparate*“ (Flückiger 2023, S. 90) handelt.

Ein Mikrofon „hört“ alles, was seine Spezifikationen zulassen, kann dabei weder bewerten und infolgedessen auch nicht über seine technischen Eigenschaften hinaus filtern. Ein Mikrofon lässt sich bestenfalls als Ohr ohne Gehirn beschreiben. Es sollte also in erster Linie als technisches Werkzeug verstanden werden, eben ein *Schallwandler*. Erst beim bewussten wie kreativen Einsatz durch Tonmeister:innen, die die künstliche Selektion und Hervorhebung bestimmter klanglicher Aspekte mit

Hilfe von Mikrofonen dirigieren, wird ein Kommunikationsraum geschaffen, der die natürliche Wahrnehmung imitieren oder sogar noch übersteigen kann.

Beim Einsatz von Mikrofonen zur Erstellung von Filmtong-Aufnahmen ist es also essentiell, menschliche Wahrnehmungsmechanismen sowie technische Eigenschaften von Mikrofonen zu berücksichtigen und sich der kommunikativen Wirkung von tontechnischer Reproduktion bewusst zu werden. „*Die Differenz [zwischen dem abgebildeten Klangobjekt und seinem Ursprung] als solche hat eine kommunikative Funktion, ob sie nun bewusst wahrgenommen wird oder nicht*“ (Flückiger 2023, S. 93).

2.3.2 Gestaltungskonzepte für Filmtong

Ergänzend zu der begrifflichen Einordnung von filmischem Realismus und Diegese, sollen hier außerdem noch vier Konzepte der Tongestaltung, in Anlehnung an die *Gestaltungskonzepte für Sound Design* von Thomas Görne vorgestellt werden (vgl. Görne 2017, Kap. 7.5). In diesen werden Stile und Ansätze zum Einsatz von Ton im Film beschrieben, die ein nützliches Vokabular sowohl zur Analyse, als auch zur Konzeption von Filmtongestaltung bieten.

Im **dokumentarisch-realistischen** Stil wird die Behauptung der „Echtheit“ der filmischen Realität aufgestellt und eine möglichst authentische Illusion der Wirklichkeit angestrebt. Die Tonebene spielt sich dabei komplett in der diegetischen Welt der Erzählung ab und unterstützt das Geschehen auf der Leinwand mit den entsprechenden Original-Klängen oder einer adäquaten Repräsentation dieser, wobei sich Bild und Ton inhaltlich entsprechen. Diese Klang-Ästhetik kann dabei auf verschiedenen Wegen erzeugt werden, sei es durch sehr genaues Nach-Synchronisieren der Situation mit Hilfe von Sprachsynchron-, Atmos- und Foley-Aufnahmen in der Postproduktion oder durch Originalton.

Es ist dabei wichtig zu unterscheiden, ob es sich innerhalb dieses Konzepts um einen faktisch dokumentarischen Charakter des Tons handelt, wie er in den meisten Dokumentarfilmen zu finden ist, oder ob es sich um einen fiktionalen Film handelt, dessen Charakter dokumentarisch-naturalistisch sein soll, im Gegensatz zu Dokumentarfilmen aber eine geschlossene, fiktionale Welt darstellt und diese konsistent erzählt. Im Dokumentarfilm verzeihen sich durchaus technische „Fehler“ und z.B. auch schwer verständliche Dialoge in schwierigen Aufnahmesituationen, die zur Not untertitelt werden müssen. Die Wahrnehmung des Films als dokumentarisch und Teil unserer realen Welt reflektiert und akzeptiert also auch die Offenlegung des Entstehungsprozesses, welche unter Umständen sogar

zur Authentizität der Erzählung beiträgt. Diesen Umstand machen sich Genres wie *Mockumentary*⁴ oder *Found-Footage-Filme*⁵ zu eigen.

Eigenschaften wie technische Fehler finden sich im naturalistischen fiktionalen Film eher selten, da die Suggestion einer dokumentarischer Machart nicht Teil der Ästhetik ist. An dieser Stelle zeigen sich auch potentielle Grenzen der Originaltonaufnahme. Wird beispielsweise für einen historischen Filmplot eine dokumentarisch-naturalistische Ästhetik angestrebt, die die Konsistenz der filmischen Welt wahrt, verbieten sich Flugzeuge und Rasenmäher auf der Tonspur, auch wenn sie das Geschehen am Drehort dokumentieren.

Die **quasi-realistische** Tongestaltung ist das am häufigsten verwendete Gestaltungskonzept im narrativen Film (Görne 2017, S. 247). Der Ansatz orientiert sich dabei, wie im dokumentarisch-naturalistischen Stil, an den diegetischen Elementen der Erzählung und verankert diese durch die Vertonung im filmischen Raum, ganz nach der Konvention „see a dog - hear a dog“.

Im Unterschied zur dokumentarischen Gestaltung, nimmt das Sound Design in der quasi-realistischen Gestaltung jedoch auch eine deutlich höhere *aufmerksamkeitslenkende* Rolle ein und beeinflusst somit die Wahrnehmung des Geschehens im Sinne der dramaturgischen Gestaltung innerhalb der Diegese des Geschehens. Dies geschieht zum Beispiel durch die Hervorhebung oder Reduzierung bestimmter Sound-Objekte und Atmosphären.

In vielerlei Hinsicht entfernt sich die klangliche Gestaltung von der *physikalischen Realität* der Szenerie, was jedoch nicht bedeutet, dass die Filmszenen weniger realistisch wirken. Schließlich sind Aufmerksamkeitslenkung und Selektion wesentlicher Bestandteil unserer auditiven Wahrnehmung und wir sind der Lage, uns in komplexen Klangsituationen auf einzelne Schallquellen zu fokussieren (siehe *Cocktailparty-Effekt*, S. 12). Diese Fokussierung, die quasi-realistische Aufmerksamkeitslenkung, orientiert sich also mehr an unserer Erfahrung der bewussten und unbewussten Selektion von Informationen und wird dadurch nicht unbedingt

⁴*Mockumentary*s sind fiktionale Filme die vorgeben, Dokumentarfilme zu sein. Die Inhalte und Dialoge werden vom Drehbuch vorgegeben, stilistisch wird der Charakter und die „Fehlerhaftigkeit“ von Dokumentarfilmen kopiert und z.T. künstlich erzeugt (z.B.: **What We Do in the Shadows** (5 Zimmer Küche Sarg, Taika Waititi und Jermaine Clement 2014)).

⁵Als *Found-Footage* bezeichnet man Bild- und Tonmaterial, das ohne filmischen Kontext auf zumeist technisch minderwertigen Geräten im privaten Alltag aufgezeichnet wurde und dabei eine „amateurhafte“ Ästhetik aufweist. *Found-Footage-Filme*, die eine eigene Sparte im Horror-Genre inne haben, bedienen sich der Ästhetik von geringerer Bild- und Tonqualität sowie unsauberer Kameraführung durch die Protagonist:innen selbst, um dem fiktionalen Grauen den Charakter der „Wirklichkeit“ des Geschehens zu verleihen (z.B.: **Paranormal Activity** (Oren Peli 2007)).

als weniger realistisch, sondern möglicherweise sogar als *wirklicher* empfunden, als die reine Reproduktion der akustischen Szenerie.

Beim **expressionistischen** Gestaltungsansatz übersteigen die Klänge des Sound Designs die diegetische Ebene der Erzählung und „lösen“ sich sozusagen von der Verankerung in der Natürlichkeit. Ausgangspunkt ist dabei meist trotzdem die diegetische Tonebene, da sich gerade die Dialoge in der Regel auf konventionelle Art vermitteln. Darüber hinaus finden sich in expressionistischen Klangwelten bedeutungsvoll überhöhte, metaphorische und symbolische Klänge, die nichts mit dem natürlichen Sound der Quellen zu tun haben müssen. Auch extra-diegetische Töne, deren Ursache nicht im Bild und der Realität des Films liegt, sind häufig charakteristischer Bestandteil expressionistischer Soundscapes.

Dabei hat die Tongestaltung, wie im quasi-realistischen Konzept, eine aufmerksamkeitslenkende Funktion, erweitert diese aber um eine *bedeutungsgebende* Ebene. Auf dieser kommuniziert das Sound Design mittels metaphorischer Klänge und fügt der Erzählung eine weitere Deutungsebene hinzu oder schreibt die Deutung des Geschehens sogar gänzlich um. Ein klassisches Beispiel wäre die Verwendung tief-frequenter Klangflächen zur Erzeugung von Unbehagen und zur Suggestion von bevorstehender Gefahr in einer eigentlich sehr harmlos anmutenden Szenerie.

Wie bereits erwähnt, bedeutet eine expressionistische Tongestaltung nicht, dass expressionistische Klänge die einzige Klangebene darstellen. Im narrativen Film und abseits des Experimentalfilms wird die erste Ebene meist eine naturalistische sein. Die Wirkung bedeutungsvoller Tongestaltung entfaltet sich aber auch gerade durch das Zusammenspiel von Diegese und Extra-Diegese und erhält ihre Bedeutung oft durch den Kontrast zur realistischen Ebene.

Zuletzt soll hier noch der **impressionistische** Ansatz der **Subjektivierung** erläutert werden. Hierbei verlässt die Tonebene wiederum den Rahmen der naturalistischen Gestaltung und führt nicht-diegetische Klänge in die Erzählung mit ein. Allerdings soll in diesem Fall eine Repräsentation des Innenlebens der Protagonist:innen dargestellt werden, das subjektive Empfinden. Diese Klänge können sowohl konkret, als auch metaphorisch für das kognitive oder emotionale Innenleben stehen. Die Sounds dieser Gestaltung können daher als meta-diegetisch beschrieben werden, da sie zwar akustisch nicht Teil der physikalischen Filmwelt sind, für die Filmfigur aber doch sehr real sein können.

Ein häufiges Stilmittel ist dabei die Reduktion der äußeren Klangwelt, das Ausblenden der Umgebung, wodurch die Wahrnehmung auf das Innere oder die subjektive Wahrnehmung fokussiert wird. Dies kann dabei auch ganz subtil gesche-

hen, sozusagen in Anlehnung an die nicht bewusst wahrgenommene Aufmerksamkeitslenkung im quasi-realistischen Konzept, nur eben als Repräsentation der subjektiven Wahrnehmung der Filmfigur. Eindeutiger sind Subjektivierungen, in denen die äußere Welt fast gänzlich ausgeblendet wird und nur noch gedämpft in die Wahrnehmung des Charakters vordringt. Gepaart mit Zeitlupen von Protagonist:in und Schnittbildern der sich langsam bewegenden Umgebung, ohne dass sie klar hörbar wird, kann dieses Stilmittel schon fast als Klischee bezeichnet werden, wird in seiner Wirkung jedoch meist eindeutig verstanden.

2.4 Einführung und Etablierung des Tonfilms

2.4.1 Vom Stummfilm zum Tonfilm

Die Kunst und das Handwerk des Filmtons sind nun seit beinahe 100 Jahren fester Bestandteil des Filmmachens. Während der erste kommerziell erfolgreiche Tonfilm, **The Jazz Singer** (*Der Jazzsänger*, Alan Crosland 1927), tatsächlich nur teilweise synchron vertont wurde, sollte sich der sprechende und klingende Film im Laufe der folgenden Jahre als Standard durchsetzen und das Geschäft der Hollywood-Studios florieren lassen. (Strank 2021, S. 84)

Das bedeutet nicht, dass die Filme der Stummfilmzeit wirklich stumm waren, denn die Projektionen waren live begleitet von Musikensembles oder einer Person an der Filmorgel. Auch Dialog und Geräusche wurden bereits zu Zeiten der Stummfilme im Kinosaal performativ dargeboten. Dabei konnte das Filmerlebnis von Vorführung zu Vorführung stark variieren, da viele Stummfilme keine eigens für sie komponierte Musik besaßen und die musikalische Begleitung daher kein fester Bestandteil des Films war. Somit war die auditive Komponente stark von der Umsetzung vor Ort abhängig und eine konsistente Ton-Begleitung war für die meisten Filme nicht vorgesehen (Gotto 2020, S. 85).

Die Einführung des Tonfilms ermöglichte also die synchrone Verwendung des Tons und damit die Fixierung der audio-visuellen Erzählung auf Bild- und Ton-Ebene, wodurch sich ein neues Element zur bewussten Gestaltung der Filmkunst auftrat. Gleichzeitig schaffte der synchrone Ton einen bisher nicht da gewesenen Realitätseindrucks, der es ermöglichte, die formal recht abstrakte Darstellungsweise der Stummfilme in ein Medium des *Abbildrealismus* zu verwandeln (Elsaesser und Hagener 2019, S. 169).

2.4.2 Realismus kontra Filmkunst

Für den Realismustheoretiker André Bazin war die Einführung des Tons ein weiterer wichtiger Schritt des Films in Richtung eines transparenten Mediums, das die Tatsachen nicht erschafft, sondern sich ihnen unterordnet. Diese realistisch-phänomenologische Auffassung zur Funktion des Films bezieht sich natürlich nicht nur auf die Einführung des Ton. Bazin sieht vor allem in der Verwendung von Plansequenzen⁶, hoher Tiefenschärfe und spärlich eingesetzter Montage Werkzeuge zur Erzeugung eines starken Realismus, der sich der Manipulation durch die künstliche Bearbeitung entzieht (vgl. Kirsten 2013, S. 91ff.). Bazin schreibt wörtlich:

Wenn das Wesentliche eines Ereignisses von der gleichzeitigen Anwesenheit zweier oder mehrerer Handlungsfaktoren abhängt, ist es verboten zu schneiden. Die Montage kommt jedesmal dann wieder zu ihrem Recht, wenn der Sinn der Handlung nicht vom physischen Nebeneinander abhängt, selbst wenn es explizit vorausgesetzt wird. (Bazin 2015, S. 84)

Je weniger die Gestaltung des Films mit technischen Mitteln in die Erzählung eingreift, desto geringer fällt die Verfälschung der Wirklichkeit aus. Bazin sieht daher die wahre Ausdrucksform des Kinos nicht in der Montage, sondern im Arrangement der *Mise-en-scène*, also der Inszenierung von Schauspiel, Kamera- und Lichtführung sowie der Objekte des Raumes unter Einhaltung der zeitlichen Kontinuität (vgl. Bazin 2015, S. 104ff.)

Allerdings wurde dieser Schritt in Richtung „Vollkommenheit der Illusion“ nicht nur begrüßt, sondern auch entschieden abgelehnt, da die Kunstform des Stummfilms für viele in der Abstraktion und nicht in der realistischen Abbildung der Realität lag. Der Filmtheoretiker Rudolf Arnheim kritisierte in seinem Buch *Film als Kunst* von 1932 unter anderem, dass die eigentliche Kunst im Eingreifen in die Wirklichkeit und nicht in ihrer Reproduktion liegt. Der Film imitiere nicht die Wirklichkeit, sondern erzeuge seine eigene Welt, weshalb Arnheim der *naturalistisch-mimetischen* Inszenierung im Tonfilm skeptisch gegenüber stand (vgl. Arnheim 1932, S. 194ff.).

Eine Gruppe sowjetischer Filmemacher- und Theoretiker um Sergei Eisenstein verfasste in ihrem Manifest *A Statement on Sound* von 1928 einige Vorschläge zur Verwendung des Tons im Film. Sie waren der Idee des Tonfilms nicht abgeneigt, betonten jedoch, dass die Verwendung des Tons dem konstruktivistischen Ansatz der Montage nicht im Wege stehen dürfe. Die Montage, der konfliktvolle Zusammenprall von Bildeinstellungen, sei das zentrale Element der Filmkunst und das

⁶Als Plansequenz wird eine lange Kameraeinstellung ohne Schnitt bezeichnet, in der die Handlung meist durch aufwendige Bewegungskhoreographien der Kamera aufgelöst wird (Monaco u. a. 1996, S. 568).

bewusste Erzeugen einer Wirkung auf das Publikum das ausgemachte Ziel. Eine synchrone Verwendung des Tons, die die Illusion von sprechenden Menschen und hörbaren Objekten erzeugt und lediglich ein theatralisches Geschehen reproduziert, zerstöre die Sensation der Montage und die Unabhängigkeit der Bedeutung der einzelnen Teile. Das Statement beschreibt dabei keine generelle Ablehnung gegenüber der Verwendung des Tons, sondern sieht das Potential der Tongestaltung in der kontrapunktischen und explizit nicht-synchronen Verwendung von Sound, um der Kunst der Filmmontage ein weiteres Gestaltungselement des expressionistischen Ausdrucks zur Verfügung zu stellen. (Eisenstein, Pudovkin und Alekxandrov 2014, [1928])

Ebenso weigerte sich Charlie Chaplin in den ersten Jahren nach Einführung der *talkies*, seine Filmfiguren sprechen zu lassen. Hierbei ist die begriffliche Unterscheidung von *Tonfilm* und *Sprechfilm* von Bedeutung. Die Filme **City Lights** (*Lichter der Großstadt*, Charlie Chaplin 1931) und **Modern Times** (*Moderne Zeiten*, Charlie Chaplin 1936) sind beide in der frühen Phase des Tonfilms entstanden und mit synchroner Tonspur ausgestattet, allerdings ohne die Verwendung von Dialog-Ton. Das Schauspiel wird ganz im Stummfilm-Stil gehalten, Texttafeln zur Erklärung eingeblendet und teilweise wird sogar die Sprache mit anderen Klängen oder unverständlichem Kauderwelsch vertont (Bourget 1991). Chaplin nutzt also durchaus die neue Gestaltungsmöglichkeit der Tonebene, verweigert sich allerdings der „Limitierung“, die ein sprachlicher Ausdruck gegenüber der expressionistischen Form des pantomimischen Schauspiels aufweist. In seinem Statement *A Rejection of the Talkies* von 1931 merkte Chaplin zu seinem Film **City Lights** außerdem an, dass die Bindung an die Sprache der Filmkunst ihren universellen Charakter nehme:

The silent picture, first of all, is a universal means of expression. Talking pictures necessarily have a limited field, they are held down to the particular tongue of particular races. I am confident that the future will see a return of interest of nontalking productions because there is a constant demand for a medium that is universal in its utility. It is axiomatic that true drama must be universal in its appeal — the word elemental might be better — and I believe the medium of presentation should also be a universal rather than a restricted one.

– aus: *A Rejection of the Talkies* von 1931 (Chaplin 2014, [1931])

Trotz des Erfolgs von Chaplins Stummfilmen, bzw. *stummen Tonfilmen*, auch nach Einführung des Tonfilms, sollte er dennoch nicht Recht behalten, denn der Sprechfilm setzte sich in den Jahren nach seiner Einführung als neuer Standard durch. Die technische Neuheit, die Dialoge der Schauspielenden für das Publikum hörbar zu machen, wurde bald zur Konvention und ersetzte Texttafeln und

expressionistisch-pantomimisches Schauspiel. Das zentrale Element der Stimme zieht sich seitdem wie ein roter Faden durch alle Epochen der Filmtongestaltung und bildet eine wesentliche Konstante in der Narration des Mediums Film. (vgl. Pinto 2014, S. 267)

Alfred Hitchcock bedauerte im Gespräch mit Francois Truffaut ebenfalls die Entwicklung des Tonfilms:

Die Stummfilme waren die reinste Form des Kinos. Das einzige, was den Stummfilmen fehlte, waren die Stimmen der Leute auf der Leinwand und die Geräusche. Aber diese Unvollkommenheit rechtfertigte nicht die große Veränderung, die der Ton mit sich brachte. [...] Wenn man im Kino eine Geschichte erzählt, sollte man nur den Dialog verwenden, wenn es anders nicht geht. Ich suche immer zunächst nach der filmischen Weise, eine Geschichte zu erzählen durch die Abfolge der Einstellungen, der Filmstücke. Es ist bedauerlich, dass das Kino mit dem Aufkommen des Tonfilms in einer theaterhaften Form erstarrt ist. [...] Die Folge ist das Verschwinden des filmischen Stils und auch ein Schwund an Phantasie. (Truffaut 1993, S. 53f.)

Auch die von Eisenstein, Pudovkin und Aleksandrov postulierte kontrapunktische Sound Montage sollte sich in den Hollywood Studios zu Beginn der Tonfilmzeit nicht durchsetzen. Die Verwendung von diegetischem Ton wurde viel mehr zur Unterstützung der *Découpage*, dem flüssigen Bild-Schnitt eingesetzt, indem der Ton bei einer Änderung der Bildeinstellung konsistent blieb, was die Illusion der Wirklichkeit des Geschehens weiter verstärkte (Bordwell und Thompson 2008, S. 456). Diese *Sound Continuity* steht in direktem Gegensatz zu Eisensteins Ansatz der Hervorhebung der Montage und sollte sich, trotz des Einsatzes von kontrapunktischer Tongestaltung als Stilmittel in verschiedenen Epochen und Strömungen der Filmgeschichte, als konventioneller Ansatz des Tonfilms etablieren.

2.4.3 Die Etablierung des Tons im narrativen Spielfilm

Der konventionelle Spielfilm ist im Grunde immer narrativ (Kuhn 2020, S. 234), das heißt, dass sich durch den Film eine Geschichte (Story) erzählt, die vom Publikum erlebt und verstanden werden kann. Während die literarische Erzählung lediglich auf Sprache in Form von geschriebenen Worten zurückgreift, hat der Film mehrere narrative Ebenen, die auf ihre Art einen Teil der Geschichte kommunizieren können. So nimmt die Bildgestaltung der Kamera bereits eine bestimmte Perspektive auf das inszenierte Geschehen ein und entscheidet darüber, was wie sichtbar wird und was verborgen bleibt. Durch die Montage der Bilder, lässt sich die Erzählweise

dann noch weiter präzisieren oder auch verschleiern, die Zeit manipulieren und die Aufmerksamkeit des Publikums bewusst lenken. Im Grunde lässt sich das mit der auktorialen Erzählung in der Literatur vergleichen, in der durch die Auswahl der Beschreibungen, Hervorhebungen von Details oder Auslassungen der Zugang der Lesenden zur Geschichte abseits der wörtlichen Rede gestaltet wird.

Die Story ist im narrativen Film zentral. Die Szenen bauen aufeinander auf, Charaktere werden eingeführt und entwickeln sich, es gibt Verkettungen von kausalen Zusammenhängen und in ihrer Gesamtheit ergeben die einzelnen Szenen, ob linear oder verschachtelt erzählt, eine zusammenhängende Geschichte. Diese Konvention trifft natürlich, je nach Film, mehr oder weniger stark zu, jedoch hat sich die narrative Form in den meisten Filmgattungen längst etabliert. (vgl. Bordwell und Thompson 2008, S. 74-76)

Auch die Tonebene ist ein narratives Element, wobei sie je nach Form mehr oder weniger stark in die Erzählung eingreift. Beim Filmton lässt sich in diesem Zusammenhang die sprachliche von der nicht-sprachlichen Tonebene unterscheiden.

Die sprachliche Tonebene ist, wie bereits erwähnt, im konventionellen Spielfilm zentral. Sie kann wesentlicher Bestandteil der Narration sein, muss es aber nicht. Der Grad der Vermittlung von Erzählung durch gesprochene Dialoge lässt sich nicht pauschal als narrativ oder nicht-narrativ kategorisieren und bewegt sich daher eher auf einem Spektrum des erzählerischen Gehalts. (vgl. Kuhn 2020, S. 239)

Am deutlichsten lässt sich auf der Tonebene wahrscheinlich die Voice-Over Erzählung als stark narratives Werkzeug beschreiben, eine im literarischen Sinne „klassische“, auktoriale Erzähl-Stimme. Ein schönes Beispiel hierfür bietet die Anfangssequenz von **The Royal Tenenbaums** (Wes Anderson 2001), in der ein Erzähler in die Geschichte der Familie Tenenbaum einführt. Im ersten Bild offenbart sich dabei der Prolog eines Buches, welches der Erzähler vorzulesen scheint, was die Verwandtschaft von erzählerischer Voice-Over-Stimme im Film und literarischem Text sehr deutlich macht. Das Intro besteht zudem aus wörtlicher Rede der Charaktere in Form von On-Dialogen, die in kleinen Szenen die biografische Erzählung des Voice-Overs komplettieren, dabei zum Teil auch weiteren Inhalt vermitteln und die Figuren näher beschreiben, aber auch in vielen Szenen keinen narrativen Mehrwert gegenüber dem Erzähltext bieten. (*The Royal Tenenbaums*, Wes Anderson 2001, 00:00:00-00:05:52))

Auf nicht-sprachlicher Tonebene finden sich Elemente wie Musik, Geräusche, Atmosphären oder Sound Effekte. Auch mit ihnen lässt sich im Film Erzählung betreiben, wobei dies wesentlich seltener der Fall ist. Die narrative Funktion der nicht-sprachlichen Tonebene besteht in der Regel nicht in der eigenständigen Erzählung, sondern vielmehr in der Unterstützung der Narration, wie sie durch die anderen Erzähl-Ebenen vorgegeben wird (vgl. Kuhn 2020, S. 239). Der erzähleri-

sche Mehrwert der Ton-Ebene ergibt sich dabei meist weniger aus dem eigentlichen Informationsgehalts der Klänge, sondern mehr durch ihren Bezug zum Filmbild.

Ein aktuelles und eindrückliches Beispiel für die Verwendung von Sound als eigenständige Erzähl-Ebene findet sich in dem Film **The Zone of Interest** (Jonathan Glazer 2023). Der Film handelt von dem NS-Kommandanten Rudolf Höß und seiner Familie, die in Auschwitz wenige Meter vom Konzentrationslager entfernt wohnen, dessen Leiter Höß ist. Ein wesentliches Konzept des Films besteht darin, dass das Innere des Lagers sowie die Gefangenen nie zu sehen sind, lediglich eine graue Mauer und Schornsteine vermitteln sich auf Bildebene und begrenzen damit, was der Ort visuell erzählt. Die Grausamkeiten und Schrecken hinter der Mauer werden im Film lediglich in Form von unter anderem Schüssen und Schreien hörbar. Die Tonebene konterkariert das fast schon idyllische Geschehen im Garten der Familie, was dabei sehr detailreich und konsequent umgesetzt wurde. Letztlich trägt vor allem dieser Kontrast die beklemmende Stimmung des Films.⁷

Die alleinstehende Erzähl-Ebene durch non-verbale Sounds stellt jedoch im konventionellen Spielfilm eher die Ausnahme dar und das narrative Potential der Tonebene beschränkt sich meist auf die Wiedergabe von Dialog und Voice-Over. Darüber hinaus dient die Ton-Ebene meist der Erzeugung und Aufrechterhaltung der „realistischeren“ Wirkung und auditiven Verortung der filmischen Welt. Anstatt der von z.B. Rudolf Arnheim hochgehaltenen expressionistischen Kunstform des Films, entwickelte sich im klassischen Hollywood der frühen Filmtonjahre eine Erzählform, in der sich der Ton zur Stabilisierung der Fiktion in die vorgegebene Ästhetik fügt und dadurch die Diegese perfektioniert. (Martin 2010, S. 79f.)

2.5 Die Konvention der Sprachverständlichkeit

Die primäre Funktion der Tonebene, die Diegese der filmischen Welt zu komplettieren und die Narration des Films zu stützen, zieht Konsequenzen für die eigentliche Gestalt des Filmtons nach sich. So funktioniert die narrative Funktion der Sprache im Film nur, wenn diese auch seitens des Publikums klar verständlich ist. Andere Aspekte der Tonebene können wesentlich abstrakter und undefinierbarer sein und werden dabei auch oft nicht bewusst wahrgenommen oder hinterfragt. Sprache hingegen wirkt im konventionellen Spielfilm nicht primär als Klangobjekt, sondern transportiert in erster Linie Informationen für das Publikum, hat also einen kommunikativen Zweck und wird deshalb hervorgehoben. (Chion 2012, S. 17)

⁷Für den Film erhielten Johnnie Burn und Tarn Willers 2024 mehrere Auszeichnungen in der Kategorie *Bester Ton*, darunter *Oscar*, *BAFTA* und den *Europäischen Filmpreis*.

Natürlich kann es auch im konventionellen Spielfilm vorkommen, dass Teile von Dialogen für das Publikum unverständlich sind. Dies ist jedoch meist durch die Erzählung begründet und wird auch innerhalb dieser erklärt. Wird im Kontext der Szene nämlich deutlich, dass eine Filmfigur auch von anderen Charakteren des Films nicht verstanden wird, weil die sprechende Person z.B. sehr leise zu sich selbst spricht, Essen im Mund hat oder ein lautes Geräusch die Stimme überdeckt, so ist die nicht gegebene Sprachverständlichkeit Teil der Erzählung und wird innerhalb des Films von anderen Charakteren kommentiert, sei es durch Nachfragen oder andere Reaktionen, die ein Nicht-Verstehen deutlich machen.

Ebenso kann es in der Verwendung von Subjektivierungen zur Unverständlichkeit von Dialogen kommen, die sich im Kontext der Story ergeben und als solche vom Publikum verstanden werden. Ein klassisches Beispiel wäre das Nachempfinden eines Knalltraumas auf der Tonebene: Wenn in nächster Nähe zur Protagonist:in ein sehr lauter Knall stattfindet, wird das Hörempfinden der Filmfigur dadurch beeinträchtigt. Dies kann für das Publikum verständlich gemacht werden, indem die Geräusche der Umgebung gar nicht mehr oder stark gedämpft erklingen. Umstehende Personen, die auf die Filmfigur einreden sind dann ebenfalls nicht zu hören, obwohl ihre Lippenbewegungen im Bild zu sehen sind. Wir befinden uns auditiv also in der Wahrnehmung der Filmfigur. Meist wird dieser Effekt noch um einen „tinnitusartigen“ Sinuston ergänzt, wie er nach dem Einwirken von lauten Schallereignissen auftreten kann. In dieser impressionistischen Tongestaltung ist die fehlende Sprachverständlichkeit demnach klar ein narratives Stilmittel der Subjektivierung.

Ist die Verständlichkeit von Dialogen jedoch nicht gegeben und sollte sich dies dabei nicht durch die Story erklären, so erzeugt dies in der Regel eine Irritation beim Publikum. Dies gefährdet die konsistente Illusion der filmischen Welt im konventionellen Spielfilm, da das breite Publikum an eine klare und verständliche Dialog-Ebene gewöhnt worden ist und Abweichungen davon die Immersion stören können.

2.5.1 Die Unnatürlichkeit der Tonperspektive durch die Fokussierung der Stimme

Mit der Fokussierung auf die Sprachverständlichkeit bricht die Ton-Ebene in vielerlei Hinsicht mit der Natürlichkeit von physikalischer und wahrgenommener Realität, z.B. durch die inkorrekte Wiedergabe der natürlichen Ton-Perspektive im Verhältnis zum Kamerabild. Würden sich Bild- und Ton-Ebene perspektivisch entsprechen, so müsste sich die Wiedergabe der Stimme mit jedem Bildschnitt und Wechsel der Einstellungsgröße ändern und dabei vor allem die Lautstärke und der Raumanteil der Sprechenden stark variieren. Ganz so, wie es sich beim natürlichen Hören als

schwierig herausstellen kann, andere Personen aus der Distanz klar und deutlich zu verstehen, müsste bei einer konsequenten Umsetzung auf der Ton-Ebene eine aus Kameraperspektive weit entfernte Person demnach nur sehr leise und, je nach Beschaffenheit des Raumes, sehr „hallig“ zu hören sein. Dieser Versuch, den vermeintlich natürlichen Höreindruck nachzubauen, konnte sich jedoch nicht durchsetzen, da es sich als nicht praktikabel herausstellte, den klar verständlichen Dialog einer Nahaufnahme plötzlich aufgrund einer weiten Einstellung leise und unverständlich wiederzugeben. (Martin 2010, S. 103)

Somit wird die Konsistenz der Erzählung über die natürliche Erfahrung gestellt, in der die räumliche Distanz Auswirkung auf sowohl die visuelle, wie auch auditive Wahrnehmung hat. Während sich das Publikum zu Beginn noch an die Diskrepanz zwischen Bild- und Ton-Perspektive gewöhnen musste, wurde dies für spätere Zuschauende und Zuhörende zur neuen Normalität und die Unnatürlichkeit der Ton-Wiedergabe wurde nicht mehr als solche wahrgenommen. Dass wir im Film z.B. auch in der Lage sind einem Dialog zu folgen, der sich zwischen zwei Personen abspielt, die sich in einer super-totalen Einstellung kaum sichtbar unterhalten, unterstreicht, wie sehr die Diskrepanz zu den Möglichkeiten unserer Wahrnehmung akzeptiert wird und zur Konvention geworden ist. (vgl. Müller 2003, S. 288-290)

Der Film **Ta'm-e gīlās** von Abbas Kiarostami besteht beispielsweise aus vielen Autofahrten, in denen die Kameraperspektive zwischen den Personen im Auto und der weiten Einstellung der Landschaft, durch die das Auto fährt, wechselt. Die Ton-Perspektive bleibt dabei immer das Gespräch im Auto, dem wir klar und deutlich folgen können, auch wenn sich das Auto bildlich weit von uns entfernt (*Der Geschmack der Kirsche*, Abbas Kiarostami 1997, z.B. 01:00:44-01:03:47).

Es wurde bereits erwähnt, dass die Reproduktion von Ton durch eine Mikrofonaufnahme nicht mit der auditiven Wahrnehmung gleichgesetzt werden darf und somit die physikalische Realität von der wahrgenommenen unterschieden werden muss. Nun lässt sich auch feststellen, dass im Film und im Dienste der Narration auch die Grenzen der Wahrnehmung überschritten werden können, ohne dass dies zu einer Irritation seitens des Publikums führt. Die Verständlichkeit der Sprache ist im konventionellen Spielfilm als übergeordnet zu verstehen, da sie den zentralen Pfeiler in der Vermittlung der Narration darstellt und dabei mit den Gesetzen und Erfahrungen von physikalischer und wahrgenommener Natürlichkeit brechen darf, um die Konsistenz der Erzählung zu gewährleisten.

2.5.2 Der Bruch mit der Konvention

Wo sich eine bestimmte Konvention etabliert hat, lässt sie sich aber natürlich auch brechen, was in der Regel eine starke Wirkung erzeugt. Wird die Verständlichkeit

der Sprache als gegeben vorausgesetzt, so stellt die Störung dieser, z.B. in Form von schwer oder nicht verständlichen, bis hin zu fehlenden Dialogen, einen Bruch mit der Narration an sich dar und gefährdet die Konsistenz der Erzählung. Den Zuhörenden wird im Grunde der Zugang zu einem wesentlichen Kommunikationskanal der Story verwehrt. Der Bruch geschieht dabei umso auffälliger, wenn sich die fehlende Sprachverständlichkeit nicht innerhalb der filmischen Welt erklärt und somit eine bewusste gestalterische Entscheidung oder ein technischer Fehler zu Grunde liegt.

So finden sich beispielsweise in Filmen von Jean-Luc Godard, einer der zentralen Figuren der französischen *Nouvelle Vague*, Tongestaltungen, die bewusst mit der standardisierten Struktur des klassischen Hollywood-Kinos brechen und die Sprache als privilegiertes Element der Tonspur gefährden. Die Opferung der Sprachverständlichkeit durch z.B. die Wiedergabequalität oder auch die Maskierung durch andere Klänge, ist dabei eines von vielen Stilmitteln, die bei Godard zum Einsatz kommen, um sich aus den etablierten narrativen Strukturen, also der klassischen Erzählweise des Hollywood-Mainstreams der 50er- und 60er-Jahre, zu lösen. (vgl. Flückiger 2016, S. 189-191) So in Godards Film **Masculin, féminin: 15 faits précis** (*Masculin – Feminin oder: Die Kinder von Marx und Coca-Cola*, Jean-Luc Godard 1966), in dem sich die Verständlichkeit der Dialoge immer wieder dem Lärm der Umgebung unterordnen muss, z.B. den Autos der Straße oder dem Schreibmaschinen-Tippen in den Redaktionsräumen.

Auch in US-Filmen der 70er-Jahre zeigte sich bei Regisseuren wie Francis Ford Coppola oder Robert Altman die Experimentierfreude, mit der Konvention der Sprachverständlichkeit zu brechen und die immer gegebene Klarheit der Dialoge sowie die narrative Funktion des gesprochenen Textes zu gefährden. (vgl. Beck 2016, S. 107-110)

2.5.3 Authentizität durch mangelnde Klarheit der Sprache

Im Sinne der realistischen Erzählung können schwer verständliche Dialoge auch ein wichtiger Bestandteil authentischer Klangästhetik sein. Im Film **Apocalypse Now** wurden die ADR-Aufnahmen der berühmten „Helikopter-Sequenz“ in der Mischung so sehr gefiltert, dass am Ende lediglich ein dünner, blecherner Klang der Stimmen übrig bleibt, der sich kaum gegen den Lärm der Helikopter durchsetzt (*Apocalypse Now*, Francis Ford Coppola 1979, [2019], ab 00:33:30). Sound Designer und Editor Walter Murch erzählt, dass es das ausgemachte Ziel war, die Tonspuren aus Originalton, Sound Effekten und ADR so weit zu bearbeiten, dass die ganze Szene

eine dokumentarische Wirkung erzeugt⁸.

What we wanted most was a sense of reality. We were afraid it would sound like a dubbed film.

– Walter Murch in *Sound-on-film: Interviews with creators of film sound* (LoBrutto 1994, S. 95)

Ein anderer Aspekt der gleichen Thematik betrifft weniger die technische Reproduktion von Sprache, als viel mehr die Artikulation. Eine natürliche, nicht-theatralische Aussprache oder die Repräsentation sprachlicher Dialekte können im filmischen Realismus mit dazu beitragen, eine authentische, *realitätsnahe* Darstellung zu schaffen. Die Sprache transportiert also unabhängig des inhaltlichen Aspektes der Texte einen sozialrealistischen Bezug zum Leben. (vgl. Kracauer 1979, S. 155ff.)

⁸An dieser Stelle sei die enorme gestalterische aber auch technische Leistung hervorgehoben, in den 1970er-Jahren eine Tonmischung mit gelegentlich bis zu 200 Tonspuren durchzuführen, was knapp 2 Jahre dauerte (Beck 2016, S. 208ff.)

3 Originalton und Nach-Synchronisation

Im Grunde gibt es zwei Möglichkeiten, wie sich bild-synchroner Ton aufzeichnen lässt: Originalton und Nach-Synchronisation.

Als Originalton bezeichnen wir den Ton, der im Moment der Bildentstehung am Filmset aufgezeichnet wird. Die Tonaufnahme ist also zwangsläufig synchron zum Bild und die Darstellung auf Bildebene ist Ursprung des Klangs auf Tonebene, vorausgesetzt die Synchronisation ist auf technischer Ebene fehlerfrei.

Bei der Nach-Synchronisation wird die Tonspur unabhängig von der Bildentstehung aufgezeichnet und so zum Bild synchronisiert, dass die Illusion der Einheit von Bild und Ton gegeben ist und sich Bild und Ton wieder entsprechen. Bild-synchroner Ton muss also nicht zwangsläufig während der Bildentstehung aufgezeichnet worden sein.

Heutzutage besteht ein Großteil der Klänge im Film aus nach-synchronisierten Tonspuren, während als Originalton vom Filmset oft nur der Dialog im fertigen Film zu hören ist. Geräusche wie Schritte, Bewegung von Kleidung oder die Handhabung von Gegenständen werden in der Regel in der Ton-Postproduktion von sogenannten *Foley Artists* im Studio aufgenommen, die die Bewegungen synchron zum Bild nachspielen. Umgebungsgeräusche, Soundeffekte wie Fahrzeuge, Waffen, Tierlaute, sowie alle „übernatürlichen“ Sounds und Effekte werden im Sound Design erstellt, manipuliert und synchron zum Bild angelegt und editiert. (vgl. Flückiger 2023, S. 91)

Aber auch Dialogspuren werden häufig im Nachhinein erneut vertont, was technische, aber auch kreative bzw. ästhetische Gründe haben kann. Beim sogenannten *ADR (Automated Dialogue Replacement)* werden die Dialoge von den Schauspieler:innen im Studio erneut synchron zum Bild gesprochen, wodurch der Originalton vom Set ganz oder teilweise ersetzt wird. ADR ist je nach Regisseur:in eine beliebte Arbeitspraxis zur Steigerung der Qualität des Films oder aber ein ungeliebtes Prozedere, das gerne vermieden wird, was den Anspruch an die Originaltonaufnahme erhöht. (Bordwell und Thompson 2008, S. 23, 33)

3.1 Originalton-Technik – Früher und heute

Zur Aufnahme von Originalton am Filmset braucht es lediglich einen Schallwandler (Mikrofon) der an ein Aufzeichnungsgerät angeschlossen ist. An diesem Prinzip hat sich im Grunde nichts geändert, auch wenn z.B. das lange etablierte Aufnehmen im Lichtton-Verfahren, bei dem die Tonspur fotografisch auf den Rand des Filmstreifens abgebildet wird, mit den technischen Möglichkeiten aktueller digitaler Mehrspur-Recorder kaum zu vergleichen ist. Hinzu kommen die Entwicklungen und Innovationen in der Mikrofon- und Funk-Technik, welche die Arbeit am Originalton erheblich verändert haben.

3.1.1 Die ersten Studio-Jahre

Zu Beginn der Tonfilm-Zeit hat die Einführung von Mikrofonen in die Filmstudios die Arbeit am Set stark beeinflusst und führte zu Einschränkungen, die es in der Stummfilm-Produktion nicht gab. Um eine verständliche Aufnahme des Dialogs gewährleisten zu können, mussten die Mikrofone mit Kugelcharakteristik (omnidirektional) nah genug an die Sprechenden heranreichen und Störgeräusche im Studio weitestgehend minimiert werden. Dies hatte unter anderem zur Folge, dass die damals sehr lauten Filmkameras mitsamt Kameraperson teils in abgedichtete Kammern mit Glasscheibe platziert wurden, um so die Ton-Aufnahme frei vom Rattern des Kameramechanismus zu halten. Die schweren Mikrofone mussten zudem statisch angebracht werden, was den Bewegungsspielraum der Schauspielenden stark limitierte. Darüber hinaus war eine laute Sprechstimme Voraussetzung für eine technisch einwandfreie Aufnahme, da der geringe Rauschabstand der Mikrofone und Aufzeichnungsmedien einen hohen Signal-Eingangsspiegel erforderten. (vgl. Bordwell und Thompson 2008, S. 456)

3.1.2 Mobiles Aufnehmen ab den 1960er-Jahren

Eine zusätzliche Einschränkung stellte in den ersten Jahren des Tonfilms die Abhängigkeit von Filmstudios dar. Es gab noch keine mobilen Tongeräte und das synchrone Aufnehmen war lediglich durch eine physische Verbindung von Tongerät und Kamera gegeben. Die entscheidende Wendung brachte die Entwicklung der *Nagra*, einem mobilen Tonbandrecorder entwickelt von Stefan Kudelski. Das ebenfalls von Kudelski entwickelte Pilotton-Verfahren zur Synchronisation von Tonbandgerät und Kamera wurde ab 1958 in der *Nagra III* verbaut und ab 1962 standen zusätzlich Sync-Geräte mit Quarz-Kristallen zur Verfügung, die Kamera und Tongerät mit einem synchronen Puls-Signal versorgten. Bis in die 1960er-Jahre hinein sind also

alle Filme mit Originalton im Studio entstanden und das Drehen an Originalschauplätzen bestand lediglich aus Bildaufnahmen ohne synchronen Ton, die nachvertont werden mussten (vgl. Flückiger 2016, S. 185f.).

Mit der „Entfesselung“ des Tonrecorders entstanden auch neue Filmstile wie das *direct cinema* und *cinéma vérité*, deren dokumentarische Form der Observation erst durch die Bewegungsmöglichkeiten leichter Filmausrüstung möglich wurde (Monaco u. a. 1996, S. 548). Der Filmemacher John Cassavettes gehörte zu den ersten, die mit mobilen Magnetbandrecordern arbeiteten, was ihm ermöglichte dem Realismus seines Filmstil, dem Drehen an Originalschauplätzen in langen Takes mit Improvisationsanteil, mit einer authentischen Originalton-Spur zu erweitern (Beck 2016, S. 31).

3.1.3 Heutiger Stand der Originalton-Technik

Heutzutage können Mikrofone einen wesentlich höheren Dynamikbereich abbilden und weisen dabei sehr viel weniger Eigenrauschen auf. Außerdem ermöglichen es eine Vielzahl an etablierten Modellen, mit verschiedenen Eigenschaften hinsichtlich ihrer Richtwirkung, Schallempfindlichkeit oder Klangcharakteristik, jeder Situation mit der passenden Mikrofonauswahl zu begegnen. Zudem sind Mikrofone kleiner und leichter geworden, was im Fall der gängigen Kondensator-Mikrofone, die als Hauptmikrofon an der Tonangel eingesetzt werden bedeutet, dass Boom-Operator bzw. Tonangler:innen deutlich weniger Gewicht zu stemmen haben. Dies sorgt für mehr Flexibilität in der Bewegung und erleichtert den nach wie vor körperlich sehr anstrengenden Job. Noch um ein vielfaches kleiner als die kleinsten Boom-Mikrofone sind Lavaliermikrofone, deren Form-Faktor so gering ist, dass sie meist problemlos zur versteckten Mikrofonierung im Kostüm der Darstellenden platziert werden können.

Zur Verwendung von Lavaliermikrofonen, hier auch Ansteckmikrofone genannt, gehört auch die kabellose Übertragung des Signals per Funk. Andernfalls müsste jede Person, die mit einem Ansteckmikrofon ausgestattet wird, auch per Kabel mit dem Recorder verbunden sein. Deshalb hat auch die Entwicklung der Funktechnik großen Einfluss auf die Filmtönarbeit. Eine hohe Klangqualität, Robustheit und Reichweite der Funkübertragung, sowie die kompakte Größe der Funksender, die am Körper der Darstellenden getragen werden, sind Eigenschaften der drahtlosen Filmtön-Technik, die ständig verbessert werden und den Einsatz am Set überhaupt erst möglich machten. Heutzutage ist es nicht unüblich, dass jede:r Darsteller:in mit Sprechanteil auch mit einem eigenen Ansteckmikrofon und Sender ausgestattet wird, damit zusätzlich zu den Angelmikrofonen auch eine „isolierte“ Spur der Person

aufgezeichnet werden kann.

Mit dem Bedarf nach der Verwendung vieler Mikrofone am Set, wächst auch die Anforderung an das Aufzeichnungsmedium. Während jahrzehntelang im Lichttonverfahren oder auf externen Magnetband-Recordern wie der Nagra sämtliche verwendete Mikrofone am Set auf eine Mono-Spur gemischt und damit ihre Mischverhältnisse bereits endgültig fixiert wurden, finden sich heute fast ausschließlich digitale Mehrspur-Recorder. Auf diesen können sowohl eine Live-Mischung der Kanäle, als auch jede einzelne Spur isoliert aufgezeichnet werden. Das mobile Aufnehmen von 32 Einzelspuren während der Recorder im Akkubetrieb in einer Tasche getragen wird, stellt mit modernen High-End Aufnahmegeräten keine Herausforderung mehr dar (Sound Devices, LLC 2025). Die Live-Mischung der Einzelspuren dient dabei als wichtige Referenz für alle Mithörenden am Set und wird in der Regel in der Bildmontage als Tonspur angelegt. Die ebenfalls aufgezeichneten Einzelspuren werden anschließend für eine genauere Bearbeitung im Sound Editing, sowie für die Änderung der Mischverhältnisse einzelner O-Ton Spuren in der finalen Tonmischung verwendet.

Stetig wachsende Herausforderungen am Filmset erhöhen den Anspruch an die Auswahl des Equipments von Tonmeister:innen, weshalb die *klassische* Kombination aus Tonangel und Mono-Recorder meist nicht mehr ausreicht. Um möglichst jeder Situation mit einer adäquaten technischen Lösung begegnen zu können, bestehen die Filmtone-Setups von Tonmeister:innen heutzutage in der Regel aus einem Mehrspur-Recorder mit mindestens 8 Spuren Aufnahmekapazität, einer Auswahl an Boom-Mikrofonen, sowie genügend Funkstrecken mit Lavalier-Mikrofonen und allerhand Zubehör zur versteckten Verkabelung aller Darstellenden. Darüber hinaus gehören ein Timecode-System zur Synchronisation von Kamera(s) und Tonrecorder, sowie Funkstrecken mit Kopfhörer-Empfängern, für das Mithören des Live-Tons durch z.B. die Regie, dazu. Neben dem genannten elektrotechnischen Equipment braucht es oft auch eine Auswahl an Materialien zur Befestigung von Mikrofonen, Abdämpfen von Gegenständen und Oberflächen oder zur akustischen Behandlung von Räumen.¹

Die sich immer weiter entwickelnde Tontechnik, ist jedoch kein Garant für immer besser werdende Tonaufnahmen und vielen Produktionen mangelt es laut Umfragen an guter Sprachverständlichkeit. Während die Ursache dafür zum großen Teil in der Tonmischung, sowie der Abhörsituation von zumeist gestreamten Filmen gesucht wird (vgl. Martinez u. a. 2024), hat auch die Qualität der O-Tonaufnahme im sich zunehmend beschleunigenden Produktionsprozess seinen Anteil daran.

¹Diese Aufzählung ist hier bewusst recht vage gehalten, da die Auswahl des Equipments je nach Tonmeister:in und Anforderungen des Projekts stark variieren kann.

Im „Offenen Brief der Originaltonmeister*innen“² der Berufsvereinigung Filmton (*bvft*) wird unter anderem gefordert, dass eine ausgiebige Vorbereitung Teil des Prozesses und relevant für guten Filmton ist. Entscheidungen wie die Auswahl des Drehortes hätten großen Einfluss auf den Ton und müssten diesen deshalb mit einbeziehen. Der Ton leide immer mehr unter den erschwerten Produktionsbedingungen und der mangelnden Bereitschaft der Produktion, daran etwas zu ändern (Berufsvereinigung Filmton 2021).

An dieser Stelle sei auch noch auf einen weiteren offenen Brief der *bvft* von 2023 hingewiesen, in dem die standardmäßige Aufstellung des Tonteams aus drei Personen zu bestehen hat, um einen bestmöglichen Ablauf der Tonaufnahme zu gewährleisten und den zunehmend herausfordernden Produktionsbedingungen mit mehr Personal zu begegnen (Berufsvereinigung Filmton und Verband Deutscher Tonmeister 2023). Dies sei hier, da es sich ja um eine idealisierte Betrachtung handelt, auch als Standard vorausgesetzt, sodass in den folgenden Überlegungen keine Einschränkung durch mangelndes Personal berücksichtigt werden und z.B. die Verwendung von zwei Angelmikrofonen problemlos in Betracht gezogen werden kann.

3.2 Die Funktion von Originalton

Es wurde bereits festgestellt, dass die meisten Klänge eines Films nicht am Set, sondern später in der Post-Produktion aufgenommen werden. Auch der Original-Dialog wird häufig durch ADR-Aufnahmen im Studio ersetzt, wo sich akustisch ideale Bedingungen zur Sprachaufnahme vorfinden lassen.

Die aus Sicht von Originaltonmeister:innen durchaus provokante Frage Außenstehender, wozu es denn dann eigentlich den Originalton brauche, wo es doch möglich sei alles im Studio zu vertonen, soll in diesem Zusammenhang nicht als unangebracht erachtet werden. Vielmehr soll sie als Anstoß zur Auseinandersetzung mit der Funktion des Originaltons dienen.

Dabei soll ein undogmatischer, bewertungsfreier Ansatz verfolgt werden, da es in der Gegenüberstellung von Originalton und Nachvertonung nicht darum gehen soll, Überlegenheiten festzustellen. Vielmehr soll das jeweilige Potential in Betracht gezogen werden, das in Bezug auf das Filmemachen in den verschiedenen Methoden steckt.

²Im englischen Original von John Coffey („An Open Letter from your Sound Department“ (Coffey 2001), ins Deutsche übersetzt von Andreas Turnwald.

3.2.1 Die Singularität des Momentes

Eine so offensichtliche wie relevante Eigenschaft des Originaltons ist das Festhalten der schauspielerischen Darbietung auf Ton-Ebene im Moment des Entstehens. Dieser Moment kann als einzigartig bezeichnet werden und ist nicht exakt reproduzierbar. Die Möglichkeit der Momentaufnahme und des Einfangens zufälliger Begebenheiten stellt dabei ein einzigartiges Potential des filmischen Realismus gegenüber dem Realismus anderer Künste und Medien dar (vgl. Hesse 2016, S. 316).

Der Schauspiel-Moment entsteht aus dem Zusammenspiel und den Dynamiken aller Beteiligten und ist das Resultat von Übung, Erfahrung und Technik, aber eben auch von Intuition, Zufall und Chaos. Oft sind es auch gerade die nicht perfekten, ungeplanten Ereignisse und authentischen Reaktionen, die einen Take für Regisseur:innen zu ihrem Lieblings-Take machen und aus allen anderen hervorstechen lassen.

Das soll nicht heißen, dass ein:e Schauspieler:in nicht in der Lage ist, die Performance in nahezu identischer Kopie zu wiederholen. Manche Schauspieler:innen mögen in der Lage sein, jede Form von Ausdruck zu reproduzieren, sei es im nächsten Take am Set oder beim ADR-Sprechen im Studio. Andere werden eine zufällige oder emotionale Komponente einer Performance vielleicht nie wieder so spielen können oder sie sind auf die Drehsituation mit physischer Präsenz ihrer Anspielpartner:innen angewiesen und können diesen Modus nur schwer im isolierten Studio erreichen.

Ein weiterer Aspekt ist die Tatsache, dass Schauspieler:innen mitunter sehr viel Arbeit in die Entwicklung ausdrucksstarker Charakterrollen stecken, die sich letztlich auf den einen Moment vor Kamera und Mikrofon kanalisiert. Meryl Streep oder Daniel Day-Lewis, gemessen an der Anzahl gewonnener „renommierter“ Preise zwei der erfolgreichsten Schauspieler:innen unserer Zeit, wird beispielsweise nachgesagt, sich außergewöhnlich intensiv auf bevorstehende Rollen vorzubereiten und sich tief in die Identifikation mit der Filmfigur zu begeben (siehe Szanton 2023 und Rudoy 2024). Dazu gehört auch eine bestimmte Art des Sprechens, also die Modulation der eigenen Sprechstimme, aber auch das Aneignen geografischer oder historischer Dialekte. Kommt es nun im Laufe der Postproduktion zur Entscheidung, dass eine Szene aufgrund mangelnder O-Ton Qualität nach-synchronisiert werden muss, so geschieht dies in der Regel Monate oder länger nach den Dreharbeiten. Unabhängig davon, wie leicht oder schwer das Nach-Synchronisieren bestimmten Schauspieler:innen fällt, lässt sich ziemlich sicher sagen, dass die Auseinandersetzung mit der Rolle nicht mehr so präsent sein wird, wie zum Zeitpunkt des Drehs. Es lässt sich daher die etwas provokante These aufstellen, dass das Inkaufnehmen mangelhafter O-Tonspuren, sofern es sich produktionsseitig vermeiden lässt, einer gewissen Geringschätzung der Arbeit an der sprachlichen Ausdrucksform von Schauspielenden gleichkommt.

Laut Aussage seines Editors verzichtet der Regisseur Paul Thomas Anderson so gut es geht auf die Verwendung von ADR-Aufnahmen. In **Phantom Thread** (*Der seidene Faden*, Paul Thomas Anderson 2017) wurde gar nicht nachvertont und in **Licorice Pizza** (Paul Thomas Anderson 2021) lediglich eine Zeile Dialog (Hullfish und Jurgensen 2022). Die regelmäßige Zusammenarbeit zwischen Paul Thomas Anderson und Daniel Day-Lewis scheint nicht zuletzt in diesem Aspekt eine künstlerische Kompatibilität aufzuweisen.

Auch Originaltonmeister Mark Ulano spricht davon, dass der Regisseur Quentin Tarantino in seinen Filmen ausschließlich Originalton verwendet, da er an den Moment der Dreh-Performance glaubt:

For Quentin it's about capturing a performance he believes in, on the set, on the day, that's what he wants in the movie.

– Mark Ulano im Interview mit Matthew Steigbigel (Steigbigel 2015)

Abseits der großen Filmproduktionen mit erfahrenen Schauspieler:innen gibt es auch Filmemacher:innen, die Filmfiguren ganz oder in Teilen von Laien darstellen lassen. Es lässt sich dabei nicht pauschal sagen, aus welchen Beweggründen heraus diese Entscheidung getroffen wird, aber in vielen Beispielen ist das Ziel den Figuren eine bestimmte Natürlichkeit und Authentizität zu verleihen. So besetzte Andreas Dresen in seinem Film **Halt auf freier Strecke** (Andreas Dresen 2011), der die Geschichte eines Familienvaters mit tödlichem Hirntumor erzählt, neben den beiden Hauptdarsteller:innen Milan Peschel und Steffi Kühnert, vor allem Nicht-Schauspielende, die ihre echten Berufen als Ärzt:innen und Pflegepersonal darstellen (Knoben 2011). Ziel war es, den Szenen und Dialogen durch die hybride Form aus Fiktion und dokumentarischen Handlungsabläufen eine gewisse Authentizität zu verleihen, da die Darstellenden keine „Rollen“ spielen oder Texte performen, sondern im Grunde intuitiv auf Basis ihrer beruflichen Expertise handeln. Auch aufgrund des Improvisationsanteils im genannten Filmbeispiel, aber vor allem wegen der gewünschten Natürlichkeit der Darbietung erhält der Originalton eine besondere Qualität und Relevanz. Das Nachvertonen im Studio wäre für Laiendarsteller:innen ohne Übung sicherlich die wesentlich unnatürlichere Umgebung.

Unabhängig von der Form oder der Erfahrung der Schauspielenden ist die Einmaligkeit des Momentes nicht exakt reproduzierbar. Es ist daher eine der wichtigsten Aufgaben von Originaltonmeister:innen, jeder individuellen Nuance einer schauspielerischen Darstellung die Chance zu geben, im Film gehört zu werden.

3.2.2 Originalschauplätze

Als Originalschauplatz wird ein Drehort bezeichnet, der dem filmischen Ort real entspricht. Der Ort der Handlung, sei es die belebte Straße, das Café, der Wald oder die Wüste werden dann also nicht mit „Film-Tricks“ wie Kulissen-Bau, Projektionen oder Greenscreen und CGI³ erzeugt, sondern es wird schlicht und einfach am jeweiligen Ort der Erzählung gedreht.

Originalschauplätze bieten die Chance, eine authentische Klanglandschaft vorzufinden, die sich als Soundscape für den Film nutzen lässt. Auch hierbei gilt, ähnlich wie beim Aspekt der Darstellung, dass jeder Ort in seiner klanglichen Ästhetik einzigartig ist und die Atmosphäre dabei auch oft nur eine Momentaufnahme darstellt. Städte sind je nach Uhrzeit unterschiedlich belebt und Naturgeräusche wie Vögel und Insekten sind ebenfalls stark abhängig von Jahreszeit, Uhrzeit und Wetter (die großen Herausforderungen die das mit sich bringen kann werden unter **3.3.1 Das Filmset** behandelt). Gemäß dem Fall, dass am Drehort eine für die Erzählung passende Geräuschkulisse herrscht, bietet es sich an diese Möglichkeit wahrzunehmen. Sei es durch den ohnehin auf der Tonangel aufgenommenen Umgebungsanteil, Atmosphären-Mikrofone während des Takes (sozusagen „Live-Atmo“) oder durch das zusätzliche Aufnehmen von Nur-Ton Atmosphären.

3.2.3 Effizienz und Limitierung im kreativen Prozess

Eine Originaltonaufnahme ist insofern effizient, da sie im Moment des Drehens der Szene entsteht. Ist die Entscheidung für einen Take gefallen, und die einwandfreie Qualität der Aufnahme gegeben, so ist ein zentraler Bestandteil der Tonebene in diesem Moment bereits fixiert, auch wenn diese Aufnahme z.B. im Dialogschnitt noch weiter optimiert und neue Spuren hinzugefügt werden. Es ist dabei nicht zu unterschätzen, welchen Wert eine solche Gewissheit für den Prozess des Filmemachens hat, schließlich ist der:die Regisseur:in in diesem Moment dem fertigen Film auf Bild- und Tonebene einen Schritt näher gekommen.

Wird die Dialogaufnahme für eine Szene erst in der Post-Produktion im ADR-Studio realisiert oder neu aufgenommen, so muss die Entscheidung für die Darbietung jedes gesprochenen Wortes erneut getroffen werden, was durchaus ein bereichernder Prozess sein kann, aber in jedem Fall einen zusätzlichen Arbeitsaufwand darstellt.

³CGI (Computer Generated Imagery) bezeichnet Computer-generierte Bilder beim Film. Das Drehen vor Greenscreen (grüner Leinwand) ist dabei eine Methode, bei der im Nachhinein der grüne Hintergrund im Chroma-Key-Verfahren ersetzt und durch einen beliebigen Hintergrund ersetzt wird.

Im Verlauf der Entstehung eines Films müssen in allen Gewerken und besonders im Regie-Gewerk immens viele Entscheidungen getroffen werden, die sich letztlich auf das Endprodukt auswirken. Die maximale Auswahl an Möglichkeiten wird dabei oft mit einer kreativen Freiheit gleichgesetzt, in der die Freiheit der Entscheidung nicht durch äußere Faktoren beschränkt ist. Es gibt in der Psychologie allerdings auch Erkenntnisse, die dieser Annahme widersprechen.

Das „Paradox of Choice“ (Schwartz 2007) beschreibt zum Beispiel eine zunehmende Unzufriedenheit mit einer getroffenen Entscheidung, je mehr Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung standen. Die Konfrontation mit einer großen oder nahezu unbegrenzten Auswahl an Möglichkeiten kreiert dabei sogar selbst ein Problem, anstatt eine Lösung zu bieten. Gleichzeitig gibt es Studien die herausfanden, dass Menschen, die Ressourcen investieren um ihre Auswahl an Möglichkeiten zu vergrößern, im Ergebnis unglücklicher werden, je mehr sie in die Auswahlmöglichkeiten investiert haben („Maximization Paradox“) (Dar-Nimrod u. a. 2009) .

Es hat sich zudem herausgestellt, dass es auch sehr ermüdend sein kann, immer wieder viele Entscheidungen treffen zu müssen, was folglich jede weitere Entscheidung schwieriger macht und Einfluss auf das Urteilsvermögen hat (vgl. Danziger, Levav und Avnaim-Pesso 2011).

In diesem Zusammenhang stellt die Verwendung des O-Tons also eine gewisse Limitierung dar, da sich die Nuancen der Performance und die klanglichen Eigenheiten des Originaltons festschreiben und bei einem Verzicht auf Nachvertonung auch so bleiben und nicht mehr verändert werden. Die Entscheidung fällt also schon bei den Dreharbeiten. Gleichzeitig muss eine gute Aufnahme einer tollen Darstellung auch nie mehr in Frage gestellt werden, sodass mehr Kapazitäten für andere kreative Entscheidungsprozesse bleiben.

3.2.4 Produktionskosten

Wenn sich die Produktion dank eines guten Originaltons eine oder mehrere ADR-Sessions sparen kann, so ist das nicht nur hinsichtlich der Effizienz der erwähnten Entscheidungsprozesse hilfreich, sondern auch im Blick auf die finanziellen Kosten einer Filmproduktion.

ADR-Aufnahmen (siehe 3.5 ab S. 43) bedeuten Kosten für zusätzliche Arbeitstage von Schauspieler:innen, Synchrononmeister:innen, ADR-Editor:innen und Regisseur:innen, sowie die Miete für die entsprechenden Studios. Diese Kosten können von Anfang einkalkuliert worden sein, da ein guter O-Ton nicht immer für jede Drehsituation gewährleistet werden kann, sie können aber auch oft vermieden werden, indem am Set ein Umfeld für gute Tonaufnahmen geschaffen wird, sodass die Ent-

scheidung für ADR-Aufnahmen im Idealfall eine inhaltliche und kreative ist, statt einer Notlösung.

3.3 Die Ästhetik des Originaltons

Eine bestimmte Klangästhetik von Originalton ist heute schwer zu fassen, da sich in Folge der Entwicklung der Audiotechnik viele Ansätze zur Aufnahme herausgebildet haben, die alle eine eigene Klangästhetik mit sich bringen. Außerdem ist es wichtig, sämtliche Werkzeuge eben auch als solche zu betrachten. Entscheidend für den Klang eines Originaltons ist letztlich, wie die gegebenen Werkzeuge eingesetzt werden und in welchem Rahmen die Tonaufnahme ausgeführt werden kann.

In der Gegenüberstellung von O-Ton Dialogaufnahmen mit ADR-Aufnahmen im Studio ist die klangliche Abgrenzung ebenfalls schwierig. Ein gutes Mikrofon an der Tonangel wird in der idealen Position einen sehr direkten Sound der Stimme aufnehmen, der nur schwer von einer Aufnahme im Sprachstudio zu unterscheiden sein mag. Hinzu kommen die sich stetig weiterentwickelnden Möglichkeiten von Audio-Restaurations-Softwares, die mit teils KI-gestützten Algorithmen in der Lage sind, mit zunehmend verlustfreien Ergebnissen die Stimme von Störgeräuschen und Raumanteil zu trennen, was eine sehr isolierte Klangästhetik mit sich bringt und so dem O-Ton bei exzessivem Einsatz auch jegliche Natürlichkeit nimmt.

Gleichzeitig lässt sich eine „trockene“⁴, nah eingesprochene Studio-Aufnahme mit Werkzeugen wie Filter, Equalizer⁵ und Hall⁶ so manipulieren, dass die Stimme nicht mehr so klingt, als wäre sie in einem Tonstudio aufgenommen worden, sondern am filmischen Ort selbst (vgl. Görne 2017, S. 165).

Folglich soll es nicht darum gehen, dem Originalton eine allgemeingültige klangliche Ästhetik zuzuschreiben, sondern Parameter zu besprechen, die als Teil der O-Ton-Aufnahme einen Einfluss auf den Klang des Films haben.

⁴Der Begriff „trocken“ beschreibt in der Tontechnik ein Signal mit wenig Raumanteil, also viel Direktschall und wenig bis kein Nachhall. Während im Englischen auch der Begriff „wet“ für die gegenteilige Eigenschaft verwendet wird, ist im Deutschen das Wort „nass“ in diesem Zusammenhang nicht geläufig.

⁵Filter und Equalizer manipulieren den Frequenzgang eines Signals.

⁶Hall-Geräte, die heute meist als digitale Plugins verwendet werden, fügen einem Signal Reflexionen und Diffusschall hinzu, wodurch mehr Räumlichkeit entsteht. Für Dialog im Film werden dabei oft Impulsantworten von realen Räumen verwendet.

3.3.1 Das Filmset

Bei jeder Tonaufnahme, steht an erster Stelle ein reales Geschehen, ein Schallerignis, das eingefangen werden soll. Bei Musikproduktionen ist das die Band im Tonstudio oder das Orchester im Konzertsaal.

Bei einem Orchester ist es in der Regel so, dass das reale Geschehen (nämlich: ein Orchester spielt ein Musikstück in einem Konzertsaal) bereits alle Klänge so erzeugt, wie sie im Grunde auch zu hören sein sollen. Jedes Instrument und jede gespielte Note sind Teil der Komposition und der Konzertsaal wurde eigens für diesen Zweck konzipiert. Die Aufgabe von Tonmeister:innen ist es dann, diesen Klang in höchster Qualität und musikalisch adäquat einzufangen, um das Erlebnis im Konzertsaal zu reproduzieren.

Beim Film gibt es in der Regel eine wesentlich höhere Diskrepanz zwischen dem realen Geschehen am Set und der filmischen Welt, die der Film erzählt. Die Gesamtkomposition des Films wird meist erst nach der Aufnahme konstruiert und zusammengesetzt, sodass sich die Arbeit am Set darauf beschränkt die notwendigen Einzelteile im Sinne der Komposition einzufangen. Dabei ist die Einmaligkeit des Momentes und diesen bestmöglich einzufangen, die entscheidende Herausforderung (siehe dazu auch auf S. 31: **3.2.1 - Die Singularität des Moments**).

Ein Filmset kann für Schauspieler:innen eine sehr natürliche oder auch eine sehr künstliche Atmosphäre darstellen, was jedoch im besten Fall keine negativen Auswirkungen auf Darstellung hat. Für Tonmeister:innen, welche das Schauspiel auditiv einfangen, entstehen je nach Filmset verschiedene Herausforderungen und der Ort des Motivs muss dabei mitgedacht werden.

Das Filmstudio

Ein Filmstudio (im Englischen auch *Sound Stage*) ist ein recht technischer Ort mit großem Raum, in dem theoretisch ein beliebiges Motiv gebaut werden kann. Zudem bietet es Ausstattungen wie offene Decken und Wände, die die Arbeit mit Licht- und Kameratechnik erleichtern und Filmtricks ermöglichen. In Studios lässt sich eine kontrollierte, gleichbleibende Sound-Kulisse und damit ein Rahmen für isolierte Dialogaufnahmen schaffen, da es sich um einen geschlossenen Raum handelt, der von der Außenwelt abgeschottet ist.

Eine Dialogaufnahme im Studio muss nicht zwangsläufig der Räumlichkeit des erzählten Raumes entsprechen, was der Tongestaltung im Idealfall eine größere Kontrolle darüber gibt, wie sich Atmosphäre und Raumeigenschaften zusammensetzen sollen. Dies setzt jedoch voraus, dass das Studio auch gute akustische Eigenschaften aufweist, da sonst der Raumhall des Studioraums zur Klangästhetik der Aufnahme wird, was insbesondere dann zum Problem wird, wenn der Raum auf der

Aufnahme größer klingt als der erzählte Raum. Außerdem kann die Technik hinter der Kamera wie Scheinwerfer, Bühnenmaschinerie oder Effekte wie Windmaschinen zu großen Herausforderungen bei der Tonaufnahme führen.

Für das *Barbieland*-Filmset im Film **Barbie** (Greta Gerwig 2023) mussten die Boom-Operatoren beispielsweise mit Gurten gesichert auf hohen Plattformen nah der Bildkante arbeiten. Die offene Architektur der mehrstöckigen „Traumhäuser“ ließ keine andere Möglichkeit, nicht im Set gesehen zu werden, wie die Tonmeisterin Nina Rice erzählt (Lectrosonics Press Release 2023).

Das Drehen an Originalschauplätzen

Die individuelle Sound-Kulisse von Originalschauplätzen kann ein Geschenk für die Ton-Ebene des Films sein (siehe **3.2.2 Originalschauplätze**). In der Praxis kann die Atmosphäre jedoch auch zur Herausforderung werden, da sie oft schwer zu kontrollieren ist und sich während der Dreharbeiten zudem ständig verändern kann. Gängige Umgebungsgeräusche sind Menschen, Straßenverkehr, Baustellen oder Flugzeuge bis hin zum Wind in den Bäumen, Vogelgesang, Grillenzirpen oder andere Tiere. Diese Hintergrundgeräusche können die Erzählung selbst dann stören, wenn Drehort und filmischer Ort identisch sind. Sie werden zum Beispiel zum Problem, sobald sie den aufgenommenen Dialog übertönen, was den Fokus der Erzähl-Ebene verschiebt und die Sprachverständlichkeit beeinträchtigen kann.

Auch wird im Ton in der Regel eine zeitliche Kontinuität der Szene erzählt, die sich über Bildschnitte hinaus erstreckt und daher eine konsistente Hintergrund-Atmosphäre erzählen soll. Es kommt jedoch häufig vor, dass eine Dialogszene mehrere Stunden des Drehs in Anspruch nehmen kann, sodass zwischen einem Bildschnitt von Person A auf Person B zwei Stunden Drehzeit liegen können, obwohl im Film beide Charaktere zur gleichen Zeit anwesend sind. Verändert sich zwischen den beiden Einstellungen nun deutlich der Klangteppich der Szenerie, weil in der späteren Einstellung beispielsweise die Vögel den Abendgesang angestimmt haben, so stört dies die Kontinuität der Tonebene und kann zum Problem werden. Die Integration der Atmosphäre des Ortes in den Film wäre eine Möglichkeit, die Szene konsistent über die Bildschnitte hinweg zu erzählen.⁷

Wird eine Originaltonaufnahme mit isolierten Stimmen angestrebt, die die Anschluss-Kontinuität unterschiedlicher Takes wart, sollten Drehorte mit ruhiger und kontrollierbarer Ton-Kulisse bevorzugt werden, sodass sich der Dialog sauber aufnehmen lässt und sämtliche Atmosphären im Nachhinein aufgezeichnet werden.

⁷In diesem Fall wäre eine Nur-Ton-Aufnahme der Vogelgesang-Atmosphäre ohne Dialog das Mittel der Wahl, um diese Aufnahme dann unter die ganze Szene zu legen, bzw. unter die Aufnahmen, auf denen am Drehort noch kein Vogelgesang zu hören war.

Zwar ist es in bestimmtem Maße möglich, den Anteil von unerwünschten Umgebungsgeräuschen und Raum durch die Auswahl von Mikrofonen und eine nahe Platzierung am Sprechorgan der Schauspieler:innen, z.B. versteckte Lavalier-Mikrofone, zu minimieren. Jedoch sind der Isolierung der gewünschten Schallquelle Grenzen gesetzt und eine reine Verwendung von Ansteckmikrofonen zieht zudem klang-ästhetische Konsequenzen nach sich.

In vielen Fällen wird der Klang des Drehortes also zumindest in Teilen zum Klang der filmischen Welt beitragen. Es gehört daher zu den Aufgaben von Tonmeister:innen zu unterscheiden, welche Aspekte eines Originalschauplatzes die Erzählung der filmischen Realität gefährden, und somit auf der Tonspur möglichst wenig präsent sein sollten, und welche sich in die Erzählung fügen und keine Störung darstellen.

3.3.2 Der Einfluss der Mikrofonierung

Von allen technischen Geräten der Audio-Signalkette hat das Mikrofon, bzw. die Auswahl und der Einsatz von Mikrofonen, den größten Einfluss auf den klanglichen Charakter einer Originaltonaufnahme. Heutzutage ist es üblich, zusätzlich zu den gerichteten Kondensatormikrofonen an der Tonangel (Boom-Mikrofone) auch Ansteckmikrofone für jede Person zu verwenden, die eine Textzeile in der Szene hat. Wie und aus welchen Mikrofonen sich die Tonmischung zusammensetzt, hat einen erheblichen Einfluss auf die Klangästhetik des Originaltons.

Boom-Mikrofon an der Tonangel

Ein Boom-Mikrofon befindet sich offen im Raum, in der Regel auf den Mund der sprechenden Person gerichtet. Da das Mikrofon nicht im Bild zu sehen sein darf, begrenzt die obere Bildkante der Einstellungsgröße den Abstand von Mikrofon zu Darsteller:in. Das Boom-Mikrofon muss dabei nicht zwingend an der oberen Bildkante eingerichtet sein, es wird auch gelegentlich an der unteren eingesetzt, allerdings bietet das agieren mit der Tonangel von oben, also über den Köpfen von Darsteller:innen und der Kameraperson, in der Regel den meistens Bewegungsfreiraum für Boom-Operator:innen. Hinzu kommt, dass in vielen Einstellungsgrößen das Bild so eingerichtet ist, dass wir von der Person im Bild mehr vom Körper sehen und der Abstand zwischen Kopf und oberer Bildkante, der sogenannte „Headroom“, eher gering ist. In diesen Einstellung lässt sich das Mikrofon näher am Kopf platzieren, wenn von oben „geangelt“ wird.

Es kann ausreichend sein, eine komplette Szene mit nur einem Angelmikrofon aufzunehmen, da der:die Boom-Operator:in die Tonangel zwischen den Darsteller:innen

bewegen und neigen kann, sodass jeder Satz eingefangen wird. Bei schnellen Wortwechseln, Überlappungen im Dialog oder großem räumlichen Abstand zwischen den Darsteller:innen, kann oft nur mit einer zweiten Person an der Tonangel die komplette Szene abgedeckt werden.

Ein hochwertiges Mikrofon an der Tonangel, das in einer nahen Einstellung mit ca. 15-30 cm Abstand eine sprechende Person aufnimmt, fängt zudem den vollen Umfang der Stimme entsprechend des Frequenzgangs des Mikrofons ein. Die Position ist ideal für eine möglichst lineare, also natürliche Abbildung der Stimme, und würde in der Regel auch im Studio-Kontext ähnlich gewählt werden.

Aus der offenen Platzierung im Raum ergeben sich klangliche Konsequenzen, was die Gestalt des Originaltons betrifft, wenn mit Boom-Mikrofonen gearbeitet wird. Trotz der Richtwirkung der Mikrofone⁸, nehmen sie zu einem gewissen Teil auch andere Informationen auf, als nur die sprechende Person, auf die sie gerichtet sind. Dazu gehört, neben Bewegungs- und Umgebungsgeräuschen, vor allem ein gewisser Anteil an Raumhall. Wie viel Raumanteil ein Mikrofon mit aufnimmt, ist von vielen Faktoren abhängig, wie Richtcharakteristik des Mikrofons, Halleigenschaften des Raumes oder auch der Sprechlautstärke. Der entscheidende Faktor ist jedoch der Abstand des Mikrofons zur Schallquelle. Je weiter das Mikrofon von der sprechenden Person entfernt ist, desto mehr Raumanteil und desto weniger Direktsignal wird eingefangen.

Aufnahmen mit zu viel Raumhall können schnell unbrauchbar werden, da die Sprachverständlichkeit mit zunehmendem Raumanteil abnimmt. Während unser Gehirn in der Lage ist, die Aufmerksamkeit auf einzelne Aspekte einer Klangumgebung zu fokussieren (vgl. *Cocktailparty-Effekt* in 2.3.1 auf S. 12) und Klangobjekte auch in sehr halligen Umgebungen als solche wahrzunehmen, kann ein Mikrofon dies nicht leisten.

Ein ausgewogener Raumanteil auf der Tonspur gibt der Aufnahme jedoch eine hohe „Natürlichkeit“, sodass die Verortung der Stimme im filmischen Raum durch die Perspektive der Angel automatisch stimmig klingt. Ein Originalton, der mit einem Boom-Mikrofon aufgenommen wurde, transportiert also nicht nur die Stimme der Schauspieler:innen, sondern bettet sie in das Setting der Szenerie ein und liefert mit Raumanteil und Umgebungsgeräuschen bereits das Klangbett der filmischen Welt. Entscheidend für die Qualität der Aufnahme ist dabei, wie sich der Abstand von direktem Signal (Stimme) und Raum- bzw. Umgebungsanteil gestaltet und wie sich Hall und Umgebungsgeräusche im Kontext der filmischen Realität verhalten.

⁸Beim Filmtone werden in der Regel Mikrofone mit Hypernieren-Charakteristik verwendet, die seitlich einfallenden Schall dämpfen und damit zielgenau auf die gewünschte Schallquelle gerichtet werden können. Eine noch höhere Richtwirkung lässt sich mit einem Richtrohrmikrofon erzielen, das mit einem Interferenzrohr vor der Mikrofonkapsel ausgestattet ist.

Wie bereits angedeutet, besteht dabei eine starke Abhängigkeit von der Bildgestaltung, die den möglichen Abstand des Mikrofons vorgibt. Außerdem haben die Wahl des Drehorts, Raumbeschaffenheit und Störgeräusche, die durch Geräte und Arbeiten am Filmset entstehen, einen erheblichen Einfluss darauf, ob eine gute O-Tonaufnahme gelingt.

Versteckte Mikrofone - Ansteckmikrofone

Die klangliche Ästhetik von Ansteckmikrofonen ist eine gänzlich andere als die eines Angelmikrofons. Dabei sind weniger die Unterschiede in den technischen Eigenschaften von Lavaliermikrofonen entscheidend, als vielmehr ihre Positionierung und Verwendung. Die Mikrofone werden meistens in Brustnähe oder im Kragen des Kostüms, seltener auch in Kopfbedeckungen oder Perücken angebracht. Die Varianten kleinster Bauart lassen sich sogar am Brillenbügel verstecken.

Die Platzierung am Körper der Schauspieler:innen hat den Vorteil, dass die Stimme unabhängig von der Kameraeinstellung aufgenommen werden kann, da sich das Mikrophon ohnehin im Bild befindet, nur eben nicht sichtbar. Die Distanz des Mikrofons bleibt also immer die gleiche, egal ob Naheinstellung oder Totale.

Tonaufnahmen mit Ansteckmikrofonen sind trotz der meistens verwendeten Kugelcharakteristik der Lavaliers recht direkt und isoliert, da die Stimme durch die Nähe zur Mikrophonkapsel einen vergleichsweise hohen Pegel gegenüber den Umgebungsgeräuschen aufweist. Der Ansatz, eine Filmszene mit Ansteckmikrofonen zu mikrophonieren, sieht daher ein individuelles Mikrophon pro Darsteller:in vor, da lediglich die Stimme der verkabelten Person mit einem vernünftigen Pegel aufgezeichnet wird.

Robert Altman nutzte die Ästhetik der damals noch sehr neuen und limitierten Technik der Lavalier-Mikrophonierung in seinen Filmen der 1970er-Jahre als bewusstes Stilmittel und trennte damit die Stimmen vom filmischen Raum. Die Stimmen mehrerer Personen einer Szene erklangen teils überlappend und ohne räumliche Perspektive und schafften so eine „unnatürliche“, komplexe Narrationsebene. (Beck 2016, S. 4)

Die Klangästhetik von Tonspuren mit Ansteckmikrofonen ist in der Regel wesentlich weniger räumlich. Auch der Bezug zur visuellen Perspektive des Kamerabildes transportiert sich nicht in der Aufnahme, da die klangliche Nähe der Stimmen nur durch den jeweiligen Abstand zum Ansteckmikrophon, nicht aber zur Kamera im Raum, erzeugt wird. Die Dialogspuren geben also wenig Aufschluss über den filmischen Raum.

Ein gut platziertes Lavaliermikrophon kann den Klang der Stimme dabei allerdings

adäquat abbilden und auch in Situationen, in denen die Tonangel nicht an die darstellende Person heranreicht, eine klare Dialogspur liefern. Gut platziert bedeutet vor allem, dass das Signal frei ist von Störgeräuschen, die insbesondere bei Bewegung und von den Stoffen des Kostüms verursacht werden, in denen das Mikrofon versteckt wird.

Auch hat die Position des Mikrofons einen erheblichen Einfluss auf den Klang. So ist die Platzierung auf der Brust oder im Kragen des Kostüms nicht ideal, da der Schall der Stimme von Kinn und Kiefer abgeschattet wird, die Stimme so im Frequenzgang verzerrt und die Sprachverständlichkeit leidet (DPA-Microphones 2021). Besser verständlich bleibt die Sprache bei einer Mikrofonierung auf der Stirn bzw. am Haaransatz, was jedoch beim Film oft nicht möglich ist, da Mikrofon oder Kabel sichtbar wären. Da eine Verkabelung im Kostüm oft die einzige Möglichkeit darstellt, sind viele Lavaliermikrofone in ihrem Frequenzgang mit einer Anhebung der hohen Mitten und Höhen verzerrt, was die Präsenz der Stimme erhöht, die durch die Positionierung des Mikrofons verloren geht und zudem die Dämpfung des Klangs beim Einbau unterhalb von textilen Stoffen etwas kompensiert.

Versteckte Mikrofone - Plant-Mics

Als eine Art Kompromiss aus Angel- und Ansteckmikrofon ließe sich die Verwendung von sogenannten „Plant-Mics“ bezeichnen. Plant-Mics werden im Set versteckt, sodass sie sich innerhalb des Bildes befinden, dabei aber für die Kamera nicht zu sehen sind. Die Platzierung kann überall dort Geschehen, wo die Tonangel den Dialog aufgrund der Bildkante nicht gut einfangen kann und sich die Möglichkeit bieten, ein Mikrofon hinter z.B. Gegenständen der Requisite oder Einrichtung zu verstecken. Auch an Orten, an denen eine Angel aus platz-technischen Gründen nicht in Frage kommt, wie z.B. eine Szene im Inneren eines Autos, kommen Plant-Mics häufig zum Einsatz.

Ein Plant-Mic ist dabei kein spezielles Mikrofon, theoretisch kann jedes beliebige Mikrofon als Plant-Mic eingesetzt werden, solange der Formfaktor das versteckte Platzieren zulässt.

Die klangliche Ästhetik orientiert sich mehr an der des Boom-Mics, da das Plant-Mic ebenfalls offen im Raum platziert ist und diese Räumlichkeit mit aufzeichnet. Im Gegensatz zur Tonangel ist ein verstecktes Mikrofon jedoch statisch und die Darsteller:innen lassen sich nicht verfolgen, weshalb sich der Klang bei Bewegung der Personen verändert, was unter Umständen zu einer Irritation mit der Bildperspektive führt.

Die Arbeit am Set beinhaltet heutzutage in der Regel die Verwendung aller hier

genannten Mikrofonierungstechniken.(vgl. Berufsvereinigung Filmtone und Verband Deutscher Tonmeister 2023) Das heißt in der Praxis, dass in der Regel sowohl mindestens ein Boom-Mic, als auch individuelle Ansteckmikrofone zur Tonaufnahme verwendet werden. Dies lässt die Möglichkeit offen, die Mikrofone später in der Tonmischung beliebig miteinander zu mischen, ähnlich wie bei Orchesteraufnahmen, bei denen häufig ein Hauptmikrofon eingesetzt wird, das das gesamte Orchester sowie den Raum aufzeichnet, und zudem Stützmikrofone für einzelne Instrumente oder Instrumentengruppen.

3.4 Nach-Synchronisation – Nur-Ton am Set

Eine mögliche Form der nachträglichen Aufnahme von Tonmaterial, bietet der direkt am Set aufgenommene *Nur-Ton*. Wie im Namen bereits angelegt, wird bei dieser Aufnahme lediglich Ton und kein Kamerabild aufgezeichnet.

Diese Aufnahme wird in der Regel direkt am Filmset und unmittelbar nach einer Szene oder unter Umständen sogar zwischen Takes durchgeführt. Dabei werden von den Schauspielenden die Dialoge oder auch Aktionen, die Geräusche erzeugen, für die Tonaufnahme zur späteren Synchronisierung nach gespielt. Dabei kann ein Nur-Ton aus einzelnen Wörtern, Sätzen oder aber ganzen Szenen mit mehreren Darsteller:innen bestehen.

Da der Nur-Ton innerhalb der gleichen Parameter wie der eigentliche O-Ton aufgenommen wird, ähnelt er diesem in seiner Ästhetik auch sehr, was z.B. ein Mischen von O-Ton- mit Nur-Ton-Aufnahmen erleichtert, da sie klanglich nicht aneinander angepasst werden müssen. Im Gegensatz zu ADR-Aufnahmen im Studio (siehe 3.5) wird die Szene jedoch nicht synchron zum Bild nachgesprochen, weshalb nicht immer garantiert ist, dass sich eine Nur-Ton-Aufnahme auch lippensynchron mit dem Bild verschneiden lässt. Eine gewisse Konsistenz in der Darstellung, sowie ein besonderes Ohrenmerk⁹ von Tonmeister:innen und Regie darauf, wie die Nur-Töne im Vergleich zur Szene gespielt werden, erhöhen die Chancen, dass sich ein Nur-Ton auch im Film verwenden lässt.

Die Gründe für eine Nur-Ton-Aufnahme können vielfältig sein. Vor der Einführung von Pilotton und Quarz-Technologie zur Synchronisierung von Kamera und Tonrecorder nutzte der Regisseur Robert Bresson z.B. bereits ein Nur-Ton-Verfahren, um direkt vor Ort die gesprochenen Dialoge und Geräusche der Szene aufzunehmen (Flückiger 2016, S. 186). Gut 60 Jahre später findet das gleiche Prinzip auch im Film **Oppenheimer** (Christopher Nolan 2023) Anwendung, wie der Tonmeister des Films, Willie Burton erzählt. Da viele Einstellungen mit sehr lauten IMAX Ka-

⁹Diese Wortneuschöpfung sei hiermit wissenschaftlich postuliert.

meras gedreht wurden, mussten diese komplett nachvertont werden, was in diesem Fall als Nur-Ton realisiert wurde:

Working on Oppenheimer we had to deal with [...] the IMAX camera, which is noisy. [...]in close-ups and if it's a lot of dialogue, he would not use the IMAX camera, he [Christopher Nolan] would use a [...] quieter camera. But if we do IMAX and the scenes are short, like maybe 4, 5, 6 lines, when we get a print, we actually record [that same scene] wild¹⁰ [...] with props, movement, whatever it is. [...] He will actually use that because the actors are so good, their timing is so close. [...] They know what they have to do. If they're running, they're running. If they're walking, they're walking. On a lot of films when you do wild lines they're standing still doing wild lines. But not with Chris, he wants movement and they act the whole scene out for sound only. [...] And believe it or not, there's almost no looping, almost no ADR. - Willie Burton im Team Deakins Podcast (Burton, R. Deakins, and J. E. Deakins 2025, 00:49:31–00:51:41)

Im Allgemeinen lässt sich sagen, dass ein Nur-Ton immer dann in Betracht gezogen werden kann, wenn eine Szene mit Kamerabeteiligung nur in unzureichender Tonqualität aufgenommen werden kann, die Location an sich jedoch die Bedingungen für gute Tonaufnahmen bietet. So kann es zum Beispiel sein, dass Kameraeinstellung und/oder Lichtsetzung ein ideales Platzieren der Tonangel unmöglich machen und die Szene deshalb im Nachgang zusätzlich als Nur-Ton mit idealer Position der Mikrofone realisiert wird.

3.5 Nach-Synchronisation – ADR

ADR (*Automated Dialogue Replacement*) beschreibt den Prozess der nachträglichen Dialogaufnahme im Tonstudio synchron zum Filmbild und der originalen Darstellung (Flückiger 2023, S. 493). Die Sprecher:innen sehen dabei die geschnittene Szene auf einer Leinwand oder einem Bildschirm, auf welchen zusätzlich noch die Texte eingeblendet werden können. Synchrononmeister:innen und Regie kontrollieren in der Abhör-Regie die Performance, sowie die Synchronität der Dialoge.

So wie ein Film einerseits ausschließlich aus Originalton bestehen kann, kann die Dialogspur andererseits auch komplett im ADR-Studio aufgenommen werden. Häufig werden die Originaltonaufnahmen durch ADR-Aufnahmen ergänzt oder auch ersetzt, was verschiedene Gründe haben und je nach Projekt und Filmemacher:in auch eine reine persönliche Präferenz sein kann.

¹⁰Im Englischen Sprachraum werden Nur-Töne als *wild tracks* oder *wild lines* bezeichnet

3.5.1 „Technisches“ ADR

Die Entscheidung, bestimmte Passagen eines Filmes im ADR-Studio neu einzusprechen, hat oft technische Gründe. So kann es sein, dass die Qualität des O-Ton-Dialogs nicht ausreicht, um die Intention der Szene zu transportieren. Sind beispielsweise Umgebungsgeräusche zu laut bzw. unpassend oder das Mikrofon zu weit weg und die Sprache dadurch zu undeutlich, wird der Text neu aufgenommen.

Falls die Regie mit dem Schauspiel des Original-Takes zufrieden ist und sich genau diese Performance als technisch einwandfreie Aufnahme wünscht, so ist es die Aufgabe der Darstellenden, ihre Darbietung exakt zu reproduzieren. Dies stellt in der Regel eine gewisse Herausforderung dar, da sich der:die Darsteller:in nun in einer sehr anderen Situation wiederfindet, als zur Zeit der Dreharbeiten, bei denen sich das Spiel in der Regel aus einem Kontext von Raum, Szenerie und Mitspielenden ergibt.

Synchrononmeister:innen müssen zudem darauf achten, dass die Sprechhaltung der Spieler:innen mit der Szene übereinstimmt. Eine Szene in einer belebten Straße, in der am Originalschauplatz natürlicherweise laut gesprochen wurde, muss im Studio ebenso intensiv nachgesprochen werden, insbesondere dann, wenn nur einige Sätze oder Worte ausgetauscht werden und die ADR-Aufnahmen zusammen mit dem Originalton verschnitten werden. Die richtige Sprechhaltung einzunehmen passiert in einem ruhigen, isolierten Tonstudio jedoch nicht immer intuitiv und muss daher bewusst erzeugt werden.

Ein weiterer Aspekt ist die physische Haltung der Darstellenden, die sich stark auf das Sprechen auswirkt. Wenn einer gesprochenen Zeile im Film eine körperliche Anstrengung voraus geht oder die Sätze ohnehin in Bewegung gespielt werden, so hat das hörbare Auswirkungen auf Stimme und die Atmung. Am Set geschieht dies meistens automatisch, da die Schauspielenden die Aktionen mitspielen und sich in gewissem Maße authentisch anstrengen.¹¹ Beim Nachsprechen im Studio kann es demnach nötig sein, durch eine kurze Anstrengung und Bewegung, die Atemfrequenz zu erhöhen, was im Ergebnis zu authentischeren Aufnahmen führt, die sich gut unter das Schauspiel vom Set einfügen lassen.

Die Schwierigkeit solcher technisch bedingter ADR-Aufnahmen besteht also darin, trotz der „Künstlichkeit“ der Studiosituation die Natürlichkeit des Schauspiels am Set zu imitieren, um den filmischen Realismus und die Diegese zu stützen.

Der Regisseur Sidney Lumet schreibt aus diesem Grund, dass er in der Regel versucht, ADR (im Englischen auch *looping* genannt) zu vermeiden:

¹¹Natürlich wird nicht in jedem Take die 5. Etage des Wohnhauses von den Schauspieler:innen tatsächlich bestiegen, jedoch hilft es den meisten Darstellenden, sich vor dem Take körperlich zu aktivieren und kurz anzustrengen, um in die entsprechende Haltung zu kommen.

Generally, I try to avoid looping. Many actors can never recapture their performance, because the process is so mechanical. (Lumet 1995, S. 188)

Darüber hinaus beschreibt Lumet aber auch das Potential der Kunst der Nachsynchronisation und hebt dabei europäische Filme besonders hervor:

[...] some actors are brilliant at looping and can actually improve their performances. European actors are particularly good at it. In France and Italy, they usually shoot without synchronous sound and loop the whole performance in a sound studio later. I'm constantly amazed at how superbly actors can adjust to technical demands. (Lumet 1995, S. 188)

Viele europäische Filme insbesondere der 50er- und 60er-Jahre wurden an Originalschauplätzen ganz ohne O-Tonaufnahme gedreht, sodass eine Nach-Synchronisation die einzige Möglichkeit war, die Filmfiguren sprechen zu lassen. Beispiele sind der Franzose Jacques Tati oder auch Federico Fellini aus Italien (Martin 2010, S. 89).

Auch in vielen frühen Filmen der französischen *Nouvelle Vague* mussten Dialoge zum Teil komplett neu vertont werden, was dem Konzept dieser Bewegung, einen unverfälschten und wenig konstruierten Zugang zur Lebensrealität zu schaffen, interessanterweise entgegensteht (Flückiger 2016, S. 185).

3.5.2 „Inhaltlich-kreatives“ ADR

Ein weiterer Aspekt von ADR-Aufnahmen verfolgt einen gänzlich anderen Ansatz als das vorher beschriebene *technische* ADR. Beim *inhaltlich-kreativen* ADR steht nicht die Reproduktion der Original-Performance im Vordergrund, sondern eine Neuinterpretation der Darstellung. Das Potential der Aufnahmesituation im Tonstudio macht es möglich, den Fokus auf sprachliche und spielerische Feinheiten der Stimme zu legen, wie es am Filmset aufgrund von vielen parallelen Gestaltungsebenen gleichzeitig nicht immer realisierbar ist. So können Regisseur:innen das ADR-Studio auch unabhängig von der technischen Qualität des Originaltons in Betracht ziehen, um die Szenen des Films weiter zu perfektionieren.

Manche Ideen der Tongestaltung lassen sich zudem nur schwer oder gar nicht als Originalton realisieren und verlangen deshalb nach einer ADR-Session. Insbesondere, wenn der Ton die Realismus-Ebene verlässt und beispielsweise sehr intim und leise gesprochene Dialoge in den Vordergrund rücken und sich aus der Atmosphäre der Umgebung lösen, um etwa eine Subjektivierung zu erzählen. Intimität und leise Sprechhaltungen sind starke erzählerische Elemente der Tonebene, häufig jedoch technisch schwer als Originalton zu realisieren, wenn gleichzeitig mit

den Einschränkungen der Bildgestaltung und Umgebungsgeräuschen umgegangen werden muss.

Die Isolation und technisch optimierten Bedingungen eines Studios, sowie die Möglichkeit mit dem Abstand zum Mikrofon zu experimentieren, liefern beste Voraussetzungen für jegliche Art von sprachlichen und stimmlichen Feinheiten.

Eine weitere Möglichkeit zur Umgestaltung des Films durch ADR ist das Aufnehmen von neuem oder geändertem Text. Textänderungen im Skript, die nach dem Dreh im Schnittprozess aufkommen, werden also von den Darstellenden eingesprochen und in der Montage versucht zu kaschieren, sodass asynchrone Lippenbewegungen zum Dialog nicht sichtbar werden.

Während ein technisches ADR, also das Ausbessern von technisch unsauberem Originalton, lediglich versucht die Darstellung zu reproduzieren, um sie besser für die Tongestaltung verwenden zu können, ist das inhaltlich motivierte ADR als ein weiteres kreatives Werkzeug im Baukasten der Sound Arbeiten anzusehen.

3.6 Der Originalton in der Tonmischung

Im narrativen Spielfilm ist die zentrale Aufgabe der Originalton-Aufnahme das Einfangen des gesprochenen Dialogs und weiterer stimmlicher Ausdrucksformen der Schauspielenden im Moment der Darstellung. Dabei sollte die Dialogspur technisch sauber und möglichst frei von unerwünschten Elementen sein, insbesondere wenn sie nicht Teil der filmischen Welt sind (z.B. das Flugzeug im Fantasy-Märchenwald). Zudem ist oft eine hohe Trennung zwischen dem Dialog-Signal und Hintergrundgeräuschen gewünscht.

Ein Originalton, der diese Parameter erfüllt, lässt eine kreative Gestaltung der Tonebene zu, da nach Belieben weitere Elemente dem Klangraum hinzugefügt werden können, ohne dass Nebengeräusche auf der Dialogspur der Behauptung von filmischer Realität auf auditiver Ebene widersprechen. Geräusche, Atmosphären (Atmos), Sound-Effekte und Musik machen einen erheblichen Teil der Wirkung des Filmtons aus und können besser in der Postproduktion angelegt werden. Archiv-Material oder zusätzlich aufgenommene Tonspuren können so angeordnet, bearbeitet und gemischt werden, wie es der Erzählung des Films zuträglich ist. In den Mainstreamfilmen Hollywoods kann davon ausgegangen werden, dass das fast alles Hörbare im Film, abgesehen vom Dialog, nicht am Set aufgenommen wurde (Flückiger 2023, S. 93f).

Eine möglichst isolierte Dialogspur lässt sich in der Ton-Mischung, der Arbeitsschritt in dem alle Sounds des Films final gemischt werden, sehr vielseitig einsetzen und ermöglicht die Kontrolle über Parameter wie Lautstärke, Perspektive

und Räumlichkeit der Stimme. Sollten zu viele andere Geräusche und Hintergrund-Atmos Teil der Tonspur sein, lässt sich der Dialog nicht unabhängig davon bearbeiten und eine Erhöhung der Lautstärke der Dialogspur, hat dann auch eine - meist unerwünschte - lautere Hintergrund-Atmo zur Folge.

Eine vollkommene Isolierung der Stimme auf O-Ton-Aufnahmen (wie es im Tonstudio möglich wäre) ist jedoch nicht nur unwahrscheinlich und schwierig herzustellen, sondern auch nicht immer wünschenswert. Die Abbildung von Perspektive und Räumlichkeit, Bewegungsgeräusche der Darsteller:innen, die natürlichen Raum- und Umgebungsklänge; all diese Geräusche lassen sich beim Dreh nicht komplett vermeiden, sind im Idealfall aber eben auch Teil der auditiven Erzählung und können den filmischen Raum für die Zuhörenden öffnen. Im Studio nachgesprochene Dialoge vermissen all diese Elemente, sodass sie mit Aufwand wieder nachgebaut werden, in dem Rauntöne¹² unterlegt, Foleys aufgenommen und Raumhall, sowie ggf. Frequenzbearbeitung der Stimme hinzugefügt werden.

Es gilt also nicht unbedingt als ausgemachtes Ziel, dass der Dialog komplett frei von allen anderen Geräuschen und Klängen sein muss. Es geht viel mehr darum eine Tonspur aufzuzeichnen, die eine gute Kontrolle über die relevanten Elemente der Darstellung und dadurch eine konsistente Erzählung auf Ton-Ebene ermöglicht. Wie „sauber“ eine Dialogspur sein muss, hängt von vielen Faktoren, nicht zuletzt vom jeweiligen Film und seinem Stil, ab und kann sogar innerhalb dessen von einer Szene zur nächsten variieren.

Gleichermaßen gilt, dass der Originalton alleine schon ausreichen kann, eine Szene oder gar einen Film zu erzählen. Sei es durch das dogmatische Ausschließen zusätzlicher Tonaufnahmen (*Dogma 95*) oder weil alle Elemente der Ton-Ebene auf dem O-Ton so abgebildet sind, wie sie letztlich im Film zu hören sein sollen. Im Folgenden sollen deshalb verschiedene Film-Beispiele zur Verwendung von Originalton beschrieben und hinsichtlich seiner Funktion im filmischen Realismus der Erzählung analysiert werden.

¹²Ein Rauntone ist eine Aufnahme der „Stille“ eines Raumes, die natürlich nie wirklich still ist und ihren spezifischen Klang hat.

4 Analysen zur Ästhetik von Originalton in Filmbeispielen

Während allein die Zuschreibung einer bestimmten Klangästhetik von Originaltonaufnahmen schon schwierig ist (siehe **3.3 Die Produktion von Originalton**, S. 35), fächert sich der Gestaltungsspielraum durch die Bearbeitung des O-Tons, die Hinzunahme zusätzlicher Geräusche und Atmosphären, das Sound Design und die Tonmischung noch weiter auf. Wird zudem die Tonebene eines vollendeten Films ohne belegbare Hintergrundinformationen über den Entstehungsprozess betrachtet, so ist in vielen Fällen nicht eindeutig auszumachen, ob es sich überhaupt um Originalton handelt oder nicht.

Geübte Ohren können sicherlich mit größerer Sicherheit Originalton-Dialog von ADR-Aufnahmen unterscheiden und auch der Produktions-Kontext von Filmen kann Aufschluss über die Arbeit am Ton geben. So können ein fundiertes Wissen über Dreharbeiten, bzw. Erfahrungen am Filmset, helfen, Szenen zu identifizieren die aufgrund der Art wie sie gedreht wurden wahrscheinlich keinen O-Ton enthalten. Dennoch sollte davon ausgegangen werden, dass sowohl ein Originalton in „Studio-Qualität“ vorliegen kann, als auch davon, dass eine ADR-Aufnahme so in den Film eingearbeitet wurde, dass sie eine authentische und dokumentarische Klangästhetik aufweist, wie sie tendenziell dem Originalton zugeschrieben werden würde.

Es sollen also in dieser Beschreibung und Analyse von Filmen, bzw. Filmszenen, Beispiele aufgeführt werden, für die es dokumentierte Nachweise für die Verwendung von Originaltonaufnahmen gibt. Besonderes Augenmerk liegt dabei auf der Untersuchung der These, ob sich eine bestimmte Ästhetik oder inhaltliche Funktion des Originaltons finden lässt und wie die Verwendung im jeweiligen filmischen Realismus einzuordnen ist.

Die Auswahl an Filmen und Regisseur:innen erhebt dabei keinen Anspruch darauf, eine vollständige Repräsentation der Kino-Landschaft und des Aspektes des Originaltons innerhalb dieser darzustellen.

4.1 Der dokumentarische Originalton-Realismus von Dogma 95

I am no longer an artist. I swear to refrain from creating a „work“, as I regard the instant as more important than the whole. My supreme goal is to force the truth out of my characters and settings. I swear to do so by all the means available and at the cost of any good taste and any aesthetic considerations.

Thus I make my vow of chastity.

– Auszug aus dem *Dogma 95*-Manifest (Trier und Vinterberg 2014)

Am 13. März 1995 wurde das Manifest *Dogma 95* (original: *Dogme 95*) veröffentlicht, unterschrieben von den beiden dänischen Regisseuren Thomas Vinterberg und Lars von Trier. Das Manifest brachte eine starke Ablehnung gegenüber individualistischen Tendenzen im Kino, wie sie in früheren filmästhetischen Revolutionen, z.B. der *Nouvelle Vague* auftraten, zum Ausdruck (MacKenzie 2014, S. 201). Dem selbst auferlegten Auftrag der beiden Filmemacher, sich selbst und die eigene Ästhetik der „Wahrhaftigkeit“ unterzuordnen, dient ein strenges Regelwerk von 10 *Geboten*, welche es zu befolgen gilt. Ziel der Regeln ist es, die Künstlichkeit und das Konstruierte des Filmemachens weitestgehend zu reduzieren. So darf beispielsweise nur an Originalschauplätzen gedreht werden, Requisiten und Beleuchtung dürfen nur so verwendet werden, wie sie an den Motiven vorzufinden sind und auch optische Bild-Effekte sind nicht erlaubt (Trier und Vinterberg 2014).

Auf der Ton-Ebene gibt es ebenfalls eine starke Einschränkung, die vorschreibt, dass im *Dogma 95*-Film ausschließlich Originalton verwendet werden darf. Wörtlich heißt es:

*The sound must never be produced apart from the images or vice versa.
(Music must not be used unless it occurs where the scene is being shot).*

– 2. „Gebot“ des *Vow of Chastity* des *Dogma 95*-Manifests (Trier und Vinterberg 2014)

Diese Regel kann durchaus als radikal bezeichnet werden, gemessen an der Tatsache, dass das nachträgliche Hinzufügen von Sounds oder Musik den Tonfilm im Grunde seit seiner Einführung begleitet. Diese experimentelle Einschränkung zieht Konsequenzen nach sich, die zum einen die Gestaltungsmöglichkeiten des Sound Designs limitieren und zum anderen erhöhte Anforderungen an den Originalton stellen. Alles, was im Film zu hören sein soll, muss zwangsläufig auch am Set zu hören sein und aufgezeichnet werden.

So erzählt der Regisseur Thomas Vinterberg im DVD-Audiokommentar zu dem Familiendrama **Festen** (*Das Fest*, Thomas Vinterberg 1998), dem ersten *Dogma 95*-Film, wie bei den Dreharbeiten für die Prügelzene zwischen Michael und seinem Vater Helge abseits der Kamera die Geräusche für die Schläge vertont wurden, da es sich ja trotz aller Wahrhaftigkeit um Stunts und keine echten Schläge handelt:

Jetzt wird Henning Moritzen [Darsteller von Helge] gleich gedemütigt und verprügelt während Leute im Off auf Kohlköpfe einschlagen, um Prügelgeräusche zu erzeugen.[...] Wir standen herum und klatschten in die Hände oder schlugen auf Kleidung ein. Für die Tritte legten wir Stoff dazwischen. Wir durften nichts nachsynchronisieren.

– Audiokommentar zum Film von Thomas Vinterberg (01:29:11-01:30:28 Vinterberg 2014)

4.1.1 Klang-Ästhetik der *Dogma 95*-Filme

Zur Analyse einer Klang-Ästhetik sollen hier drei der frühen dänischen *Dogma 95*-Filme herangezogen werden. Der bereits erwähnte Film **Festen** von Thomas Vinterberg, der zweite „Dogma-Film“ **Idioterne** (*Idioten*, Lars von Trier 1998) von Mitunterzeichner Lars von Trier, sowie **Italiensk for Begyndere** (*Italienisch für Anfänger*, Lone Scherfig 2000) der Regisseurin Lone Scherfig.

Prinzipiell wäre zu erwarten, dass bei Filmen, die ausschließlich O-Ton und keine zusätzlichen Sounds verwenden, ein sehr dokumentarisch-naturalistischer Klangcharakter vorhanden ist. Der Grundsatz des *Dogma*-Manifests legt dies ebenfalls nahe, da es den Filmemachenden nicht um Beschönigung oder Ästhetisierung gehen soll. Dennoch lassen die Grenzen des Manifests bei aller Restriktion einen Gestaltungsfreiraum zu, in dem sich die Narration durch tongestalterische Entscheidungen fokussieren und lenken lässt, unter der Bedingung dass der Ton am Set aufgenommen wird.

So eröffnet der Film **Festen** die „Dogma-Ära“ mit einer Super-Totalen Einstellung, in der eine hügelige Landstraße, umgeben von Getreidefeldern, zu sehen ist. Im Hintergrund geht, kaum erkennbar, eine männliche Person in grauem Anzug mit Koffer in der Hand die Straße entlang. Noch in der ersten Sekunde des Bildes hören wir aus nächster Nähe ein Handy klingeln und daraufhin das Telefonat des Protagonisten, den wir mit den ersten Worten des Films („Christian hier.“(00:50:00)) als Christian kennenlernen. Perspektivisch bricht die Tonebene zugunsten der Erzählung sehr stark mit dem Bild und invertiert es sogar, da sie das Handyklingeln und Christians Stimme in den Vordergrund rückt, während die Umgebungsgeräusche

hintergründig bleiben (als Originalton wurde dies sehr wahrscheinlich mit einem Ansteckmikrofon gelöst). In der darauffolgenden Naheinstellung von Christian ändert sich die Tonperspektive kaum, die Stimme bleibt also über die ganze Szene hinweg der kontinuierliche Fokus. (*Das Fest*, Thomas Vinterberg 1998, 00:00:42 - 00:01:17)

Eine ähnliche gestalterische Entscheidung findet sich in der Anfangsszene der romantischen Komödie **Italiensk for Begyndere**, in der die Küsterin der Gemeinde den Aushilfspastor Andreas durch die Räume der Kirche führt (*Italienisch für Anfänger*, Lone Scherfig 2000, 00:00:06 - 00:01:30). Hier liegt die Vermutung ebenfalls nahe, dass für die Tonmischung hauptsächlich Ansteckmikrofone verwendet wurden, da sich der perspektivische Fokus auf den Dialog über alle Schnitte hinweg kaum ändert, während Bildperspektive und Räume sehr unterschiedlich sind. Bei genauem Hinhören lässt sich beim Schnitt von der nahen zur totalen Einstellung in der Kirche (00:00:38) zwar einen höheren Raumanteil im Tonsignal ausmachen (was die zusätzliche Verwendung von Mikrofonen aus Kameraperspektive nahe legt und dem Raum eine schöne Natürlichkeit verleiht), jedoch bleibt die Stimme der Küsterin unveränderlich präsent und sehr nah, obwohl sie sich zu Beginn der Totalen am Ende des Raumes befindet. Interessant ist auch, dass die Schritte der Figuren nur leise hörbar sind und dabei die klangliche Perspektive von Stimmen (sehr nah) und Schritten (räumlich entfernt) nicht übereinstimmt.

Während sich der nah klingende, isolierte Klangcharakter der Stimmen bei **Italiensk for Begyndere** durch den gesamten Film zieht, ist bei **Festen** das Beispiel der Anfangsszene nicht exemplarisch für den Rest des Films. So fällt häufig der räumliche Charakter der Tonaufnahmen auf, der sich vor allem bei weiteren Einstellungsgrößen oder Dialog im Kamera-Off bemerkbar macht. Beispielhaft ist hierfür die erste Rede Christians beim Familienessen (ab 00:32:50). Der Unterschied in der Tonperspektive zwischen nahen und weiten Einstellungen ist deutlich zu hören, wobei sich Ton und Bild entsprechen. Die Sprachverständlichkeit bleibt dabei erhalten, wodurch sich eine authentisch-naturalistische Raumatmosphäre aufmacht. (*Das Fest*, Thomas Vinterberg 1998, 00:32:50 - 00:37:05)

Thomas Vinterberg beschreibt im Audiokommentar zu einer späteren Rede Christians, dass die großen Szenen mit allen Schauspielenden und Komparserie im Grunde wie ein Theaterstück aufgeführt wurden, sodass alle Reaktionen im Raum auch zu jederzeit „echt“ waren und sich das Spiel gegenseitig bedingte¹:

¹Bei Dreharbeiten ist es normalerweise üblich, dass in Naheinstellungen nicht die gesamte Komparserie anwesend ist. Zudem wird häufig versucht, Hintergrundgeräusche (wie z.B. diffuses Sprechen vieler Leute) während Dialog-Takes zu vermeiden, um dann im Nachhinein einen Nur-Ton der Atmo hinzuzufügen.

Laut Dogma-Regeln darf nichts nachsynchronisiert werden. Die Reaktionen der Statisten und die ganze Rede mussten also in jeder Einstellung vorkommen. Der normale Prozess, wo man alles einzeln dreht und dann zusammenschneidet, geht also nicht. Wir mussten die ganze Rede drehen und alle Reaktionen. Also mussten wir nur die Kameras verteilen, [...] dann den Raum verlassen und die Szene ein paar Minuten lang laufen lassen. [...] Die Mikros waren hinter Servietten und Blumen versteckt. Also war es einem Bühnenstück so ähnlich wie es nur geht. Ich glaube nicht, dass sie [die Schauspielenden] wussten, wann sie in der Einstellung waren. Wenn die Kamera direkt vor Ulrich [Thomsen, Darsteller von Christian] ist, weiß er es natürlich. Aber wenn man sich diese kleinen Reaktionen anschaut, z.B. Helle Dolleris' schüchternes Lächeln, wenn ihr Mann erwähnt wird; das machen sie ohne zu wissen, ob es nachher im Film sein wird. Es herrschte also das Gefühl, dass jeder jederzeit mitmacht. Die Schauspieler mussten nicht in und aus den Rollen schlüpfen. Sie wussten, sobald sie den Raum betraten, waren sie vielleicht auf Film, also mussten sie in der Rolle bleiben.

– Audiokommentar zum Film von Thomas Vinterberg (00:59:35-01:02:08 Vinterberg 2014)

So entsteht auf Bild- und Ton-Ebene eine natürliche Authentizität des Geschehens und der fiktionale Inhalt wird durch die Arbeitsweise in gewisser Art lediglich dokumentiert.

Am deutlichsten unter den hier behandelten Filmen tritt der dokumentarische Charakter bei **Idioterne** hervor. Der Film begleitet die Protagonistin Karen wie sie eine Gruppe von Menschen kennenlernt, die vorgeben, Menschen mit Behinderung zu sein und dies im Spannungsfeld von Spiel und Ernst auszuleben versuchen.

Der Stil des Films ist geprägt von Improvisation, auffälliger Handkamera-Arbeit und Jump-Cuts², die regelmäßig die Kontinuität der Erzählung aufbrechen. Zudem kommen die Filmfiguren auch in Interview-Situationen vor, in denen sie das Geschehen der Handlung rückblickend kommentieren, wie es häufig in Dokumentarfilmen der Fall ist. Auf der Ton-Ebene macht sich insbesondere die hohe Schnittfrequenz bemerkbar, da aufgrund der Dogma-Regeln eine Bearbeitung zum Kaschieren von hörbaren Schnitten, wie z.B. konsistent durchlaufende Atmo-Spuren, ausgeschlossen ist.

²Ein Jump-Cut ist eine bestimmte Art des Bildschnitts, bei der aus einem kontinuierlichen Ablauf Teile herausgeschnitten werden, wodurch Bild- und Zeitsprünge entstehen (Monaco u. a. 1996, S. 559).

Im Gegensatz zu den bereits besprochenen Szenen, die eine sehr auf Sprache fokussierte Ton-Ebene aufweisen, ist der Ton bei **Idioterne** durchweg wesentlich räumlicher und bildet die Atmosphäre ganzheitlicher ab. Es liegt die Vermutung nahe, dass bei der Tonaufnahme ganz auf Ansteckmikrofone verzichtet und lediglich mit Tonangeln gearbeitet wurde. In Jasper Jargils Dokumentation **De Ydmygede** (*Die Gedemütigten*, Jesper Jargil 1998), die die Dreharbeiten zu **Idioterne** begleitet, ist mehrfach zu sehen, wie bei größeren Räumen und vielen Schauspielenden mit zwei Tonangeln gearbeitet wurde, um die komplette Szene abzudecken (siehe z.B. Jesper Jargil 1998, 00:12:35).

Dadurch entspricht die Ton-Perspektive konsequent der Kameraperspektive, was z.B. am Ende der Frühstücksszene auffällt, wenn Katrine in der Hofeinfahrt Josephine und ihrem Vater hinterherläuft. Kamera und Tonangel verfolgen dabei Katrine in gewissem Abstand und holen diesen dann auf. Je mehr sich die Bildperspektive Katrine nähert, desto direkter und näher hören wir sie auch auf dem Ton (*Idioten*, Lars von Trier 1998, 01:24:40-01:25:00). Diese Art der Tongestaltung ist dabei eine direkte Konsequenz aus der Arbeitsweise und unterstützt den dokumentarisch-naturalistischen Charakter des Films.

Es kommt im Film des öfteren auch zu chaotischen Gruppenszenen, in denen einige Worte und Sätze von Charakteren kaum verständlich werden³, da sich Stimmen überlappen und einige Personen vermutlich weiter vom Angelmikrofon entfernt sprechen, als andere (so zu hören z.B. in der „Kaviar-Szene“ ab 00:59:22). Dies ist vermutlich nicht zuletzt auch Folge des hohen Improvisationsanteils im Spiel und der frei beweglichen Kamera, die auf das Geschehen reagieren muss. Bemerkenswert ist, dass die Handlung dabei nie gefährdet wird und sich Bild, Ton und Montage (wiederum durch auffällige Jump-Cuts) in jedem Moment darauf konzentrieren, die wichtigen Informationen zu transportieren, ohne dabei den Eindruck des Chaos' abzumildern.

Dass es in den Grenzen der Dogma-Regeln auch möglich ist, eine kontinuierliche Ton-Atmosphäre zu erzählen, die sich auch über Bild-Schnitte hinweg fortsetzt, zeigt beispielsweise der Gästeempfang bei **Festen**, welcher den Abend der Feier eröffnet (*Das Fest*, Thomas Vinterberg 1998, 00:26:50-00:28:37). Die Ton-Ebene wechselt zwar ihre Perspektive mit der jeweils geschnittenen Kameraeinstellung, so dass wir den Personen nahe sind, die gerade im Bild gezeigt werden, die Schnitte betten sich jedoch ein in eine weitestgehend durchgehende Atmosphäre aus räumlichem Stimmengewirr und Klaviermusik. Es ist höchstwahrscheinlich, dass in der Montage sehr bewusst versucht wurde, diese Sound-Continuity umzusetzen, was im

³Dabei ist anzumerken, dass ich kein Dänisch verstehe und meine Kategorisierung von verständlichem und unverständlichem Dialog einem rein subjektiven Urteil folgt.

Rahmen von *Dogma 95* nicht trivial ist. Schließlich muss das Klavier am Set in jeder einzelnen Einstellung im Hintergrund spielen, da die Musik im Film ebenfalls explizit nur als O-Ton aufgezeichnet werden darf (siehe Dogma-Regel Nr.2 auf S. 49 zitiert). Anschließend müssen die Bilder später so geschnitten werden, dass keine musikalischen Sprünge auf der Tonebene zu hören sind.

Die Verwendung der Klaviermusik ist in diesem Beispiel diegetisch, nämlich durch den Pianisten gespielt, der später im Film noch gezeigt wird und Teil der filmischen Welt ist. Die Verwendung von klassischer Filmmusik, also nicht-diegetischer Musik, ist jedoch gleichermaßen innerhalb der Regeln des *Dogma 95*-Manifests zu realisieren, wie es z.B. in **Idioterne** zu hören ist. Bereits in der Anfangssequenz des Films sehen wir Karen in einer Pferdekutsche fahren, während die Geräusche der Fahrt von einer Melodica überlagert werden, welche das Stück *Le Cygne (Der Schwan)* aus dem *Karneval der Tiere* des französischen Komponisten Camille Saint-Saëns spielt (*Idioten*, Lars von Trier 1998, 00:00:25-00:00:45). Die Melodie wird an verschiedenen Stellen im Film verwendet, der Melodica-Spieler ist jedoch nicht Teil der Erzählung und wird nie gezeigt. Später im Film, während des Ausflugs der Gruppe in den Wald, wird die Musik erneut eingesetzt. Wir sehen die Gruppe in einer Montage am Waldrand herum albern, während der Ton der Szene allerdings sehr in den Hintergrund rückt und die Melodica die primäre Ton-Ebene einnimmt (*Idioten*, Lars von Trier 1998, 00:25:10-00:26:11). Der Einsatz der Musik wirkt hier sehr effektiv, nachdem sich in den ersten 25 Filminuten vorrangig der dokumentarische Charakter des Films etabliert hat. Die *Behind the Scenes*-Aufnahmen der Dokumentation **De Ydmygede** zeigen, wie der Melodica-Spieler in großem Abstand zur Gruppe die Melodie spielt und von einem der Tonangler mikrofoniert wird, während der zweite Tonangler die Gruppe aufnimmt. Es ist außerdem zu sehen, wie der Regisseur Lars von Trier mit Kopfhörern den Ton kontrolliert, was den Schluss nahe legt, dass die gestalterische Entscheidung für diesen Bruch mit der diegetischen Tonebene überlegt und geplant war. (*Die Gedemütigten*, Jesper Jargil 1998, 00:23:44-00:25:00)

In **Italiensk for Begyndere** verwendet Lone Scherfig ebenfalls Musik. Zum einen gibt es rein diegetische Musik im Weihnachtsgottesdienst, wenn die Orgel spielt und die Gemeinde ein Lied singt (01:12:38-01:13:42). Des Weiteren kommt es auch in Szenen der Venedig-Reise des Italienisch-Kurses zu musikalischer Untermalung, wobei die diegetische Ebene nicht klar einzuordnen ist. Bei der Ankunft der Gruppe in Venedig wird ein Klavierstück gespielt (01:36:03) und es ist nicht auszumachen, ob es sich dabei um Musik der filmischen Welt handelt (denkbar wäre ein:e Straßenmusiker:in mit Klavier an der touristischen Uferpromenade) oder nicht. Die Quelle der Musik ist jedenfalls nicht auszumachen. Insofern die Dogma-Regeln eingehalten wurden, müsste sich zumindest für den Dreh der Szene ein Klavier vor Ort

befunden haben. In der darauffolgenden Szene unternimmt ein Teil der Gruppe eine Gondelfahrt, auf der sich auch ein Akkordeon-Spieler befindet, der Eduardo Di Capua's Lied *'O sole mio* anstimmt (01:37:12). In den darauffolgenden Schnittbildern bleibt das Lied das alleinige Element der Ton-Ebene und wir hören den Sänger unverändert aus nächster Perspektive, auch wenn wir die beiden Schwestern Olympia und Karen am Ufer stehen sehen, die nicht an der Gondelfahrt teilnehmen. Der Ursprung der Musik bleibt dabei klar die filmische Welt, jedoch löst sie sich klanglich von der Diegese und fungiert dann zusätzlich als klassische Filmmusik, die die Szene und insbesondere das Bild der beiden Schwestern eine romantische Untermalung verleiht. (*Italienisch für Anfänger*, Lone Scherfig 2000, 00:00:06 - 00:01:30).

4.1.2 Zusammenfassung – Der dokumentarische Originalton-Realismus von Dogma 95

In allen drei der besprochenen Dogma-Filme dominiert fast ausschließlich eine naturalistische, dokumentarische Tongestaltung, die sich zu großen Teilen aus den Regeln des Manifest herleiten lassen. Dennoch lassen die Restriktionen einen großen Gestaltungsspielraum, was sich allein schon durch die diversen Klang-Ästhetiken der drei Filme zeigt. Es ist dabei allerdings auch wichtig zu betonen, dass es sich inhaltlich und konzeptuell um drei sehr unterschiedliche Filme handelt. Die resultierende Tongestaltung ist dabei auch immer das Ergebnis vieler Komponenten des Produktionsprozesses und nicht immer rein konzeptuell begründet.

Die Beschreibung der Gestaltungskonzepte als naturalistisch-dokumentarisch trifft im Grunde auf alle drei Filme zu, jedoch wird deutlich, dass sich innerhalb dieser Zuschreibung Tendenzen in verschiedene Richtungen ausprägen. **Festen** und **Italiensk for Begyndere** sind stärker am Dialog-Fokus des narrativen Spielfilms angelegt, wobei sich die Stimmen der Filmfiguren bei letzterem noch stärker in den Vordergrund rücken. Der Ton von **Festen** erzählt mehr Raum und Atmosphäre, verliert dabei aber nie den Fokus für Dialoge und Narration. Das Erzeugen von Atmosphäre gelingt stellenweise sehr bemerkenswert und lässt keineswegs den Eindruck technischer Einschränkungen entstehen.

Demgegenüber befindet sich **Idioterne** stilistisch mehr am Übergang zum Dokumentarfilm, wobei auch die Tongestaltung eine eher beobachtende Rolle einnimmt. Die teilweise sehr schnell geschnittenen, chaotischen Szenen mit hohem Improvisationsanteil verstärken den dokumentarischen Charakter. Es mag nicht immer jedes Wort klar verständlich sein, doch die Ton-Ebene ermöglicht einen authentischen auditiven Zugang zum Geschehen und erweckt den Eindruck, den Situationen in ihrer originalen Entstehung beizuwohnen. Trotzdem zieht sich ein narrativer Faden durch den Film und die Dialoge bekommen den nötigen Raum, um transportiert zu

werden. Gleichzeitig liefert von Trier mit seiner Verwendung von Musik im Film den stärksten Bruch mit der Diegese und gewichtet dadurch stark stilisiert bestimmte narrative Momente auch emotional.

Aus Sicht der Originaltonaufnahme ist *Dogma 95* ein überaus spannendes Experiment und die Rezeption der Filme zeigt, dass sich auch ohne Nachvertonung Kino machen lässt. Zwar sind die Gestaltungsspielräume begrenzt und manche technische „Unsauberkeit“ lässt sich im Nachhinein nicht ausbessern, doch bieten die Grenzen noch genug Freiheit für kreative Entfaltung und motivieren u.U. auch dazu, einfallsreiche Lösungen für ein angestrebtes Ergebnis zu finden. Zudem erzeugen die Filme nicht zuletzt auch durch die Arbeitsweise am Set den starken dokumentarischen Charakter, der insbesondere den Filmen **Festen** und **Idioten** eine immersive Meta-Ebene verleiht, wie sie in konventionell gedrehten und vertonten Filmen möglicherweise nicht transportiert wird.

4.2 Der Originalton im zeitgenössischen sozialrealistischen Film

Filme mit *sozialrealistischer* Zuschreibung haben eine lange Historie. Populär vertreten in der Filmwissenschaft sind die Filme des *italienischen Neorealismus*, doch bereits bei früheren Filmen um 1935 von z.B. Jean Renoir finden sich neorealistische Merkmale, wie „Laiendarsteller, reales Ereignis als Inspiration, Dreh am authentischen Schauplatz und eine soziale Problematik“ (Kirsten 2013, S. 243). Auch im zeitgenössischen Film wird der Begriff gelegentlich in Form des *Neo-Neorealismus* wiederbelebt, wie er z.B. den belgischen Brüdern Luc und Jean-Pierre Dardenne oder der US-amerikanischen Regisseurin Kelly Reichardt zugeschrieben wird. (Kirsten 2013, S. 243) Weitere bekannte zeitgenössische Regisseur:innen sozialrealistischer Filme sind Ken Loach, Andrea Arnold, Laurent Cantet, Sean Baker, Chloé Zhao oder die Autor:innen der *Berliner Schule*, um nur einige zu nennen.

Zu Zeiten des *italienischen Neorealismus* war das Drehen an Originalschauplätzen noch mit der Einschränkung verbunden, dass es keine mobilen Tonaufnahmegeräte gab und somit sämtliche Filme dieser Zeit nachvertont wurden. Natürlich stellt auch hierbei die Rolle des Tons eine spannende Auseinandersetzung dar, schließlich steckt ja ein gewisser Widerspruch in dem Streben nach der *realistischen* Darstellung des Lebens, bei gleichzeitiger Nachvertonung des Geschehens. Doch das soll hier nicht das Thema sein. Die Besprechung zur Verwendung von Originalton in sozialrealistischen Filmen soll sich hier auf die Arbeit zeitgenössischer Regisseur:innen beziehen und wird dabei aus der langen Liste von Regisseur:innen nur einige Bei-

spiele auswählen.

Beim sozialrealistischen Film ist die Erzeugung von Authentizität bzw. Glaubwürdigkeit der „lebensnahen“ Erzählung von großer Bedeutung. So finden sich Ansätze wie das Drehen an Originalschauplätzen oder das Arbeiten mit (zumindest zum Teil) „Laiendarsteller:innen“ in vielen der Filme wieder. Zur Verstärkung des Realitätseindrucks werden zudem häufig dokumentarische Stilmittel und Improvisation verwendet. (vgl. Hesse 2016, S. 316-322)

Viele dieser Eigenschaften finden sich auch in den bereits besprochenen *Dogma 95*-Filmen, das Drehen am Originalschauplatz ist beispielsweise festgeschriebene Regel und auch die Erschaffung von Authentizität ist Teil der Idee. Jedoch bildete sich das Manifest aus einer Ablehnung der individualistischen Ästhetisierung heraus und weniger aus dem Aspekt bestimmte Themen von sozialer Relevanz zu verhandeln. Zudem werden die Regeln und technischen Einschränkungen in den Vordergrund gestellt, während Filmemacher:innen außerhalb des Dogmas frei in ihrer Entscheidung sind, mit welchen Mitteln und Techniken sie eine realistische Lesart ihrer Geschichte erzeugen. So ist die Verwendung von Originalton keine Voraussetzung und es „darf“ nach Belieben nach-synchronisiert, bzw. Elemente der Ton-Ebene hinzugefügt oder bearbeitet werden.

Dennoch finden sich in der Auseinandersetzung mit den Filmemacher:innen wiederholt Aussagen darüber, dass eine Verwendung des Originaltons nicht nur für den Dialog, sondern auch für das Einfangen der Orte die bevorzugte Wahl ist:

Ich bin da sehr perfektionistisch [...] bei meinen Spielfilmen, ich will jedes Geräusch vor Ort aufzeichnen. Wenn man es später im Studio nachvertont, klingt es immer steril. Ich halte es mit Bresson: Das Leben ist unnachahmlich. Man kann keinen Moment durch einen anderen ersetzen.

– Andrea Arnold im taz-Interview (Abeltshauser 2022)

We don't reconstruct the sound later in a studio. We may add some details, but the main notes come from the actual shoot. That is very important to us.

– Jean-Pierre Dardenne im Interview (Heeney 2025)

Darüber hinaus beschreiben die Mischtonmeister und Sound Designer des Films **Anora** (Sean Baker 2024) die Vorliebe des Regisseurs Sean Baker, die Originaltonspuren mit all ihren „Unsauberkeiten“ so gut es geht zu erhalten und in der Mischung lediglich so weit zu bearbeiten, dass eine kontinuierliche Erzählung entsteht:

They [the dialogue editors] can get rid of the clicks, pops and hum, but are instructed to leave in all the other stuff happening around the dialogue, and then we remove what we need during the mix.[...] There's a ton going on in the production tracks, not only people talking on top of each other, but crowds and sometimes music, and all sorts of stuff [...]. It presents a big challenge, because it all has to flow together.

– Andy Hay und John Warrin im Interview (Post Magazine 2025)

Während es in der Analyse der *Dogma 95*-Filme ein einfaches war, über die gesamte Ton-Ebene als Originalton zu sprechen, so ist auch im Kontext der oben genannten Aussagen ohne exakte Hintergrundinformationen zu bestimmten Szenen nie eindeutig auszumachen, bei welchen Tönen es sich um Originalton oder gut integrierte Nach-Synchronisation handelt. Schließlich stellt es eine Kernkompetenz von Mischtonmeister:innen dar, unterschiedliche Aufnahmen klanglich aneinander anzupassen, um so die auditive Ebene des Films glaubhaft zu machen. Nichtsdestotrotz lassen sich bei den Filmemacher:innen mit sozialrealistischem Ansatz klare Tendenzen in Richtung der präferierten Verwendung von Originaltonaufnahmen als Grundlage ihres erzählten Realismus erkennen, was also in der Analyse ebenfalls Ausgangspunkt der Beobachtungen sein soll.

4.2.1 Klang-Ästhetik zeitgenössischer sozialrealistischer Filme

Der *sozialrealistische* Film hat hinsichtlich seiner Stilistik keine Vorgaben. Das Streben nach authentischen Erzählungen mit glaubhaften Figuren in realen Umgebungen führt dabei zu den verschiedensten gestalterischen Ansätzen des visuellen wie auditiven Stils.

Ein Beispiel dokumentarischer Tongestaltung findet sich in dem Film **I, Daniel Blake** (*Ich, Daniel Blake* Ken Loach 2016) des britischen Regisseurs Ken Loach. Der Film erzählt die Geschichte von Daniel Blake, der nach einem Herzinfarkt arbeitsunfähig geworden ist und gegen die Schikanen des britischen Sozialsystems aufbegehrt. Während Daniel Blake und seine Story fiktional sind, orientiert sich die Handlung an realistischen Geschichten sozial benachteiligter Personen und vermittelt dies nicht nur inhaltlich, sondern eben auch durch den authentischen Charakter des Films. Obwohl sich dokumentarische Elemente durch den Film ziehen, wie das Einbeziehen von Statist:innen an Originalschauplätzen (Hodgson 2019), ist **I, Daniel Blake** keine Mockumentary sondern ein klar narrativer Spielfilm, der sich dokumentarischer Stilelemente bedient, um eine Verbindung zur wahren Lebensrealität vieler Menschen herzustellen.

Eine Methode während der Dreharbeiten war es unter anderem, „echte“ Reaktionen der Schauspieler:innen und Statist:innen hervorzurufen, indem Teilen des Casts

Details zur nächsten Szene vorenthalten wurden, um so nicht-planbare Reaktionen hervorzurufen. Als Beispiel dient die Szene bei der Tafel, in der Daniel die junge Mutter Katie begleitet, die für sich und ihre Kinder Essensmarken einlöst. Der Moment von Katies emotionalem Zusammenbruch, nachdem sie verzweifelt vor Hunger anfang eine Dose Bohnen zu öffnen und den Inhalt mit den Händen zu essen, war zwar inszeniert, jedoch wussten nicht alle Anwesenden darüber Bescheid. Weder die Darsteller:innen von Katies Kindern, noch die Angestellten der Tafel wurden instruiert (Harrison 2021), in der Hoffnung dass sich ungespielte Überraschung in die Darstellung mischt.

Wie der Rest des Films und insbesondere die Szenen in öffentlichem Raum, ist auch diese exemplarische Szene von einem dokumentarischen Originalton geprägt. Mit den Bildschnitten springen gelegentlich auch die Hintergrundgeräusche auf der Tonspur, in diesem Fall die hallige Gesprächskulisse im Raum der Tafel. Dies kann bewusst so editiert sein oder spricht dafür, dass der Raum beim Dreh tatsächlich belebt war und Hintergrundgeräusche nicht eingestellt wurden, wie es oft beim Dreh der Fall ist. Auch starke Diskrepanzen in der Tonperspektive je nach Kameraeinstellung oder aber bei Sätzen aus dem Kamera-Off sind deutlich hörbar und wurden in der Mischung so erhalten, anstatt Takes auszutauschen oder nachsprechen zu lassen (Ich, Daniel Blake Ken Loach 2016, 00:51:45-00:56:10)

Der Verzicht auf nicht-diegetische Klanggestaltung sowie der dokumentarische Charakter des Originaltons stützen die Glaubwürdigkeit der Geschichte in einer Weise, die durch ihre sozio-reale Thematik ohnehin schon durch eine hohe Authentizität auszeichnet. Insofern sind auch Eigenschaften des Tons wie z.B. eine geringere Stimmpräsenz, im Vergleich zur Hörgewohnheit bei konventionellen Spielfilmen, kein Makel, sondern eine Bereicherung des Films um eine zusätzliche Ebene an Authentizität.

Die Brüder Luc und Jean-Pierre Dardenne sind bekannt für ihre sehr naturalistische Erzählweise, die sich auf der Ton-Ebene vor allem durch die naturalistische Verwendung diegetischer Klänge auszeichnet. Dabei bildet der Originalton das Grundgerüst und soll einen natürlichen Zugang zur Szenerie bieten.

Our aim is that the audience feels it is organic and that the sounds are endemic to the exact location.

– Jean-Pierre Dardenne im Interview (Schenker 2023)

So werden auch Entscheidungen, die den Drehort betreffen, bewusst nach auditiven Kriterien ausgewählt und fällt die Wahl auf eine bestimmte Location, dann nicht zuletzt auch, weil die klangliche Umgebung in die Erzählung des Films passt. Für den Film **La fille incunue** (*Das unbekannte Mädchen*, Jean-Pierre Dardenne

und Luc Dardenne 2016) fiel die Wahl für das Hauptmotiv auf eine Praxis direkt an einer sehr befahrenen Straße. Es war den Regisseuren dabei sehr wichtig, dass die Geräusche von draußen, der soziale Aspekt der Umgebung, zu hören sein sollen (Heeney 2025). Die verschiedenen Ton-Perspektiven in Relation zur Straße zeigt sich beispielsweise in der Sequenz von 00:11:36-00:14:43, in der die Protagonistin Jenny in Dialogen draußen vor Tür, in der Teeküche bei geschlossenem Fenster, in der Teeküche am geöffnetem Fenster, im Behandlungszimmer und schließlich im Eingangs- und Wartebereich der Praxis zu sehen ist. (*Das unbekannte Mädchen*, Jean-Pierre Dardenne und Luc Dardenne 2016)

Auch im Film **Deux jours, une nuit** (*Zwei Tage, eine Nacht*, Jean-Pierre Dardenne und Luc Dardenne 2014) zieht sich eine ähnliche, Originalton-lastige Gestaltung durch den Film. Es ist dabei wichtig zu erwähnen, dass zum visuellen und inszenatorischen Stil der Dardenne-Brüder das bevorzugte Drehen in Plansequenzen gehört. Das heißt, es werden in der Regel keine Schnitte verwendet, um eine Szene zu erzählen. Die Anfangsszene von **Deux jours, une nuit** startet bei der schlafenden Sandra (während das Handy im Nebenraum klingelt) und die Kamera verfolgt sie nach dem Aufwachen in das nächste Zimmer (Anruf entgegennehmen), die Küche und schließlich beim Gang aus der Küche in den Flur bis sie die Treppe hoch geht. Erst dann erfolgt ein Schnitt und wir befinden uns mit Sandra im Badezimmer. (*Zwei Tage, eine Nacht*, Jean-Pierre Dardenne und Luc Dardenne 2014, 00:01:01-00:02:54)

Auch längere Dialogszenen wie bei 00:06:57 werden in einem Take aufgelöst und nicht geschnitten. Dies erzeugt ohnehin schon einen gewissen Realitätseindruck, da dem Geschehen sozusagen in Echtzeit beigewohnt werden kann:

What we wanted in each meeting with Sandra and her colleagues was that it be in one take, because it forces the audience member to live it in real time. It underscores that experience of being there.

–Jean-Pierre Dardenne im Interview (Ebiri 2015)

Zudem vereinfachen Plansequenzen aber auch die Verwendung der original vorherrschenden Klang-Atmosphäre des Ortes, da es ohne Schnitt auch zu keinen Ton-sprüngen bei sich verändernder Atmo kommen kann. In der beschriebenen Szene gibt es eine lebhaft Abwechslung in der klanglichen Umgebung, von Stadtrauschen über vorbeifahrende Autos zu Maschinenlärm und piependen Signaltönen (*Zwei Tage, eine Nacht*, Jean-Pierre Dardenne und Luc Dardenne 2014, 00:06:57-00:09:28). In einer hoch aufgelösten Szene aus vielen Einzeltakes, würden die Hintergrundgeräusche mit jedem Schnitt springen und die Kontinuität der Szene stören, was zu einer aufwendigen Bearbeitung des Originaltons oder zu einer Nach-Synchronisation führen würde.

Im Gegensatz zu vielen anderen sozialrealistischen Filmemacher:innen ist die Improvisation nicht Teil des Schauspielkonzepts der Brüder Dardenne und die Produktion ist geprägt von langen Proben und dem eigentlichen Drehen sehr eng an den Texten des Skripts (Ebiri 2015). Rhythmus und Timing der Szenen müssen, aufgrund der nicht vorhandenen Möglichkeit der Montage, in Proben und am Set gefunden und fixiert werden, wobei nicht zuletzt auch die auditive Ebene der Szene entscheidend ist:

*[...] when we're shooting, I think that's where things happen actually.
[...] the rhythm of that construction is partly based on the sounds, not only the dialogues, but touching the objects. And rhythm is based on the sounds that we can hear on the set, the noise of the bodies moving, the breathing of the characters, that's our music.*

– Jean-Pierre Dardenne im Interview (Anderson 2011)

Der Regiestil der Inszenierung von Schauspiel und Timing innerhalb der *Mise-en-scène* ermöglicht also, den Originalton als Erzählung des auditiven Ortes zu integrieren. Obwohl sich die Klänge in den besprochenen Filmen auf rein diegetische Elemente der filmischen Welt beschränken, ist hervorzuheben, dass die Ton-Ebene dabei nicht ausschließlich aus Originalton besteht. Die Brüder Dardenne betonten mehrfach, dass der O-Ton kein Dogma ist und Sounds im Nachhinein hinzugefügt werden, die die Erzählung stützen und organischer machen (Schenker 2023 und Heeney 2025). Die Ton-Ebene zeichnet sich durch ein hohes Maß an Natürlichkeit aus, mit klarem Fokus auf der Vermittlung der gesprochenen Dialoge und narrativ wichtiger Geräusche (z.B. die Türklingel in **La fille inconnue**).

In beiden Filmen ist Musik gelegentlich hintergründiger Teil der Atmosphäre, jedoch wird auf die Verwendung von nicht-diegetischer Filmmusik verzichtet. In **Deux jours, une nuit** gibt es zwei Autofahrten (00:55:05-00:56:56 und 01:16:23-01:17:50), in denen die diegetische Musik des Radios zu hören ist und jeweils durch die klangliche Hervorhebung stilistisch auch als Soundtrack der Szene verstanden werden kann. Es ist jedoch zu keinem Moment zweifelhaft, dass die Musik Teil der filmischen Welt ist, da sie explizit im Dialog thematisiert und in beiden Fällen von den Charakteren die Lautstärke bewusst aufgedreht wird, was eine Überlagerung sämtlicher Ton-Ebenen durch die Musik plausibel macht. Ob die Musik als Originalton aufgenommen wurde, indem sie beim Dreh durch die Autolautsprecher abgespielt wurde, lässt sich nur vermuten. In der ersten Fahrt mit Musik überlappt sich das Lied noch mit Dialog und es wird auch innerhalb der Szene zwischen Sandra und Manu hin und her geschnitten, was eine der wenigen Ausnahmen innerhalb des Films darstellt (*Zwei Tage, eine Nacht*, Jean-Pierre Dardenne und Luc Dardenne 2014, 00:55:05-00:56:56). Es wäre also denkbar, dass in dieser Szene die Dialoge

ohne Musik gesprochen wurden und das Lied erst im Nachhinein in die Tonspur eingefügt wurde. Denkbar ist, dass die zweite Szene aus Originalton besteht, da nicht geschnitten wird und die Figuren synchron mitsingen, was sich hörbar unter die laute Musik mischt (*Zwei Tage, eine Nacht*, Jean-Pierre Dardenne und Luc Dardenne 2014, 01:16:23-01:17:50). Dies „live“ aufzunehmen ist technisch machbar und für die Schauspielenden in der Regel die dankbarste Methode, da sich ihr Spiel natürlicherweise der Lautstärke im Auto anpasst.

In Andrea Arnolds Road-Movie **American Honey** (Andrea Arnold 2016) tritt wesentlich häufiger als in den vorherigen Beispielen Musik auf und prägt viele Szenen des Films um die Protagonistin Star, die sich zu Beginn des Films einer Teenager-Gruppe anschließt. Mit dem Ziel ein wenig Geld zu verdienen, und ständig abgelenkt durch Drogen und Feiern, fährt die Gruppe in ihrem Van durch den mittleren Westen der USA, um an Haustüren Magazine zu verkaufen. Bei **American Honey** wird ein Großteil des Casts, inklusive der Hauptdarstellerin Sasha Lane und den meisten Mitgliedern der Gruppe, von bisher unerfahrenen Schauspieler:innen gespielt (Whitehouse 2016).

Die Gruppe weist eine sehr hohe Eigendynamik auf, mit teils chaotischen Szenen, die aus dem weitestgehend freien Spiel und der Möglichkeit der Improvisation entstanden. Der Film ist jedoch kein „Impro-Film“. Die Reise von Star folgt einem Skript und der Inszenierung der Szenen durch die Regisseurin Andrea Arnold. Es ist darüber hinaus als zusätzlicher Anteil der Inszenierung zu sehen, einen Rahmen zu schaffen, in dem sich eine natürliche Gruppendynamik entwickeln kann und sich die (Laien-)Darsteller:innen in einer möglichst ungekünstelten, intuitiven Dreh-Atmosphäre wiederfinden. Die Erzählung bleibt dadurch offen für die Einflüsse der natürlichen Begebenheiten.

Die Tongestaltung hat einen überwiegend naturalistischen, teilweise dokumentarisch wirkenden Charakter. Dabei wird die Ebene der naturalistischen Erzählung jedoch auch gelegentlich verlassen bzw. transformiert, um bestimmte Klänge hervorzuheben oder den Eindruck entstehen zu lassen, dass wir die Welt aus Stars Ohren hören. Der Soundtrack des Films besteht aus über 20 Liedern, die immer diegetisch und dabei meistens über die Lautsprecher des Vans abgespielt werden.

Ein interessanter Aspekt des Films in Bezug auf den Originalton sind die Gruppen-Szenen. Der hohe Anteil von Improvisation und die Eigendynamik der Gruppe stellen einen hohen Anspruch an den Originalton, dies adäquat einzufangen und dabei die Verständlichkeit narrativ wichtiger Dialoge mit der authentischen Gruppen-Atmosphäre zu balancieren. Der Tonmeister des Films, Rashad Omar, beschreibt die Herausforderung so:

My main aim when I approach a scene is to think about all the elements

that make up the full 'sound picture' of the location. [...] This is especially important for me in real locations, so I am true to that place. Then I think about how the dialogue sits within that scene. I like to use as many options as possible to capture dialogue to give the various sound editors the material they need to make the scene work. That means not only booms and radio mics but also plant mics and atmos mics to capture the range of sounds within a scene.

– Rashad Omar im Interview (Ashford 2016)

Eine weitere Schwierigkeit bestand darin, die Dialoge während der Autofahrten einzufangen, die einen großen Teil des Films ausmachen:

The style of filming was very freeform with the possibility of anybody speaking at any point. [...] The van was being driven for real, so it was obvious from the start that I had to place mics around to try and cover all parts of it.

– Rashad Omar im Interview (Ashford 2016)

Die erste Autofahrt in **American Honey** kann exemplarisch für den Stil der Gruppen-Szenen des Films herangezogen werden. Der Klang ist sehr atmosphärisch auf der Grundlage von Motorengeräusch und Fahrtwind bei geöffnetem Fenster. Die Dialoge, bzw. „Dialogfetzen“, fügen sich klanglich in den Raum des Autos und erzählen Entfernung und Perspektive. Dadurch, sowie auch durch Überlappungen in Dialogen, entsteht auch ein gewisser dokumentarischer Charakter (*American Honey*, Andrea Arnold 2016, 00:23:25-00:29:11). Im Gegensatz zum dokumentarischen Charakter von z.B. **Idioterne**, bleibt der Ton-Schnitt von **American Honey** jedoch wesentlich kontinuierlicher und stellt dabei die konsistente Narration in den Vordergrund, trotz deutlicher Sprünge im Bild-Schnitt. Die Erzählperspektive scheint dabei der von Star zu entsprechen, sodass die Ton-Ebene der Szene ein authentisches Gefühl der Autofahrt und des Kennenlernens der Gruppe vermittelt.

Während der Fahrt kommt es auch das erste Mal zum Abspielen von Musik innerhalb des Autos, wobei ein Hip-Hop Track läuft, der von der Gruppe mitgerappt wird. Der Ton ist dabei wieder dokumentarisch und zeichnet sich durch die authentische Klangcharakteristik der Musik (Autolautsprecher und Räumlichkeit des Vans) und das Mitsingen der Leute aus. Tonmeister Rashad Omar thematisiert auch das Abspielen von Musik im Auto, weshalb es sich bei dem Ton der Szene sehr wahrscheinlich um live aufgenommenen O-Ton handelt (Ashford 2016). Wie in den Dialogszenen auch, schneidet das Bild die Sequenz aus vielen Takes zusammen, in denen verschiedene Personen der Gruppe und Stars Reaktionen auf ihre neue Umgebung gezeigt werden. Die deutlich wechselnde Szenerie außerhalb des

Autos suggeriert dabei auch zeitliche Sprünge, die wiederum im Ton kaschiert werden, da die Musik durchgehend ohne Schnitt läuft und somit, trotz des diegetisch-dokumentarischen Klangcharakters, eine untermalende Soundtrack-Funktion einnimmt (*American Honey*, Andrea Arnold 2016, 00:23:57-00:25:20).

Im weiteren Verlauf des Films nimmt die Musik einen noch stärkeren Soundtrack-Charakter ein und löst die Verankerung der Ton-Ebene ein wenig aus der Diegese. Während einer Autofahrt rückt die diegetische Musik der Autolautsprecher immer mehr in den Vordergrund, was vor allem dadurch verstärkt wird, dass alle anderen diegetischen Elemente der Szene, wie Fahrtgeräusche und Dialog, ausgeblendet werden. So steht die Musik als alleiniges Element der Erzählung da, was in Kombination mit den Bildern von Star und Jake, die sich während der Fahrt in romantischer Nachtstimmung auf das Dach des Vans setzen, den emotionalen Aspekt der Begegnung in den Vordergrund rückt. Die Musik ist im Grunde immer noch diegetisch, da sie der filmischen Welt entstammt. In der Abkehr des sonst eher naturalistischen Charakters des Tons wirkt die Abwesenheit aller anderen diegetischen Klänge stark stilisierend (*American Honey*, Andrea Arnold 2016, 00:55:20-00:57:02).

American Honey schafft durch die Verwendung von Originalton in Kombination mit sorgfältigem Ton-Schnitt eine klangliche Welt, die die Erlebnisse von Star authentisch erfahrbar macht. Dabei bleiben die Elemente des Sound Designs allesamt diegetisch und entstammen größtenteils den vor Ort produzierten Tonaufnahmen. Der dokumentarische Charakter ist dabei jedoch nur die Grundlage und die Tongestaltung lenkt die Lesart der Narration mitunter stark in Richtung Stars Wahrnehmung, sei es durch Entscheidungen in der Mischung der vorhandenen Tonspuren oder in der Hinzunahme von Foleys und Atmosphären, was im surreal angehauchten Sound Design der finalen Szene gipfelt (*American Honey*, Andrea Arnold 2016, 02:37:47-02:40:20).

Auch in Sean Bakers **The Florida Project** (Sean Baker 2017) ist der Originalton wesentlicher Bestandteil davon, die Umgebung des Originalschauplatzes, ein Komplex billiger Motels in der Peripherie von Disney World in Florida, zu erzählen. Ähnlich wie bei **La fille inconnue**, bei dem die Straße vor der Praxis Teil der Ton-Ebene des Films wurde, lebt auch die Atmosphäre von **The Florida Project** von den tatsächlich vorhandenen Begebenheiten. So befindet sich zusätzlich zu einer befahrenen Straße auch noch ein Start- und Landeplatz für Helikopter neben dem Gelände, der stark frequentiert ist. Nach anfänglichen Überlegungen, ob dies den Drehort ausschließt, entschloss sich Sean Baker dazu, den Landeplatz in die Story einzubauen und die Hubschrauber als Teil der Sound-Kulisse aufzunehmen:

But then we quickly said [...] wait, hold on, let's embrace this, let's make this part of this world. There won't be any score [Filmmusik] to

this movie, so we need to have a soundscape all of the time. [...] And it's being given to us! It's actually a gift that this thing is here! It was just about embracing it and then showing it enough [...], it had to become a character.

– Sean Baker im Interview (Pride 2017)

Der klangliche Charakter des Films ist geprägt von einer starken Repräsentation der Umgebungsgeräusche und die Stimmen werden oft räumlich abgebildet, was dabei der natürlichen Perspektive des Kamerablicks entspricht, ohne die Sprachverständlichkeit zu gefährden. Der Cast besteht bis auf einige prominente Ausnahmen aus Kindern und Laiendarsteller:innen, deren teilweise sehr freies Spiel inklusive Improvisation auf naturalistisch-dokumentarische Weise transportiert wird. Im Gegensatz zu z.B. **American Honey** wird die naturalistische Ebene bei **The Florida Project** strenger beibehalten und erhält ihren beobachtenden Charakter.

Interessant und exemplarisch für die räumliche O-Ton-Ästhetik der Stimmen ist die Streit-Szene zwischen Halley (Schauspiel-Debütantin Bria Vinaite) und dem Motel-Manager Bobby (Willem Dafoe). Der Dialog erstreckt sich über einen längeren Weg von Halleys Apartment zur Rezeption und es ist deutlich zu hören, wie sich Räumlichkeit und Perspektive in Abhängigkeit zu Ort und Entfernung zur Kamera verändern. Insbesondere der Wechsel von draußen in den Empfangsraum der Rezeption verändert die klangliche Ästhetik der Stimmen hörbar. In der als Plansequenz angelegten Szene gibt es auch einen Schnitt, der auf der Tonebene deutlich dadurch markiert ist, dass plötzlich ein Helikopter zu hören ist, der vorher noch nicht Teil der Tonspur war. Da dieser Schnitt einen Zeitsprung erzählt (der zurückgelegte Weg ist plötzlich weiter und der Streit in der Zwischenzeit eskaliert) wurde darauf verzichtet den Schnitt an dieser Stelle im Ton zu kaschieren. (*The Florida Project*, Sean Baker 2017, 01:23:00-01:24:50)

An anderer Stelle soll die Konsistenz der Erzählung durch kontinuierlichen Ton-schnitt gewahrt werden, weshalb davon auszugehen ist, dass die Ton-Ebene des Films sorgsam konstruiert wurde und nicht alleine aus dem Originalton der jeweiligen Takes besteht. In dieser Szene gehen Ashley und Scooty zum Pool des Motels, während im Hintergrund ein Helikopter landet. Es gibt einen kurzen Dialog mit dem Manager Bobby und anschließend einen leichten Ortswechsel zum Balkon des Motels, von dem aus Halley und Moonee den Pool beobachten. Die Szene ist in drei Einstellungen aufgelöst, wobei besonders beim Schnitt zwischen den ersten beiden Einstellungen auffällig ist, dass sich das Geräusch des landenden Helikopters durch den Schnitt nicht ändert, was in dieser Szenen einen konsistenten zeitlichen Rahmen erzählt. (*The Florida Project*, Sean Baker 2017, 01:15:21-01:16:31) Wahrscheinlich ist, dass die zweite Einstellung, in der kein Helikopter zu sehen ist,

auch ohne Helikopter gedreht wurde, so dass sich im Nachhinein das Helikopter-Geräusch aus der vorherigen Szene verlängern lässt. Möglicherweise ist die erste Einstellung mit Helikopter auch komplett ohne Originalton aus Helikopter-Sound, Foleys und nach-synchronisiertem Ton (z.B. Nur-Töne am Set) konstruiert.

Durchweg erweckt die Ton-Ebene von **The Florida Project** den Ort des Geschehens durch eine konsequent naturalistische Klangästhetik mit großem Originalton-Anteil zum Leben. Während die Sprachverständlichkeit in manchen Momenten leicht gefährdet ist, sei es durch Überlappungen oder räumliche Entfernung, so wurde sichergestellt, dass relevante narrative Dialoge verständlich sind und sich der Informationsgehalt transportiert, ohne dass dafür die Einbettung in die authentische Klangwelt geopfert wurde. Lediglich der Schlussakkord des Films, die Flucht von Moonee und Jancey in die Fantasiewelt von Disney-World, verlässt den Rahmen des Films und wird mit Filmmusik stilisiert (*The Florida Project*, Sean Baker 2017, 01:47:03-01:48:30).

Auch in Chloé Zhaos Ansatz des Filmemachens zeigt sich das Interesse der Regisseurin am authentischen Erzählen durch das Drehen an Originalschauplätzen unter Einbindung der Menschen, die dort leben. Ihre ersten beiden Spielfilme **Songs My Brothers Taught Me** (Chloé Zhao 2015) und **The Rider** (Chloé Zhao 2017) spielen in einem Reservat der Lakota Sioux in South Dakota und die Rollen sind fast ausschließlich von nicht-professionellen Schauspieler:innen besetzt. So wird Brady Blackburn, Protagonist von **The Rider**, von Brady Jandreau gespielt, der wie die Filmfigur als Pferdetrainer arbeitet und bis zu einem schweren Unfall auch erfolgreich Pferde-Rodeo geritten ist. Vater und Schwester von Brady werden ebenfalls von Jandreaus Vater Tim und seiner Schwester Lilly Jandreau gespielt (Titze 2018). Jandreaus langjähriger Freund Lane Scott, ein ehemaliger Bullen-Rodeo Reiter, spielt im Film ebenfalls Bradys Freund Lane Scott, der bei einem Rodeo-Unfall schwer verletzt wurde und seitdem mit einer schweren Behinderung im Rollstuhl sitzt. Die Behinderung des Schauspielers Lane Scott ist in Wahrheit jedoch Folge eines schweren Unfalls im Auto und nicht beim Rodeo, wie es der Film erzählt.

Chloé Zhao beschreibt **The Rider** explizit nicht als Doku-Fiktion und betont, dass die Geschichte des Films zwar von den Personen inspiriert und um ihr echtes Leben herum geschrieben wurde, die Charaktere aber dennoch fiktionalisiert und schauspielerisch dargestellt wurden:

This is why I think there's a danger in people thinking, "Oh, they're just being themselves." The real Brady would not say [certain lines of dialogue] the way he does here. He's acting. He's a really good actor. I think the reason why it feels like they're being "themselves" is because even though I liked him as an actor first, I came up with a story that is

written specifically for him. I know where his range is, so even though he is acting, there's a comfort zone as well.

– Chloé Zhao im Interview über Schauspieler Brady Jandreau (Ponsoldt 2018)

Demnach geht es Zhao mehr darum, was die Schauspieler:innen (ob nun professionell oder nicht) an eigener Erfahrung und Lebensrealität mitbringen und wie sich das fiktionalisieren lässt, als tatsächlich die Leben der Menschen zu dokumentieren. Die visuelle wie auch auditive Gestaltung des Films unterstreicht dies, da beide Ebenen von Anfang an einen eher überhöhten und sinnlichen Stil etablieren, der sich stark vom Realismus abhebt. Der Film eröffnet mit einer Traumsequenz, in der verlangsamte Nahaufnahmen eines Pferdes mit expressionistischem Sound Design aus Pferdeschnauben, Wind, Donner und Hufgeräuschen in einem surrealen Hallraum unterlegt sind. Das letzte Donnerrollen geht über in ein diegetisches Donnerrollen und wir sehen Brady, wie er aus dem Traum hochschreckt (*The Rider*, Chloé Zhao 2017, 00:00:36-00:01:23). Auch abseits der Traum-Ebene werden Momente mit Brady von sehr bewusst gestalteten diegetischen Sounds und subtiler nicht-diegetischer Filmmusik untermalt, was **The Rider** stilistisch von den vorherigen Filmen der Analyse unterscheidet und neben der Beobachtungsebene auch eine intrinsische Gefühls- und Stimmungsebene aufmacht (siehe z.B. *The Rider*, Chloé Zhao 2017, 00:20:45-00:22:35).

Trotz dessen, dass die naturalistische Ebene in **The Rider** ästhetisch erweitert bzw. verlassen wird, sind die Dialogszenen von einem natürlich klingenden Originalton geprägt. Dieser weist viele der schon besprochenen Qualitäten auf wie Abbildung der Tonperspektive zum Kamerabild, Verortung der Stimmen im Raum und das authentische Einfangen der Darstellenden (was insbesondere bei nicht-professionellen Schauspieler:innen von großer Relevanz sein kann, da ein Nachsprechen in Studioumgebung für Ungeübte eine große Herausforderung darstellt).

Auch kleine Inkonsistenzen in der Tonspur werden in den Szenen, in denen der Dialog vordergründig ist, beibehalten. So lässt sich in einer abendlichen Dialogszene zwischen Brady und seiner Schwester Lilly erhören, wie jede der drei Kameraeinstellungen, aus denen die Szene komponiert ist, eine andere Hintergrundatmo aus unterschiedlich lautem Grillenzirpen⁴ hat, die sich also mit jedem Schnitt verändert, obwohl eine zeitliche Kontinuität erzählt wird (*The Rider*, Chloé Zhao 2017, 01:01:11-01:02:02). Interessant ist dabei nicht, das „fehlerhafte“ der Tonspur offenzulegen, sondern die Tatsache, dass sich dazu entschieden wurde, die Takes genau so zu nehmen, wie sie sind. Es wurde offensichtlich sowohl auf ein Nachvertonen,

⁴Auch aus eigener Erfahrung vermute ich, dass die Zahl der Tonmeister:innen, die aufgrund von Grillenzirpen schon die Aufnahmen ruiniert sahen, sicher nicht gering ist.

als auch auf ein Bearbeiten im Dialogschnitt, zur Angleichung der Hintergrundatmosphäre, verzichtet, was eine bewusste Entscheidung zugunsten der Darstellung am Set vermuten lässt.

Während die Sprachverständlichkeit bei **The Rider** im Fokus der Dialogszenen steht und den narrativen Zugang zu den Charakteren bildet, wird diese in manchen Szenen auch aufgegeben, um der Erzählung des Ortes durch seine Klangwelt Vorrang zu geben. Dies geschieht vor allem an Orten wie den Rodeo-Events oder der Pferde-Auktion, welche nicht für den Film inszeniert wurden, sondern einfach stattfanden und lediglich vom Drehteam besucht wurden, um dort mit den Darstellenden zu filmen (Ponsoldt 2018). So ist die kurze Szene bei der Pferde-Auktion geprägt von der Atmo, den Pferdegeräuschen und vor allem dem Ansager am Mikrofon, während der Dialog von Brady und seinem Vater Wayne, obwohl im Bild vordergründig, kaum verständlich ist. Lediglich Waynes Worte „that’s a nice horse“ dringen durch (*The Rider*, Chloé Zhao 2017, 00:50:13-00:50:56). An dieser Stelle (und ähnlichen Szenen beim Rodeo) vermittelt sich ein eher technisch-dokumentarischer Charakter einer Aufnahme an einem lauten Ort, was den Fokus der Erzählung hin zur Umgebung, in der sich die Charaktere befinden, und weg von der inhaltlichen Informations-Ebene des Gesagten bewegt.

Ebenfalls dokumentarisch gedreht wurden die Szenen, die die Filmfigur Brady beim Zähmen von Wildpferden zeigen. Das Drehteam begleitete den Schauspieler Brady bei seiner Arbeit als Pferdetrainer und konnte dabei authentische Situationen mit authentischem Originalton filmen (Buder 2017). Die Ästhetik des Sound Designs beim Pferdetraining ist naturalistisch mit ausschließlich diegetischen Elementen, die aufgrund der pointierten Unterstützung der Ton-Ebene durch Foleys und mächtiges Pferdeschnauben mitunter auch den Realismus überhöht und die physische Wucht eines Wildpferdes effektiv vertont.

Es muss abschließend festgestellt werden, dass sich die Ton-Ebene von **The Rider** nicht auf eine bestimmte Ästhetik festlegen lässt, vielmehr ist es die Mischung verschiedener Gestaltungen, die die Stimmung ausmachen. Während sich viele Szenen klar eingrenzen lassen, zwischen primär naturalistischer O-Ton-Ästhetik und expressionistisch angehauchter Vertonung, sind die Grenzen an anderen Stellen unscharf. So entsteht eine Ästhetik, die ein authentisches Abbild des Ortes, der Menschen und Tiere vermittelt und auf der anderen Seite eine Ton- und Bildsprache findet, die der Hauptfigur auch einen sinnlichen oder sogar spirituellen Ausdruck verleiht.

4.2.2 Zusammenfassung – Der Originalton im zeitgenössischen sozialrealistischen Film

Die Analyse der hier ausgewählten Filme zeigt eine klare Tendenz des zeitgenössischen sozialrealistischen Films, Authentizität auch über Ton zu erzählen und dabei dem Original eine besondere Rolle im Einfangen von Ort und Menschen zukommen zu lassen. Dabei gibt es stilistisch deutliche Unterschiede, deren Gründe auch in der Art des Filmemachens liegen. So legen die Brüder Jean-Pierre und Luc Dardenne sehr großen Wert auf die Einhaltung des Skripts und konstruieren ihren Realismus sehr bedacht durch die Inszenierung langer Plansequenzen. Demgegenüber macht sich Andrea Arnold mit einer Gruppe Teenager auf einen Road Trip und überlässt die Umsetzung des Skripts nicht nur, aber auch dem Momentum von Improvisation und Gruppendynamik. Gleichzeitig verfolgt **American Honey** sehr stringent die Protagonistin Star und lässt uns durch pointierte Tongestaltung die Welt ein bisschen durch ihre Wahrnehmung nachfühlen.

Auch unter Hinzunahme der Filmbeispiele von Chloé Zhao und Sean Baker wird deutlich, dass der Originalton im überwiegenden Maße den Ausgangspunkt der Erzählung darstellt und insbesondere in Dialogszenen den Charakter der Tongestaltung prägt. Der Ansatz, für eine authentische Erzählung von Mensch und Ort, die das Gefühl vermittelt dem Geschehen beizuwohnen, den Originalton des Drehs zu nehmen, liegt nahe und ist wenig überraschend. Dennoch ist wichtig zu betonen, dass die Umsetzung dessen nicht trivial ist. Es stellt eine ausgesprochene Herausforderung dar, in teils unkontrollierbaren Drehsituationen eine konsistente filmische Klangwelt zu schaffen, die die Zuhörenden in die Geschichte eintauchen lässt. Umso mehr lässt sich daraus schließen, dass die Arbeit am Ton schon früh von den Regisseur:innen mitgedacht wird: Es werden sich bereits vor dem Dreh Gedanken darüber gemacht, wie die Tonaufnahmen einer Szene an einem bestimmten Ort für den Film funktionieren kann. Das belegen unter anderem die Aussagen der Dardenne-Brüder und von Sean Baker.

Es zeigt sich auch, dass die Ton-Ebene nur selten wirklich dokumentarisch ist und die auditive Erzählung durch zusätzliches Sound Design und Mischung geschärft wird. Dies stellt keinen Widerspruch zur angestrebten Authentizität dar sondern soll ebendieser helfen, transportiert zu werden. Auch wird in einigen Beispielen der Rahmen des Realismus erweitert, um teils auf meta-diegetische, teils auf expressivistische Art zu erzählen, was in der Regel mit der Reduktion oder ganz dem Verzicht auf Originalton einhergeht. Eine sonst sehr atmosphärische Klanglandschaft auf O-Ton-Basis erzeugt bei Abwesenheit dieser Ebene einen umso effektvolleren Kontrast.

Lediglich **I, Daniel Blake** erzählt von den hier aufgeführten Filmen eine durchweg

dokumentarische auditive Ebene, wobei der Film nicht vorgibt, eine Dokumentation zu sein. Vielmehr verweist die klangliche Ästhetik auf die Glaubwürdigkeit des Geschehens auch außerhalb des Films und schafft dadurch eine Verbindung zur „Echtheit“ bestimmter Lebensrealitäten.

5 Fazit

Ausgehend von der Etablierung des Filmtons vor knapp 100 Jahren hat sich in der Art des Filmmachens und der Originalton-Produktion viel verändert. Technische Neuerungen, wie beispielsweise mobile Magnetton-Recorder mit Pilotton zur Bild-Synchronisation, ermöglichten die Originaltonaufnahme außerhalb von Filmstudios. Die Weiterentwicklung von Mikrofonen und Funktechnik, sowie der neue Standard der digitalen Mehrspurrecorder, eliminierten immer mehr die technischen Limitierungen und ein mobiles Aufnehmen dutzender Mikrofonspuren stellt heute technisch keine Herausforderung mehr dar.

Inhaltlich hat sich der konventionelle Tonfilm von der abstrakten Kunst des Stummfilms entfernt und die narrative Form des Sprechfilms wurde zum Standard. Während sich in der Gestaltung von Ton-Ebenen im Film verschiedene Stile entwickelten, von eher naturalistischen bis surrealen Ansätzen, blieb die Konvention von Stimmen-Fokus und Sprachverständlichkeit dabei meist erhalten, sodass sich die klangliche Welt um die Dialoge herum aufbaut, ohne ihren narrativen Charakter gefährden.

Der Originalton kann im Kosmos des Tonfilms verschiedene Rollen einnehmen und unterschiedlich stark zur Erzählung des Films beitragen. Die primäre Aufgabe ist das Einfangen der Darstellung der Schauspielenden, das heißt in erster Linie der Dialoge, aber auch non-verbale Ausdrucksformen wie Atmung, können wichtiger Teil des Spiels sein und eine kommunikative Ebene im Film einnehmen. In vielen konventionellen Filmen besteht oft lediglich die Dialogspur aus Originalton, während die Geräusche und Atmosphären der Ton-Ebene in der Postproduktion hinzugefügt werden. So ist auch in *Barbieland*, der hoch-stilisierten, künstlichen (Klang-)Welt von Greta Gerwigs **Barbie**, in den Dialogen Originalton zu hören. Gleichzeitig muss anerkannt werden, dass sich ein filmischer Realismus auch durch die Verwendung von ADR-Aufnahmen erzeugen lässt. Das Beispiel von **Apocalypse Now** (2.5.3, S. 24) verdeutlicht sowohl die Möglichkeit einer dokumentarischen Erzählung mit Studio-Aufnahmen, als auch die Arbeit, die dafür in das Sound Design fließt.

Die Gründe für die Realisierung von Dialogaufnahmen am Set sind vielfältig. Neben der Tatsache, dass ein Verzicht auf Nachvertonung nicht nur zeitlich, sondern auch finanziell effizient ist, ist der sprachliche Ausdruck von Schauspieler:innen ein wesentlicher Bestandteil ihres Spiels und wird beim Dreh dynamisch dargestellt, in

Abhängigkeit von Körper, Raum und Spielpartner:innen. Der sprachliche Ausdruck geht weit über die nüchterne Vermittlung narrativer Informationen hinaus und gibt Aufschluss über Intention und Emotion der Filmfigur. Er schafft einen Einblick in das Innenleben von Charakteren, welches wir seit jeher lernen in Stimme und Sprache zu interpretieren. Der Originalton ermöglicht es, diesen Aspekt der Darstellung vom Dreh der Szene in den fertigen Film zu transportieren.

Je nach Stil des Films besteht der Anspruch an den O-Ton jedoch nicht nur in der sauberen Aufnahme isolierter Dialogspuren, sondern auch in der Vermittlung des Klangs der filmischen Welt. Dies setzt voraus, dass die Umgebung des Drehortes auch als filmischer Ort funktioniert. Für die Tonaufnahme ist dabei wichtig zu beachten, dass alle klanglichen Aspekte des Ortes berücksichtigt werden müssen, gerade solche, die nicht im Bild zu sehen sind. In den Filmbeispielen der Brüder Dardenne zeigt sich, wie das Auswählen des Drehorts bereits als eine Gestaltung der klanglichen Kulisse aufgefasst wird und so in den Film übernommen wird. Auch Sean Baker nutzt in **The Florida Project** die Gegebenheiten des Originalschauplatzes und erzählt sie als Teil der filmischen Welt.

Während das nachträgliche Hinzufügen von Geräuschen sowie das genaue Bearbeiten und Mischen der Tonspuren für Baker und die Dardenne Brüder zum Standard-Procédere gehört, verbietet sich dies in den drei besprochenen dänischen *Dogma 95*-Filmen. Der Drang nach unverfälschter und nicht-ästhetisierter Authentizität ist wesentlicher Aspekt des Manifests und mündet, wie die Analyse zeigt, in drei sehr unterschiedliche Filme mit heterogener Originalton-Ästhetik. Diese leitet sich dabei auch direkt aus den verschiedenen Ansätzen des Drehens ab, sowie der gewählten Mikrofonierung bzw. Einsatzart der Tontechnik. Während sich der Ton bei **Italiensk for Begynderne** sehr nah auf die Stimmen und Dialoge der Figuren fokussiert, bleibt der Ton bei **Idioterne** in weiten Teilen beobachtender und bildet stärker Raum und Umgebung in Einhaltung der Kameraperspektive ab. Dies führt dabei häufiger zu auffälligen Sprüngen im Ton-Schnitt, was weniger als technischer Fehler und mehr als dokumentarischer Charakter wahrgenommen wird. Die jeweilige klangliche Ästhetik lässt darauf schließen, dass in der O-Ton-Mischung von **Italiensk for Begynderne** vordergründig Ansteckmikrofone verwendet wurden, während der Ton bei **Idioterne** deutlich den Klang von Angelmikrofonen aufweist. Das dritte Beispiel **Festen** zeigt, dass es auch innerhalb der *Dogma*-Regeln möglich ist, den narrativen Fokus zu lenken und unter Einhaltung von Atmosphäre und Raum eine kontinuierliche Montage im Ton zu erzählen. Die unterschiedlichen Ästhetiken sind dabei als Facetten von dokumentarisch-naturalistischer Tongestaltung zu betrachten, die stark in der Diegese verankert sind.

Im Vergleich zu den *Dogma 95*-Filmen, hebt sich die Tongestaltung der zeitgenössischen *sozialrealistischen* Filme stärker vom dokumentarischen Charakter ab,

wie die Analyse zeigt. Während die Tonspur bei Arnold, Baker, Loach, Zhao oder den Dardenne-Brüdern nicht ausschließlich aus Originalton besteht, so ist dieser doch integraler Bestandteil der filmischen Welt und ihrer Charaktere. So unterscheiden sich die Erzähl-Stile und offenbaren eine Vielfalt von Gestaltungsmöglichkeiten durch die Gewichtung diegetischer Klänge. Die Ton-Ebenen von **I, Daniel Blake** oder **La fille inconnue** beispielsweise bleiben durchweg streng diegetisch und wirken eher neutral beobachtend, während Chloé Zhao in **The Rider** diese auch transformiert oder verlässt, was einen eher sinnlichen oder emotionalen Zugang zur Hauptfigur schafft. Auch in **American Honey** wird die Narration im Ton gelenkt und insbesondere die Einbindung der diegetischen Musik so umgesetzt, dass sie dem Film einen starken Soundtrack-Stil verleiht.

Dem Ansatz der Filmemacher:innen ist jedoch gemein, dass sich ihr Realismus aus der Inszenierung authentischer Situationen an echten Orten nährt und so im Zusammenspiel aus der Umgebung und der Dynamik der Schauspielenden eine nahbare Erzählung entsteht. Doch auch hier unterscheiden sich die Ansätze. Während die Dardenne-Brüder ihre Szenen sehr genau mit den Schauspielenden proben und nah am Skript ausarbeiten, steht den Darsteller:innen der Road-Trip-Crew in **American Honey** auch zu, sich frei zu verhalten. In beiden Kontexten ist der Originalton von großer Bedeutung, da er die Authentizität der Orte und des Spiels (ob inszeniert oder improvisiert) einfängt und erfahrbar macht. Wie auch immer sich dem Ziel genähert wurde den „einen Moment“ zu erschaffen, er muss adäquat eingefangen, um transportiert werden zu können.

Dabei ist insbesondere die Sprache nicht nur Ausdruck textlicher Informationen, sondern gliedert sich als Teil der filmischen Klangwelt in die Erzählung ein. Für die Aufrechterhaltung des Realismus ist es von großer Relevanz, *wie* etwas gesagt wird. Nicht immer sind alle Worte klar verständlich, sei es durch Artikulation, Konflikte mit anderen Elementen der Ton-Ebene oder durch die realistische Abbildung von Entfernungen. Dies stellt dabei jedoch nur eine Tendenz dar, dem Realismus Vorrang vor der Sprachverständlichkeit jeder Textzeile zu geben. Alle der hier besprochenen Filme haben eine klare Narration, die sich zu großen Teilen im Dialog ausdrückt und es ist davon auszugehen, dass sehr gut darauf geachtet wurde, die wichtigen Informationen des Handlungsstrangs auch verständlich zu vermitteln.

Es lässt sich also festhalten, dass der Originalton keine feste Gestalt hat und je nach Kontext und angestrebter Narration unterschiedlich eingesetzt werden kann. Seine Ästhetik ist dabei stark abhängig von der Auswahl der Werkzeuge, den Drehorten und der Art der Inszenierung. Im filmischen Realismus der letzten Jahrzehnte tritt der Originalton meist im Zusammenhang mit der authentischen Abbildung sozialrealistischer Lebenswelten auf und es zeigt sich, dass die Tonspur dabei

mehr als nur die Texte transportieren soll. Die Repräsentation realer Orte, natürliches Schauspiel und die in Teilen räumliche und perspektiv-sensible Klangästhetik, kommunizieren eine dokumentarische Komponente, die den Film dabei unterstützt, einen unverfälschten Eindruck der Wirklichkeit zu erzeugen. Gleichzeitig kann auch im Rahmen von O-Tonaufnahmen ein gestalterischer Schwerpunkt gesetzt werden, der es ermöglicht, aufmerksamkeits-lenkend und emotionalisierend in die Narration einzugreifen. Sei es durch das Hervorheben bestimmter Elemente bei der Tonaufnahme oder durch das Bearbeiten dieser.

Die Konsistenz, mit der sich die bevorzugte Verwendung von Originalton bei vielen der populären Regisseur:innen des zeitgenössischen sozialrealistischen Kinos zeigt, ist bemerkenswert. Es besteht also offensichtlich ein Zusammenhang zwischen dem Konzept, eine möglichst *realitätsnahe* Dreh-Situation zu schaffen, und dem Anspruch, diese Momentaufnahme bereits am Set für den Ton des Films fixieren zu wollen. Es ist zudem die einzige Möglichkeit, ungeplante Momente und echte Reaktionen authentisch und ungestellt festzuhalten. Diese Eigenschaft des Originaltons stellt ein Alleinstellungsmerkmal gegenüber nachträglich angefertigten Formen der Tonaufnahme dar und macht ihn, in Kombination mit dem Potential des naturalistisch-dokumentarischen Klangcharakters, zu einem bevorzugten Mittel der Wahl im filmischen Realismus.

Es sei an dieser Stelle nochmals auf den Gedanken Bressons aus der Einleitung erinnert: „*Man vergißt zu gern den Unterschied zwischen einem Menschen und seinem Bild und daß es keinen gibt zwischen dem Ton seiner Stimme auf der Leinwand und im wirklichen Leben*“ (Bresson 2013, S. 59). Es war nie die Fragestellung dieser Arbeit, ob ein Unterschied zwischen dem Ton der Stimme auf der Leinwand und im echten Leben besteht. Bressons Eindruck spiegelt sich jedoch in der Arbeit derer wider, die versuchen, die Grenzen zwischen Fiktion und Wirklichkeit aufzuweichen und hörbar zu machen, was ist.

Literaturverzeichnis

- Arnheim, Rudolf (1932). *Film als Kunst*. Unter Mitarb. von Karl Prümm. 4. Auflage. Bd. 1553. Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft. Frankfurt am Main: Suhrkamp. 325 S.
- Bazin, André (2015). *Was ist Film?* Hrsg. von Tom Tykwer und François Truffaut. Übers. von Robert Fischer und Anna Düpee. Dritte Auflage. Berlin: Alexander Verlag. 440 S.
- Beck, Jay (2016). *Designing Sound: Audiovisual Aesthetics in 1970s American Cinema*. Techniques of the Moving Image. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press.
- Bordwell, David und Kristin Thompson (2008). *Film art: An introduction*. 8. ed. McGraw-Hill higher education. Boston: McGraw-Hill. 505 S.
- Bourget, Jean-Loup (1991). "Chaplin and the resistance to "talkies"". In: *Charlie Chaplin: His Reflection in Modern Times*. Hrsg. von Adolphe Nysenholc. Bd. 101. Approaches to Semiotics /AS]. Berlin/Boston: De Gruyter Mouton, S. 3–10.
- Bresson, Robert (1995). *Notes sur le cinématographe*. Collection Folio Texte intégral 2705. Paris: Gallimard. 137 S.
- Hrsg. (2013). *Notizen zum Kinematographen*. 2. Aufl. Berlin: Alexander. 123 S.
- Chaplin, Charlie (2014). "A REJECTION OF THE TALKIES (USA, 1931)". In: *Film manifestos and global cinema cultures: A critical anthology*. Hrsg. von Scott MacKenzie. Berkeley; Los Angeles; London: University of California Press, S. 568–569.
- Cherry, E. Colin (1953). "Some Experiments on the Recognition of Speech, with One and with Two Ears". In: *The Journal of the Acoustical Society of America* 25.5, S. 975–979.
- Chion, Michel (2012). *Audio-Vision: Ton und Bild im Kino*. Hrsg. von Jörg U. Lensing. 1. Auflage. Edition Mediabook. Berlin: Schiele & Schön. 214 S.
- Danziger, Shai, Jonathan Levav und Liora Avnaim-Pesso (2011). "Extraneous factors in judicial decisions". In: *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America* 108.17, S. 6889–92.
- Dar-Nimrod, Ilan u. a. (2009). "The Maximization Paradox: The costs of seeking alternatives". In: *Personality and Individual Differences* 46.5, S. 631–635.

- Eisenstein, Sergei, Vsevolod Pudovkin und Grigori Aleksandrov (2014). "A STATEMENT ON SOUND (USSR, 1928)". In: *Film manifestos and global cinema cultures: A critical anthology*. Hrsg. von Scott MacKenzie. Berkeley; Los Angeles; London: University of California Press, S. 565–568.
- Elsaesser, Thomas und Malte Hagener (2019). *Filmtheorie zur Einführung*. 5., unveränderte Auflage. Hamburg: Junius. 221 S.
- Flückiger, Barbara (2016). "Nouvelle Vague". In: *Einführung in die Filmgeschichte Band 2: Filmische Erneuerungsbewegungen 1945-1968 / mit Beiträgen von Thomas Christen [und weiteren]*. Hrsg. von Thomas Christen. Marburg: Schüren, S. 178–202.
- (2023). *Sound Design: Die virtuelle Klangwelt des Films*. 7. Aufl. Zürcher Filmstudien. Schüren Verlag. 520 S.
- Görne, Thomas (2017). *Sounddesign: Klang, Wahrnehmung, Emotion*. Medien. München: Hanser. 278 S.
- Gotto, Lisa (2020). "Ton, Geräusche, Sound". In: *Handbuch Filmanalyse*. Hrsg. von Malte Hagener und Volker Pantenburg. Springer Reference. Wiesbaden; Heidelberg: Springer VS, S. 83–96.
- Harrison, Sam (2021). *Film Case Study: I, Daniel Blake*.
- Hesse, Christoph (2016). *Filmstile*. Hrsg. von Oliver Keutzer, Roman Mauer und Gregory Mohr. 1. Aufl. 2016. SpringerLink Bücher. Wiesbaden: Springer VS. 435 S.
- Kirsten, Guido (2013). *Filmischer Realismus*. Bd. 32. Zürcher Filmstudien. Marburg: Schüren. 316 S.
- Kracauer, Siegfried (1979). *Theorie des Films: Die Errettung des äußeren Wirklichkeit*. 3. Auflage. Bd. Bd. 3. Schriften / Siegfried Kracauer. Hrsg. von Karsten Witte. Frankfurt am Main: Suhrkamp. 454 S.
- Kuhn, Markus (2020). "Narratologie". In: *Handbuch Filmanalyse*. Hrsg. von Malte Hagener und Volker Pantenburg. Springer Reference. Wiesbaden; Heidelberg: Springer VS, S. 233–251.
- LoBrutto, Vincent (1994). *Sound-on-film: Interviews with creators of film sound*. First publ. Westport, Conn; London: Praeger. 299 S.
- Lumet, Sidney (1995). *Making movies*. 1. ed.; 8. printing. New York: Knopf. 220 S.
- MacKenzie, Scott, Hrsg. (2014). *Film manifestos and global cinema cultures: A critical anthology*. Berkeley; Los Angeles; London: University of California Press. 921 S.
- Martin, Silke (2010). *Die Sichtbarkeit des Tons im Film: Akustische Modernisierungen des Films seit den 1920er Jahren*. Bd. 19. Marburger Schriften zur Medienforschung. Marburg: Schüren. 301 S.

- Martinez, Helard Becerra u. a. (2024). "Dialogue Understandability: Why are we streaming movies with subtitles?" In: arXiv:2403.15336.
- Monaco, James u. a. (1996). *Film verstehen: Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien ; mit einer Einführung in Multimedia*. Hrsg. von Hans-Michael Bock. Dt. Erstausg., überarb. u. erw. Neuausg. rororo rororo-Handbuch 6514. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt. 656 S.
- Müller, Corinna (2003). *Vom Stummfilm zum Tonfilm*. München: Fink. 418 S.
- Pinto, Vito (2014). *Stimmen auf der Spur: Zur technischen Realisierung der Stimme in Theater, Hörspiel und Film*. Kultur- und Medientheorie. s.l.: transcript Verlag.
- Schwartz, Barry (2007). *The paradox of choice: Why more is less*. Reissued. Harper Perennial. New York, NY: Harper Perennial. 15 S.
- Strank, Willem (2021). *Handbuch Filmgeschichte: Von den Anfängen bis heute*. Unter Mitarb. von UVK Verlagsgesellschaft mbH. 1. Auflage. Bd. 5699. UTB. München: UVK Verlag. 258 S.
- Trier, Lars und Thomas Vinterberg (2014). "DOGME '95 MANIFESTO AND VOW OF CHASTITY (Denmark, 1995)". In: *Film manifestos and global cinema cultures: A critical anthology*. Hrsg. von Scott MacKenzie. Berkeley; Los Angeles; London: University of California Press, S. 201–203.
- Truffaut, François (1993). *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht ?* 17. Auflage. Heyne-Buch. München: Heyne. 334 S.
- Wulff, Hans J. (2007). "Schichtenbau und Prozesshaftigkeit des Diegetischen. Zwei Anmerkungen". In: *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 16, S. 39–51.

Online- und sonstige Quellen

- Abeltshauer, Thomas (2022). *Andrea Arnold über ihren Film „Cow“: „Selbst ihr Atem erscheint wichtig“*. Die Tageszeitung: taz. Issued: 2022-02-05. URL: <https://taz.de/Andrea-Arnold-ueber-ihren-Film-Cow/!5830372/> (besucht am 15. 04. 2025).
- Anderson, Ariston (2011). *Blog :: The Dardenne Brothers: On Hard Work, Patience & Mentors*. Unter Mitarb. von Jean-Pierre Dardenne und Luc Dardenne. Issued: 2011-02-07. URL: <https://www.behance.net/blog/the-dardenne-brothers-on-hard-work-patience-mentors> (besucht am 20. 06. 2025).
- Ashford, Holly (2016). *DPA Microphones brings new meaning to 'in-car audio'*. Unter Mitarb. von Rashad Omar. Issued: 2016-08-04. URL: <https://www.tvbeurope.com/business/dpa-microphones-bring-new-meaning-to-the-phrase-in-car-audio> (besucht am 18. 06. 2025).
- Berufsvereinigung Filmton (2021). *Offener Brief der Originaltonmeister*innen*. Unter Mitarb. von Andreas Turnwald. URL: <https://www.bvft.de/wer-wir-sind/unsere-statements/offener-brief-der-originaltonmeisterinnen/>.
- Berufsvereinigung Filmton und Verband Deutscher Tonmeister (2023). *Offener Brief: Drei Leute im Tonteam*. URL: <https://www.bvft.de/wer-wir-sind/unsere-statements/offener-brief-drei-leute-im-tonteam/>.
- Buder, Emily (2017). *How Werner Herzog-Approved 'The Rider' Director 'Got Creative' Financing Her Exquisite Cannes Premiere | No Film School*. Unter Mitarb. von Chloé Zhao. Issued: 2017-05-23. URL: <https://nofilmschool.com/2017/05/rider-chloe-zhao> (besucht am 16. 06. 2025).
- Burton, Willie, Roger Deakins und James Ellis Deakins (2025). *Willie Burton - Production Sound Mixer*. Issued: 2024-08-07. URL: <https://open.spotify.com/episode/6DTd0iK1XKxpydHJJuXf6d> (besucht am 30. 04. 2025).
- Coffey, John (2001). *An Open Letter from your Sound Department*. URL: <https://filmsound.org/production-sound/openletter.htm>.
- DPA-Microphones (2021). *Wie die Mikrofonplatzierung Sprachfrequenzen beeinflusst*. URL: <https://www.dpamicrophones.com/de/mic-university/audio-production/how-mic-placement-affects-the-recorded-sound-of-the-voice/> (besucht am 23. 07. 2024).

- Ebiri, Bilge (2015). *The Dardenne Brothers on Two Days, One Night and How They Work Together*. Vulture. Unter Mitarb. von Jean-Pierre Dardenne und Luc Dardenne. Issued: 2015-01-14. URL: <https://www.vulture.com/2015/01/dardenne-brothers-two-days-one-night-interview.html> (besucht am 20. 06. 2025).
- Heeney, Alex (2025). *Interview: Jean-Pierre and Luc Dardenne on The Unknown Girl*. Seventh Row. Issued: 2025-05-16. URL: <https://seventh-row.com/2025/05/16/interview-jean-pierre-luc-dardenne-unknown-girl/> (besucht am 16. 06. 2025).
- Hodgson, Barbara (2019). *Read about the making of I, Daniel Blake in Newcastle*. Chronicle Live. Issued: 2019-01-07. URL: <http://www.chroniclelive.co.uk/news/north-east-news/award-winning-director-ken-loach-10407775> (besucht am 23. 06. 2025).
- Hullfish, Steve und Andy Jurgensen (16. Feb. 2022). *Behind the Scenes of Oscar-Nominated "Licorice Pizza"*. Frame.io Insider. URL: <https://blog.frame.io/2022/02/16/art-of-the-cut-licorice-pizza/> (besucht am 30. 04. 2025).
- Knoben, Martina (22. Nov. 2011). *Der Weg zum Tod - so real, so nah*. Süddeutsche.de. URL: <https://www.sueddeutsche.de/kultur/halt-auf-freier-strecke-im-kino-der-weg-zum-tod-so-real-so-nah-1.1190023> (besucht am 09. 05. 2025).
- Lectrosonics Press Release (2023). *Production Sound Mixer Nina Rice Has her Best Day Ever with Lectrosonics*. Lectrosonics. Unter Mitarb. von Nina Rice. Issued: 2023-11-28. URL: <https://lectrosonics.com/production-sound-mixer-nina-rice-has-her-best-day-ever-with-lectrosonics/> (besucht am 24. 06. 2025).
- Ponsoldt, James (2018). *Rodeo Dream: Chloé Zhao on The Rider - Filmmaker Magazine*. Unter Mitarb. von Chloé Zhao. Issued: 2018-03-08. URL: <https://filmmakermagazine.com/104938-rodeo-dream/> (besucht am 18. 06. 2025).
- Post Magazine (2025). *Anora: The sound team behind Sean Baker's critically-acclaimed film*. Issued: Jan./Feb. 2025. URL: <https://www.postmagazine.com/Publications/Post-Magazine/2025/January-February-2025/-I-Anora-I-The-sound-team-behind-Sean-Bakers-cri.aspx> (besucht am 16. 06. 2025).
- Pride, Ray (2017). *Childhood's Id: Sean Baker On "The Florida Project" | Newcity Film*. Unter Mitarb. von Sean Baker. Issued: 2017-10-18. URL: <https://www.newcityfilm.com/2017/10/18/childhoods-id-sean-baker-on-the-florida-project/> (besucht am 16. 06. 2025).

- Rudoy, Matthew (2024). *"I Said, 'Just Be Normal'": Daniel Day-Lewis' Method Acting & Its Impact On Set Recalled By 1997 Co-Star Brian Cox*. ScreenRant. Issued: 2024-12-16. URL: <https://screenrant.com/daniel-day-lewis-method-acting-brian-cox-the-boxer-factoid/> (besucht am 23.06.2025).
- Schenker, Jack (2023). *A Conversation with the Dardenne Brothers (TORI & LOKITA)*. Hammer to Nail. Unter Mitarb. von Jean-Pierre Dardenne und Luc Dardenne. Issued: 2023-04-17. URL: <https://www.hammertonail.com/interviews/dardenne-brothers/> (besucht am 20.06.2025).
- Sound Devices, LLC (2025). *Scorpio*. Sound Devices. URL: <https://www.sounddevices.com/product/scorpio/> (besucht am 24.06.2025).
- Steigbigel, Matthew (2015). *Talking to Mark Ulano, Production Sound Mixer on The Hateful Eight*. URL: <https://www.motionpictures.org/2015/12/talking-mark-ulano-production-sound-mixer-hateful-eight/>.
- Szanton, Andrew (2023). *Meryl Streep, and the Craft of Acting*. Medium. Issued: 2023-01-20. URL: <https://medium.com/@andrewszanton/meryl-streep-and-the-craft-of-acting-3a6ba000e147> (besucht am 23.06.2025).
- Titze, Anne-Katrin (2018). *Eye For Film: Chloé Zhao and Brady Jandreau in conversation on Brady's family, autism, training horses, and cinematographer Joshua James Richards for The Rider*. Unter Mitarb. von Chloé Zhao und Brady Jandreau. URL: <https://www.eyeforfilm.co.uk/feature/2018-12-13-chloe-zhao-and-brady-jandreau-in-conversation-on-bradys-family-autism-training-horses-and-cinematographer-joshua-james-richards-for-the-rider-feature-story-by-anne-katrin-titze> (besucht am 18.06.2025).
- Vinterberg, Thomas (2014). *Das Fest - DVD-Audiokommentar von Thomas Vinterberg*. Enthalten in: Dogma 95 Arthaus Close-Up - Das Fest.
- Whitehouse, Matthew (2016). *andrea arnold: how we cast 'american honey'*. Issued: 2016-10-17. URL: <https://i-d.co/article/andrea-arnold-how-we-cast-american-honey/> (besucht am 16.06.2025).

Filmverzeichnis

2001: A Space Odyssey (2001: Odyssee im Weltraum), Stanley Kubrick, GB/USA 1968
American Honey, Andrea Arnold, GB/USA 2016
Anora, Sean Baker, USA 2024
Apocalypse Now [Final Cut], Francis Ford Coppola, USA 1979/2019
Barbie, Greta Gerwig, USA 2023
City Lights (Lichter der Großstadt), Charlie Chaplin, USA 1931
De Ydmygede (Die Gedemütigten), Jesper Jørgen, DK 1998
Ta'm-e gīlās (Der Geschmack der Kirsche), Abbas Kiarostami, IRN/F 1997
Deux jours, une nuit (Zwei Tage, eine Nacht), Jean-Pierre Dardenne und Luc Dardenne, BE/I/F 2014
Festen (Das Fest), Thomas Vinterberg, DK/SWE 1998
Halt auf freier Strecke, Andreas Dresen, D 2011
I, Daniel Blake (Ich, Daniel Blake), Ken Loach, GB/F/BE 2016
Idioterne (Idioten), Lars von Trier, DK 1998
Italiensk for Begyndere (Italienisch für Anfänger), Lone Scherfig, DK 2000
La fille incunne (Das unbekannte Mädchen), Jean-Pierre Dardenne und Luc Dardenne, BE/F 2016
Licorice Pizza, Paul Thomas Anderson, USA 2021
L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat (Die Ankunft eines Zuges auf dem Bahnhof in La Ciotat), Auguste Lumière und Louis Lumière, F 1895
Masculin, féminin: 15 faits précis (Masculin – Feminin oder: Die Kinder von Marx und Coca-Cola), Jean-Luc Godard, F/SWE 1966
Modern Times (Moderne Zeiten), Charlie Chaplin, USA 1936
Nomadland, Chloé Zhao, USA 2020
Oppenheimer, Christopher Nolan, USA/GB 2023
Paranormal Activity, Oren Peli, USA 2007
Phantom Thread (Der seidene Faden), Paul Thomas Anderson, USA 2017
Songs My Brothers Taught Me, Chloé Zhao, USA 2015
Star Wars (Krieg der Sterne), George Lucas, USA 1977
The Blair Witch Project (Blair Witch Project), Daniel Myrick und Eduardo Sánchez, USA 1999
The Florida Project, Sean Baker, USA 2017
The Jazz Singer (Der Jazzsänger), Alan Crosland, USA 1927
The Rider, Chloé Zhao, USA 2017
The Royal Tenenbaums (Die Royal Tenenbaums), Wes Anderson, USA 2001
The Zone of Interest, Jonathan Glazer, USA/GB/PL 2023
What We Do in the Shadows (5 Zimmer Küche Sarg), Taika Waititi und Jermaine Clement, NZ 2014

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Arbeit ohne fremde Hilfe selbständig verfasst und nur die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Wörtlich oder dem Sinn nach aus anderen Werken entnommene Stellen habe ich unter Angabe der Quellen kenntlich gemacht. Die Arbeit ist in gleicher oder ähnlicher Form oder auszugsweise im Rahmen einer anderen Prüfung noch nicht vorgelegt worden.

Hamburg, den 30.06.2025

Sebastian Dieterle