



Filmmusik

Bedeutung, Funktion, Wirkung und Entstehung von Musik in
audiovisuellen Produktionen

Bachelorarbeit

eingereicht von

Daniel Pazderka
mt081073

im Rahmen des
Studiengangs Medientechnik an der Fachhochschule St. Pölten

Betreuung
Betreuer/Betreuerin: Dipl.-Ing. Hannes Raffaseder

St. Pölten,
10.08.2011

(Unterschrift Autor/Autorin)

Ehrenwörtliche Erklärung

Ich versichere, dass

- ich diese Bachelorarbeit selbständig verfasst, andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und mich sonst keiner unerlaubten Hilfe bedient habe.
- ich dieses Bachelorarbeitsthema bisher weder im Inland noch im Ausland einem Begutachter/einer Begutachterin zur Beurteilung oder in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt habe.
- diese Arbeit mit der vom Begutachter/von der Begutachterin beurteilten Arbeit übereinstimmt.

St. Pölten,
10.08.2011

(Unterschrift Autor/Autorin)

Zusammenfassung

Grundlegendes Ziel der Arbeit ist es, theoretische und praktische Aspekte von Filmmusik in einer Arbeit zu verknüpfen. Dazu wird, um ein Verständnis für Filmmusik zu ermitteln, in den ersten Kapiteln auf die Grundbegriffe, die Geschichte, die Bedeutung und auf die Funktionen von Filmmusik eingegangen. Die emotionale Wahrnehmung von Filmmusik ist ein Teil der Psychologie und wird nur oberflächlich behandelt. Allerdings wurde durch ein Experiment die Wirkung von Filmmusik auf den Rezipienten ermittelt. Das Ergebnis dieses Experiments wird dargestellt und in weiterer Folge analysiert. Das letzte Kapitel betrifft die Produktion von Filmmusik in Österreich. Sämtliche, für die Entstehung von Filmmusik relevanten Prozesse und Abläufe, die im Rahmen einer audiovisuellen Produktion aufkommen, werden aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet. Weiters werden die einzelnen Produktionsmöglichkeiten einschließlich ihrer Vor- bzw. Nachteile beschrieben und dargestellt.

Abstract

The basic objective of this work is to combine theoretical and practical aspects of film music. To develop an understanding of film music the early chapters are relating to the basics, the history, the meaning and the functions of film music. The emotional perception of film music is a part of psychology. For this reason, this work deals with the psychological aspects of film music just superficially. However, in the course of this work was an experiment created which found the effect of film music out. The result of this experiment is presented and analyzed. The last chapter deals with the production of film music in Austria. All, for the emergence of music-related processes and procedures which arise during an audiovisual production are considered from various angles. Furthermore, the different production techniques, including their advantages and disadvantages are described and displayed.

Inhaltsverzeichnis

INHALTSVERZEICHNIS	5
ABBILDUNGSVERZEICHNIS	7
1. EINLEITUNG	8
2. GRUNDBEGRIFFE	9
2.1. DIE TONSPUR UND IHRE EBENEN.....	9
2.2. DIEGETISCHE SOUNDS & NICHT DIEGETISCHE SOUNDS	10
2.2.1. <i>Source Music & Score Music</i>	13
3. HISTORISCHE ENTWICKLUNG DER MUSIK IM FILM	14
3.1. DER HÖRBARE STUMMFILM	14
3.1.1. <i>Die Funktionen des Stummfilms</i>	17
3.2. VOM STUMM- ZUM TONFILM	18
3.2.1. <i>Das Lichttonverfahren</i>	20
3.2.2. <i>Weitere technische Entwicklungen im Tonfilm</i>	21
4. BEDEUTUNG VON FILMMUSIK	23
4.1. DER FILM.....	24
4.2. TON-BILD-BEZIEHUNG	25
4.3. DAS GENRE FILMMUSIK.....	26
4.4. FILMMUSIKALISCHE GRUNDKONZEPTE	27
5. FUNKTIONEN VON FILMMUSIK	28
5.1. BEGRIFF FUNKTION.....	29
5.2. FUNKTIONSMODELL NACH LISSA	29
5.3. FUNKTIONSKATALOG NACH SCHNEIDER.....	30
5.4. KATEGORISIERUNG NACH BULLERJAHN.....	31
5.5. MODELL NACH SEHER	35
6. WIRKUNG VON FILMMUSIK	37
6.1. EXPERIMENT: „MUSIK WIRKT!“	37
6.1.1. <i>Videosequenz 1: „Abendessen“</i>	37
6.1.2. <i>Videosequenz 2: „Mariazellerbahn“</i>	38
6.1.3. <i>Videosequenz 3: „Moderne Römer“</i>	39
6.2. AUSWERTUNG	40
6.2.1. <i>Wahrgenommene Emotion</i>	40
6.2.2. <i>Spannung und Tempo</i>	41

6.2.3	<i>Aufmerksamkeit und Interesse</i>	42
6.2.4	<i>Hineinfühlen in die Figuren</i>	43
6.2.5	<i>Analyse</i>	43
7.	FILMMUSIK-PRAXIS MIT SCHWERPUNKT AUF ÖSTERREICH	44
7.1.	PRODUKTIONSPHASEN	45
7.1.1.	<i>Vorproduktion</i>	45
7.1.2.	<i>Musikvorauswahl</i>	46
7.1.3.	<i>Spotting Sessions</i>	48
7.1.4.	<i>Temp Tracks</i>	48
7.1.5.	<i>Komposition</i>	49
7.1.6.	<i>Produktion</i>	51
7.1.7	<i>Mischung</i>	51
7.2.	PRODUKTIONSTECHNIKEN	52
7.2.1.	<i>Elektronische Produktion</i>	52
7.2.1.	<i>Live-Produktion</i>	54
7.2.2.	<i>Mischproduktionen</i>	55
7.3.	TECHNISCHER AUSBLICK	55
7.3.1.	<i>Generative Music for Media Applications</i>	56
FAZIT	58
LITERATURVERZEICHNIS	59
ANHANG	61

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Zoneneinteilung nach Chion	11
Abbildung 2: Edward Furlong in „American History X“	12
Abbildung 3: Erweiterte Zoneneinteilung nach Chion	13
Abbildung 4: Ein Praxinoskop.....	14
Abbildung 5: Die Brüder Lumière.....	15
Abbildung 6: Ein Grammophon	15
Abbildung 7: Ein Nadeltonprojektor	16
Abbildung 8: Ein Berliner Stummfilmkino um 1928.....	17
Abbildung 9: ehemaliges Warner Brothers Pictures Logo.....	18
Abbildung 10: „The Jazz Singer“	19
Abbildung 11: links Sprossenschrift, rechts Zackenschrift	20
Abbildung 12: Super 8-Film mit Magnettonspur.....	21
Abbildung 13: Zeichen für Stereo	21
Abbildung 14: Dolby Stereo Logo	22
Abbildung 15: Zeichen für 5.1.....	22
Abbildung 16: DTS Surround Logo.....	23
Abbildung 17: Dolby TrueHD Logo	23
Abbildung 18: „Apocalypse Now“	24
Abbildung 19: Igor Stravinsky.....	26
Abbildung 20: Kategorisierung nach Bullerjahn	32
Abbildung 21: Modell nach Seher.....	35
Abbildung 22: Ausschnitt aus "Abendessen "	38
Abbildung 23: Ausschnitt aus "Mariazellerbahn	39
Abbildung 24: Ausschnitt aus „Moderne Römer“	40
Abbildung 25: „Forrest Gump“	47
Abbildung 26: Franka Potente in „Lola Rennt“	52
Abbildung 27: Generative Music for Media Applications	56

1. Einleitung

Wieso schreibt man eine Bachelorarbeit über Filmmusik? Ausschlaggebend war für mich ein dreimonatiges Praktikum im Klangturm St. Pölten. Im Zuge dessen konnte ich bei verschiedenen Projekten mitwirken. Eines davon war das Projekt „Musik Wirkt!“. Dazu wurden zu drei Videosequenzen jeweils drei unterschiedliche Vertonungen produziert. Das Projekt wird im sechsten Kapitel dieser Arbeit ausgiebig beschrieben. Ziel dieses Projekts war es, zu veranschaulichen, in welchem Maße sich die musikalische Ebene der Tonspur auf die Wahrnehmung der gesamten Videosequenz auswirkt. Je intensiver ich mich mit der Musik im Film befasst habe, desto größer wurde mein Interesse zu dieser Thematik. Ich studierte einige Bücher zu dem Thema und stellte fest, dass kaum Literatur vorhanden ist, die sich sowohl mit den theoretischen als auch mit praktischen Aspekten der Filmmusik befasst. Aufgrund dieses Sachverhalts entwickelte ich die Idee, eine Arbeit über Filmmusik zu schreiben, die Theorie und Praxis vereint. Meines Erachtens greifen diese beiden Teilbereiche stets ineinander und sollten aus diesem Grund als zusammenhängend betrachtet werden. Auf der einen Seite kann Filmmusik nicht qualitativ sein, wenn theoretische Aspekte außer Acht gelassen werden. Andererseits nützt sämtliches theoretisches Wissen nichts, wenn man über keine Informationen zu den Umständen und Produktionsphasen, aus denen heraus Filmmusik entsteht, verfügt.

Die Arbeit ist in sieben Kapitel gegliedert, wobei die einzelnen Kapitel auf die vorigen aufbauen. Basiskenntnisse, historische Aspekte und Theorien zur Bedeutung und zu den Funktionen von Filmmusik werden in den Kapiteln 2 bis 5 illustriert. Durch Literaturhinweise von Hannes Raffaseder und Michael Jaksche wurde es mir ermöglicht, diese theoretischen Sachverhalte aus mehreren Blickwinkeln zu betrachten. Das Kapitel 6 widmet sich einem Experiment zu den Wirkungen von Filmmusik. Die Teilnehmer mussten sich zu dieser Befragung insgesamt neun Videoclips ansehen. Drei dieser neun Clips waren visuell identisch. Allerdings wurden sie mit einer jeweils anderen Musik unterlegt. Im Anschluss beantworteten die Teilnehmer zu jedem Clip einige Fragen. Das letzte Kapitel befasst sich mit der Entstehung von Filmmusik. Im Fokus steht dabei insbesondere die filmmusikalische Praxis, die in Österreich besteht. Um einen Einblick in die praktischen Entstehungsabläufe von Filmmusik zu erhalten, wurden Gespräche mit dem Sound Designer Bernhard Bamberger und dem Komponisten Lothar Scherpe geführt. Durch ihre Erfahrungen im Bereich Film und Filmmusik, wurde es mir ermöglicht, auf die praktischen Aspekte von Filmmusik einzugehen.

2. Grundbegriffe

Die Filmmusik ist nur ein Bestandteil der gesamten Tonspur. Um ein Verständnis für die Musik im Film zu entwickeln, muss die Tonspur mitsamt ihren akustischen Elementen begriffen werden.

Im folgenden Kapitel wird auf die Tonspur im Film eingegangen. Weiters wird die Art und Weise, wie akustische Ereignisse in einer audiovisuellen Produktion auftreten können, veranschaulicht und beschrieben.

2.1. Die Tonspur und ihre Ebenen

Vorweg ist zu erwähnen, dass die Wahrnehmung der Musik im Film immer im Zusammenhang mit den anderen Ebenen der Tonspur betrachtet werden muss. Auch Bamberger (vgl. Bamberger, 2011) bestätigt, dass es sowohl die Aufgabe des Sound Designers als auch des Komponisten sei, einen Film emotional zu gestalten.

„Im Sound Design verändere ich die Wahrnehmung einer Szene.“ (Bamberger, 2011)

Chion (vgl. 1994, S. 5) bezeichnet die Möglichkeiten, die durch den Ton in einer audiovisuellen Beziehung entstehen, als „zusätzlichen Wert“. „Zusätzlicher Wert“ (engl. Added value) sei demnach jener Ton, den der Zuseher als unnötig betrachte, da er denke, dass die Information, die der Ton in sich trägt, bereits im Bild vorhanden ist. Der Zuschauer sei der Meinung, dass der Ton überflüssig ist und die Information oder den Sinn, den das Bild bereits enthält, nur dupliziere. „Zusätzlicher Wert“ sei somit das, was beim Zuseher den Eindruck hinterlässt, dass eine Information durch den Sound nur dupliziert wird, obwohl der Sound selbst eigentlich die Information bringt.

Die Tonspur kann die Wahrnehmung und Qualität einer audiovisuellen Produktion wesentlich beeinflussen. Die Gestaltungsmöglichkeiten und Prinzipien der Vertonung zu beschreiben, würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Allerdings möchte ich einen Überblick über die einzelnen Ebenen, die eine Tonspur enthält, geben, da sie für das Zusammenspiel zwischen Bild und Musik von hoher Bedeutung sind.

Die Tonspur eines Films besteht im Allgemeinen aus drei Ebenen. Man unterscheidet zwischen Sprache, Geräuschen und Musik. (vgl. Raffaseder 2010, S.240)

Sobald ein Mensch eine für ihn verständliche Sprache wahrnimmt, richtet sich seine Aufmerksamkeit auf die Bedeutung der Wörter und auf den Sprecher selbst. Andere akustische Elemente rücken in den Hintergrund. Sie werden für den Menschen erst

wieder interessant, wenn die Bedeutung der Wörter geklärt und der Sprecher identifiziert ist. (vgl. Chion 1994, S.6). Diese Aspekte sind sowohl bei der Filmvertonung als auch bei der Filmmusikkomposition zu beachten. Die Sprache im Film kann entweder von den Figuren im Film stammen oder von einer filmexternen Person. Auf diese beiden Arten der Sprache im Film wird im Kapitel 2.2. genauer eingegangen.

Die Geräusche können im Film in Form von Soundeffekten oder Atmosphären auftreten. Soundeffekte sind Geräusche, die direkt mit einem bestimmten Ereignis im Bild in Zusammenhang stehen. Mit Atmosphären meint man vor allem Hintergrundgeräusche, die für die Charakteristik einer bestimmten Umgebung ausschlaggebend sind. (vgl. Raffaseder 2010, S.242)

Die exakte Definition von Sound Design ist eine Streitfrage. Oft werden alle Ebenen der Tonspur, also Sprache, Geräusche und Musik, als Sound Design bezeichnet. Hier und in weiterer Folge dieser Arbeit umfasst der Begriff Sound Design die Ebenen Sprache und Geräusche.

Die dritte Ebene der Tonspur ist die Musik selbst. Sie ist der inhaltliche Ausgangspunkt dieser Arbeit. Bedeutung, Praxis, Funktionen und Wirkungen von Filmmusik werden in den folgenden Kapiteln beschrieben.

2.2. Diegetische Sounds & nicht diegetische Sounds

Generell lassen sich akustische Ereignisse im Film in zwei Kategorien einteilen: die diegetischen Töne und die nicht diegetischen Töne. Diegetische Töne werden oft auch als „Bildton“ (Bullerjahn 2001, S.19) bezeichnet.

„Zum Bildton zähle ich jene akustischen Ereignisse, deren Herkunft unmittelbar oder mittelbar von den visuellen Ereignissen ausgewiesen wird.“ (Pauli 1981, S. 14)

Der Bildton lässt sich wiederum in Offscreen- und Onscreen-Klänge einteilen. Bei Offscreen Sounds handelt es sich um Töne, deren Quelle im Bild nicht sichtbar ist. Das akustische Ereignis steht zwar in Zusammenhang mit der filmischen Realität, bleibt aber akusmatisch. Die Quelle des Ereignisses bleibt dem Zuseher demnach verborgen. Beim Onscreen Sound hingegen erscheint die Quelle im Bild und bezieht sich auf das Ereignis, das es repräsentiert. (vgl. Chion 1994, S. 73)

Zu den diegetischen Sounds zählt man Sprache als Dialog im Film und Geräusche bzw. Musiken, die durch ein sichtbares oder unsichtbares Ereignis im Film ausgelöst werden. (vgl. Bullerjahn 2001, S.19)

Nicht diegetische Sounds werden oft als „Fremdton“ (Bullerjahn 2001, S. 19) bezeichnet.

„Zum Fremdton rechne ich dagegen die akustischen Ereignisse, deren Herkunft weder unmittelbar noch mittelbar von den visuellen Ereignissen ausgewiesen wird.“ (Pauli 1981, S.14)

Nicht diegetische Sounds passieren in einer filmfremden Zeit und an einem filmfremden Ort. Sie stehen nicht im Zusammenhang mit der Geschichte im Film und werden nicht durch Ereignisse im Bild ausgelöst. Diegetische Sounds sind kein Teil der filmischen Realität. (vgl. Chion 1994, S.73)

Zu den nicht diegetischen Sounds zählt man Musik als Begleitmusik und Sprache, die als Kommentar, beispielsweise als voice-over, zu hören ist.

Chion (vgl. 1994, S.74) hat eine Graphik zur Visualisierung dieser Kategorien gestaltet.

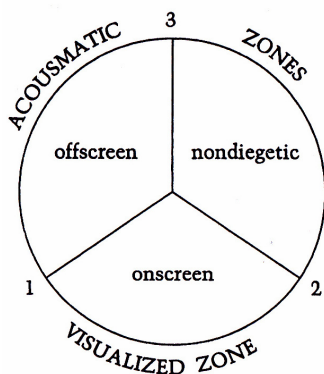


Abbildung 1: Zoneneinteilung nach Chion

Er (vgl. ebd.: S.74) erwähnt, dass diese aufgestellten Grenzen als fließend zu betrachten sind. Es gibt eine Menge an akustischen Ereignissen, die man nicht eindeutig in eine Kategorie einteilen kann. Weiters wird sowohl Bild- als auch Fremdton gewöhnlich in der Post Produktion erzeugt, was die Unterscheidung erschwert. Beachtet man die Verwendung von Filmmusik im Stummfilm, stellt man beispielsweise fest, dass Musik oft als Ersatz für die fehlenden Geräusche verwendet wurde. (vgl. Pauli 1981, S.15)

Ist die Musik in so einem Falle als diegetisch oder als nicht diegetisch zu betrachten?

Um die Einteilung zu konkretisieren, hat Chion ein Modell entwickelt, das aus drei weiteren Kategorien besteht. Diese drei neuen Bereiche nannte Chion:

- „Ambient Sound“ (Chion 1994, S.75)
- „Internal Sound“ (ebd.: S.76)
- „On-the-Air“ (ebd.: S.77)

Zu den Umgebungsgeräuschen zählt Chion akustische Ereignisse, die in einer Szene präsent sind, ohne dass man versucht deren Quelle zu identifizieren. Typische Umgebungsgeräusche wären demnach singende Vögel oder läutende Kirchturmglöckchen. (vgl. Chion 1994, S.75)

Betrachtet man die Ebenen der Tonspur, kann man die Geräusche, die Chion als Ambient Sound bezeichnet, auch als Atmosphären betrachten.

Mit „internal Sound“ sind akustische Ereignisse gemeint, deren Auslöser sich im Inneren einer Figur befindet. Es wird in weiterer Folge zwischen objektiv internen und subjektiv internen Sounds unterschieden. Zu den objektiv internen Sounds zählt Chion physiologische Töne wie Atemgeräusche oder Herzschläge. Objektiv interne Sounds sind geistige Stimmen einer Figur, wie zum Beispiel ein innerer Monolog. (vgl. ebd.: S.76)

Diese Kategorie ist sinnvoll, da die Einteilung von Kommentar problematisch ist, wenn er von einer Figur im Film stammt. Beispielsweise wird der Zuseher in „American History X“ von der geistigen Stimme des in Erinnerung schwelgenden Danny Vinyards durch den Film begleitet. Eine eindeutige Einteilung in Fremd- bzw. Bildton ist nicht möglich, da es sich bei seinen Erzählungen einerseits um einen Kommentar handelt, sie andererseits aber filmintern sind und somit nicht nur zur Welt des Filmzusehers gehören.



Abbildung 2: Edward Furlong in „American History X“
(<http://cinemasights.wordpress.com/2010/10/10/american-history-x-1998/>)

„On-the-Air“ Sounds sind sämtliche Geräusche, die im Film elektronisch übermittelt werden. Quelle solcher Sounds sind somit unter anderem Radiogeräte, Telefone oder Fernseher. Sie kennzeichnen sich in Folge dessen dadurch aus, dass sie nicht den natürlichen Gesetzen der Schallausbreitung unterliegen. (vgl. ebd.: S.77)

Chion (vgl. ebd.: S.78) hat seine Graphik um diese Kategorien erweitert:

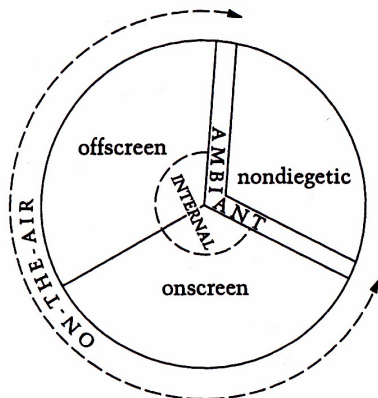


Abbildung 3: Erweiterte Zoneneinteilung nach Chion

Chion (vgl. ebd.: S.78) erwähnt, dass sich durch dieses Modell die Gegenseiten zwischen Akusmatik und Visualisierung, zwischen objektiv und subjektiv bzw. real und eingebildet sowie zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft visualisieren lassen.

Er betont allerdings, dass man das Modell als in sich übergreifend betrachten muss.

2.2.1. Source Music & Score Music

Im Gegensatz zu den beiden anderen Ebenen der Tonspur kann sich die Musik in einem einzelnen musikalischen Werk von einem diegetischen Sound zu einem nicht diegetischen Sound und umgekehrt verändern. Bullerjahn demonstriert dies an einer Szene, in der die Hauptperson zu singen beginnt und nach einiger Zeit plötzlich von einem kompletten Sinfonieorchester begleitet wird. (vgl. Bullerjahn 2001, 21f.)

Diegetische Musik nennt man auch „Source Musik“ (Scherpe, 2011) oder „Screen Music“. (Chion, S.80) Nicht diegetische Musik wird auch als „Score Musik“ (Scherpe, 2011), „Begleitmusik“ (Bullerjahn 2001, S.20), „dramaturgische Musik“ (Weidinger 2006, S.113) oder „Pit Music“ (Chion 1994, S.80) bezeichnet.

Wie auch bei diegetischen Geräuschen oder bei diegetischer Sprache ist der Auslöser von diegetischer Musik eindeutig identifizierbar. Beispiele für Begleitmusik sind Musikstücke aus dem Radio, singende Schauspieler oder Hintergrundmusik in einer Lokalität. (vgl. Weidinger 2006, S.113)

Wie auch die nicht diegetischen Geräusche und Stimmen kann diegetische Musik von den filminternen Figuren nicht wahrgenommen werden.

3. Historische Entwicklung der Musik im Film

Die Literatur zu den ersten Jahren des Films ist, speziell, was die musikalische Begleitung betrifft, unvollständig und teilweise widersprüchlich. Um ein Verständnis für die Bedeutung und die Funktionen von Filmmusik in der heutigen Zeit zu entwickeln, ist allerdings ein Rückblick in die Anfänge des Films und die darauf folgenden Entwicklungen notwendig. Im folgenden Kapitel werden die wesentlichsten Schritte in der Entwicklung von Filmmusik dargestellt.

3.1. Der hörbare Stummfilm

Nachdem Anfang und Mitte des 19. Jahrhunderts bereits verschiedene Projektionen wie die Zeitaufnahmen von Henry R. Heyl (1870) oder das „Praxinoskop“ von Charles Emile Reynaud mit Musik begleitet worden waren, entstanden 1895 in Paris die ersten öffentlichen Filmvorführungen. (vgl. Thiel 1981, S.122)

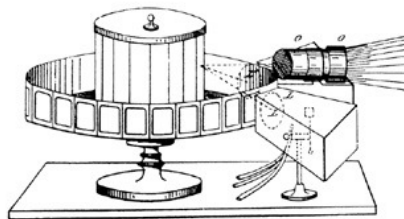


Abbildung 4: Ein Praxinoskop (<http://www.dma.ufg.ac.at/assets/14100/intern/praxinoscopgfx.jpg>)

Bereits diese ersten Filme der Brüdern Lumière wurden mit einem Klavier begleitet. Die Hauptaufgabe der musikalischen Begleitung war es damals, Störgeräusche, die beispielsweise durch den sehr lauten Vorführapparat erzeugt wurden, zu übertönen. (vgl. Lissa 1965, S.20) Größere Kinos ersetzten bald darauf den Klavierspieler durch ein Orchester. Die gespielte Musik hing im Allgemeinen von den Musikern ab. Diese improvisierten, was dazu führte, dass die Musik inhaltlich nicht mit dem gesehenen Bild kombinierte. (vgl. ebd.: 20f.)



Abbildung 5: Die Brüder Lumière (<http://peter-frodermann.net/blog/2011/02/13/auguste-und-louis-lumiere/>)

Erst mehr als ein Jahrzehnt nach der ersten musikalischen Begleitung eines Filmes versuchte man die Musik mit dem Bild zu synchronisieren. Man begann damit, Grammophonplatten während der Filmvorführung abzuspielen, deren Musik für einzelne Filme komponiert wurde. Dabei handelte es sich allerdings um Kurzfilme. Anfang der 1920er Jahre wurde Musik für Filme in Volllänge komponiert. Dadurch, dass Bild und Ton aber noch nicht auf einem gemeinsamen Medium gespeichert waren, liefen das Auditive und das Visuelle oft auseinander. Der abgespielte Film musste aufgrund technischer Probleme immer wieder kurzfristig unterbrochen werden. Die Musik lief weiter und musste später wieder angepasst werden. (vgl. Lissa 1965, S.21)



Abbildung 6: Ein Grammophon (<http://echternoach.net/news/wp-content/uploads/2011/07/grammophon.gif>)

Mit der Entwicklung des Nadeltonverfahrens versuchte man eine Schallplatte mit der Musik zu koppeln. Dabei entstanden anfangs Schwierigkeiten bezüglich der Tonverstärkung. Doch es ergaben sich nach Thiel auch weitere Probleme:

„Auch in der Folgezeit blieb durch den nicht seltenen Filmriß die Synchronität zwischen dem sich verkürzenden Filmband und der unveränderten Schallplatte stets gefährdet und die Möglichkeit, daß die Großmutter mit der Stimme ihres Enkels sprach, nicht ausgeschlossen.“ (Thiel 1981, S.137)

Weitere Nachteile des Nadeltonverfahrens resultierten aus den Einschränkungen bei der Aufnahme. Da die Schallplatten nicht geschnitten werden konnten, musste man mit mehreren Kameras gleichzeitig drehen. Weiters bestimmte der Ton den Rhythmus und das Tempo der Aufnahme. (vgl. Flückinger 2010, S.32)

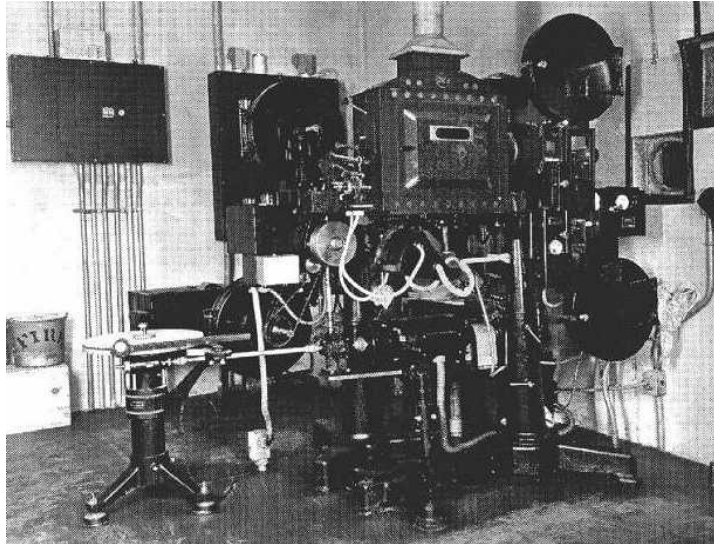


Abbildung 7: Ein Nadeltonprojektor (<http://www.guidodeiro.com/vitaphone.html>)

Der Stummfilm war also nie stumm. Er wurde bereits von Beginn an entweder mit einem Klavier, einem Orchester oder mit Schallplatten begleitet.

Wie Kracauer (vgl. 2005, 219f.) anmerkt, wurden die Vorführapparate bald nach den ersten Filmvorführungen aus dem Zuseherraum entfernt. Das laute Summen des Filmprojektors musste somit nicht mehr übertönt werden. Er schließt daraus, dass es noch andere Gründe für den Weitererhalt der Musik in den Kinosälen geben musste, die allerdings aufgrund der „Indifferenz gegenüber Inhalt und Bedeutung der ausgewählten Melodien“ (Kracauer 2005, S.220) nicht auf ein ästhetisches Bedürfnis zurückzuführen sein konnten.

Von Bedeutung gewesen sei das Dasein von Musik an sich. Die Art der Musik und ob diese eine dramaturgische Funktion erfülle, sei nicht von Bedeutung gewesen. (vgl. ebd.: S.219) Kracauer ergänzt:

„Filmmusik war ursprünglich eher ein Bestandteil von Filmvorführungen als ein Element des Films selber“. (ebd.: S.220)

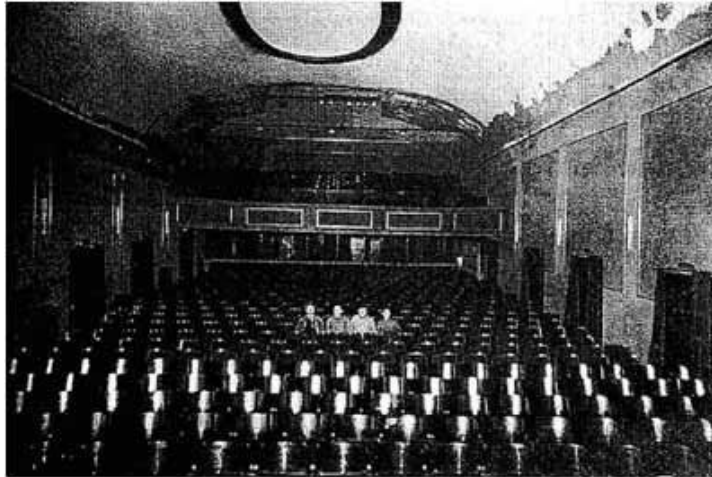


Abbildung 8: Ein Berliner Stummfilmkino um 1928
(<http://www.myspace.com/548583714/blog/539168100>)

3.1.1. Die Funktionen des Stummfilms

Im Gegensatz zum Tonfilm ist die Musik im Stummfilm das einzige auditive Element. Das führte dazu, dass ihr immer mehr Aufgaben zugesprochen wurden. Während zu Beginn der Stummfilmära ihre Aufgabe vor allem darin lag, Störgeräusche akustisch zu überdecken, bekam sie mit Fortdauer immer mehr verschiedene Funktionen.

Lissa betont (vgl. 1965, S.100), dass Musik bereits damals eine ästhetische Funktion hatte, welche als Basis für die Funktionen der Musik im Tonfilm angesehen werden kann. Lissa begründet dies damit, dass Musik die Aufgabe hatte

„auf die Emotionen des Zuschauers einzuwirken, die Verbindung zwischen der auf der Leinwand dargestellten Welt und den vermuteten Gefühlen der Filmhelden einerseits und den Gefühlen des Zuschauers andererseits herzustellen. Sie sollte die Einfühlung des Zuschauers in die dargestellten emotionalen Zustände intensivieren.“ (Lissa 1965, S.100)

Die Funktionen der Musik zur Zeit des Stummfilms lassen sich in 10 Punkten zusammenfassen:

- Übertönen von Störgeräuschen (vgl. Bullerjahn 2001, S.66)
- Vermeiden von Stille (vgl. ebd.: S.66)
- Steigerung des Unterhaltungswertes (vgl. ebd.: S.67)
- Höhere Besucherzahlen (vgl. ebd.: S.67)
- Erfassen von Zusammenhängen (vgl. Kracauer 2005, S.222)
- Steigerung der Aufnahmefähigkeit der Zuseher (vgl. ebd.: S.222)
- Spannungsgeladene Stille (vgl. ebd.: S.223)
- Erhöhung der Wirkung der stummen Bilder (vgl. ebd.: S.220)

- Ersetzen der Geräuschspur (vgl. Lissa 1965, S.100)
- Erzeugung von Emotionen (vgl. ebd.: S.100)

Neben der Tatsache, dass Filmmusik in der Stummfilmzeit keine dramaturgischen Funktionen einnehmen konnte, ortet Lissa ein Problem im Raumgefühl des Publikums. Dadurch, dass die Musik von einem Pianisten, einem Orchester oder einer Schallplatte abgespielt worden sei, gehöre sie nicht der fiktiven Welt des Filmes, sondern der realen Welt an. Infolgedessen entstehe eine Art Spaltung des Raumgefühls, die dem Großteil des Publikums meistens nicht bewusst sei. (vgl. Lissa 1965, S.101)

3.2. Vom Stumm- zum Tonfilm

Mit der Entwicklung des Lichttons war es endlich möglich, Film und Ton auf einem gemeinsamen Band zu speichern.

Das führte in weiterer Folge dazu, dass Musik nicht mehr das einzige akustische Element im Film war. Die Tonspur enthielt fortan neben Musik auch Geräusche und Sprache. Außerdem konnte das Auditive Element im Film an das Bild angepasst werden. Ton und Bild liefen nicht mehr separat ab, sondern bildeten gemeinsam ein Ganzes. Durch den Tonfilm wurde die vollkommene Synchronisation von Bild und Ton ermöglicht. (vgl. Lissa 1965, S.102)



Abbildung 9: ehemaliges Warner Brothers Pictures Logo
(<http://www.digitaldeliftp.com/DigitalDeliToo/dd2jb-Warner-Academy-Theater.html>)

Allerdings dauerte es anfangs, bis sich das Lichttonverfahren durchsetzen konnte. Das lag vor allem an dem finanziellen Aufwand, der für die Kinobesitzer dadurch entstand. Weiters sahen sie ein Problem in der Einführung der Sprache, da dadurch die Internationalität gefährdet sei. Erst als die Warner Brothers 1927 mit ihrem Tonfilm „The Jazz Singer“ sensationell erfolgreich waren, begannen die Kinobesitzer mit dem technischen Umbau der Lichtspieltheater. Die teilweise lippen-synchronen Bewegungen des Hauptdarstellers Al Jonson zum Gesang galten als Sensation. (vgl. Thiel 1981, S.138)

Der Film „The Jazz Singer“ selbst wurde allerdings noch mit dem Nadeltonverfahren präsentiert. Obwohl es bereits davor Filme gab, die andere akustische Elemente als nur Musik enthielten, wird er als erster Tonfilm angesehen, da er durch seinen Erfolg den Weg für den Tonfilm und in weiterer Folge auch für das Lichttonverfahren ebnete. (vgl. ebd. S.141)



Abbildung 10: „The Jazz Singer“ (<http://www.filmsite.org/jazz.html>)

Die neuen technischen Möglichkeiten des Tonfilms waren für die Musiker der Stummfilmzeit allerdings eine Katastrophe. Hunderte Kinomusiker verloren ihre Arbeitsstelle, was speziell in der Zeit der Weltwirtschaftskrise und Massenarbeitslosigkeit eine Tragödie auslöste. (vgl. Thiel 1981, S.141)

Lissa (vgl. Lissa 1965, S.18) spricht vor allem die dramaturgischen Möglichkeiten an, die sich durch die Entwicklung zum Tonfilm ergaben. Anders als im Stummfilm, als die Musik die visuellen Elemente nur begleiten habe können, habe sie nun die Möglichkeit, das Visuelle zu ergänzen bzw. ihren Ausdruck sogar zu vertiefen und teilweise zu ersetzen. Damit wurde ermöglicht, dass die Musik das Visuelle nicht nur untermalt, sondern auch kontrapunktisch entgegenstellt.

„Erst die neuen technischen Bedingungen, die der Tonfilm schuf, gestatteten eine gleichartige Fixierung (auf einem Band) und Reproduktion beider Faktoren und damit auch eine annähernd – wenn auch nicht völlig – gleichberechtigte dramaturgische Behandlung.“ (Lissa 1965, S.18)

Für Chion (vgl. Chion 1994, 16f.) liegt ein wesentlicher Unterschied zwischen Stumm- und Tonfilm in der Gestaltung der Zeit. Zur Zeit des Stummfilms sei die filmische Zeit flexibel gewesen. Mit dem Tonfilm habe die Zeit im Film einen festen Wert bekommen.

„Sound cinema guaranteed that whatever lasted x seconds in the editing would still have this same exact duration in the screening“. (Chion 1994, S.17)

Den Grund dafür sieht Chion (vgl. ebd.: S.17) in der Flexibilität des Projektionstempos, welche die Filmvorführer zur Zeit des Stummfilms hatten. Bestimmte Szenen hatten keine exakte Dauer. Die Zeitlichkeit sei nicht fixiert gewesen, sondern vom Filmvorführer festgelegt. Durch den Ton wurde die Abspielgeschwindigkeit eines Films standardisiert. Der Film erhielt eine festgelegte Dauer.

3.2.1. Das Lichttonverfahren

Anfang der 1930er Jahre löste das Lichttonverfahren das Nadeltonverfahren endgültig ab. Unter Lichtton versteht man die photographische Aufzeichnung von Schallwellen. Als man mit der Entwicklung des Lichttons begann, waren dessen qualitative Möglichkeiten noch sehr beschränkt. Neben einem hohen Rauschpegel war der Frequenzbereich mit 6 kHz noch sehr klein. (vgl. Flückinger 2010, S. 35)

Zu Beginn gab es zwei verschiedene Lichttonverfahren, zum einen die Sprossenschrift, zum anderen die Zackenschrift. Bei der Sprossenschrift bestimmt die Amplitude die Grauwerte auf dem Band. Je stärker die Schwärzung desto höher die Amplitude. Bei der Zackenschrift gibt es keine Differenzierung in Grauwerten. Man unterscheidet zwischen geschwärzt und nicht geschwärzt. Die Amplitude bestimmt die vertikale Ausprägung auf dem Filmband. Die Zackenschrift wurde in weiterer Folge symmetrisch gespiegelt aufgezeichnet. Genannt wurde dieses Verfahren Doppelzackenschrift. Das Zackenschriftverfahren konnte sich gegen das Sprossenschriftverfahren durchsetzen. (vgl. ebd.: S.28)

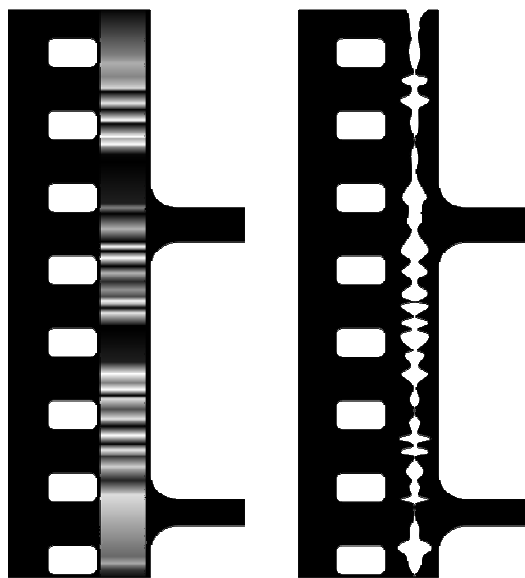


Abbildung 11: links Sprossenschrift, rechts Zackenschrift
(<http://de.wikipedia.org/wiki/Lichttonverfahren>)

3.2.2. Weitere technische Entwicklungen im Tonfilm

Magnettonverfahren:

Ideen zur Speicherung von Ton auf einem Magnetband gab es bereits im 19. Jahrhundert. (vgl. Flückinger 2010, S.41) Im professionellen Bereich wurde sie allerdings erst Ende der 1940er Jahre verwendet. Grundstein dafür war die Entwicklung der Hochfrequenz-Vormagnetisierung, welche 1941 stattfand. Beim Magnettonverfahren wird eine Magnetrandspur am Bildträger angebracht. Die Tonqualität war dem Lichttonverfahren überlegen. Ein Problem beim Magnetton war allerdings die Empfindlichkeit der Magnetrandspuren. Es bestand die Gefahr, dass Daten gelöscht wurden. Anfang der 1950er Jahre löste das Magnettonverfahren das Lichttonverfahren ab. (vgl. ebd.: S.42)

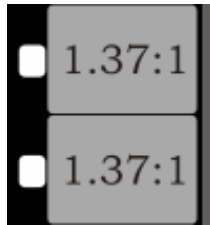


Abbildung 12: Super 8-Film mit Magnettonspur (<http://www.dvdlog.de/filmformate/filmformate.htm>)

Stereophonie:

Das erste Stereoverfahren basierte noch auf dem Lichttonverfahren und wurde 1940 entwickelt. Genannt wurde es Fantasound. Die Anwendung basiert auf einem Intensitätsverfahren und bestand aus vier Spuren. Bei drei der vier Spuren handelte es sich um Tonspuren (Links, Mitte, Rechts) und bei der vierten Spur um eine Steuerungsspur. Im Zuge der Entwicklung des Magnettonverfahrens wurde die Stereophonie weiterentwickelt. Die einzelnen Kanäle konnten nun exakt getrennt werden. In den Folgejahren nach der Entwicklung des Magnettons entstanden verschiedene Stereoformate wie Cinerama (1952), CinemaScope (1953) oder Todd-AO (1955). (vgl. ebd.: 43-50)

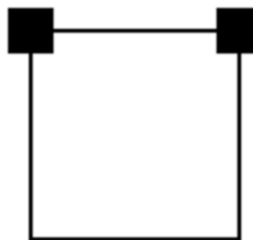


Abbildung 13: Zeichen für Stereo (<http://de.wikipedia.org/wiki/Stereophonie>)

Dolby Stereo SR

Die Entwicklung des Dolby-Stereo Formats kann als Weiterentwicklung des Lichttonverfahrens betrachtet werden. Respektive handelt es sich um ein matriziertes 4-Kanal-Lichtton-System. Es beinhaltet vier Tonspuren: Links, Mitte, Rechts und Effekte. Wenn Geräusche nicht speziell im Panorama platziert werden, werden sie über den Effektkanal gesendet. Es wurde 1976 entwickelt und galt lange Zeit als Tonstandard. (vgl. ebd.: 50-55)



Abbildung 14: Dolby Stereo Logo (http://en.wikipedia.org/wiki/Dolby_Stereo)

Surround Sound

Bei der Surroundtechnik sind sechs oder mehr Tonkanäle vorhanden. In der Regel gibt es folgende Kanäle: Links, Mitte, Rechts, Surround, links, Surround rechts und Subwoofer. Die beiden Surround-Kanäle sollen vor allem den atmosphärischen Eindruck eines Films verbessern. Das wirkt sich vor allem auf die Mischung des Tons aus. Im Kapitel 7.1 wird detaillierter auf die Tonmischung eingegangen. (vgl. ebd.: 54f.)

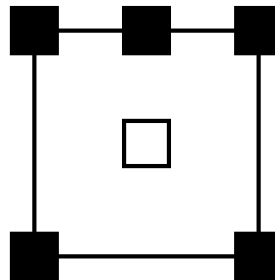


Abbildung 15: Zeichen für 5.1 (http://en.wikipedia.org/wiki/5.1_surround_sound)

Mit der Entwicklung des Surround Sounds entstanden auch die ersten digitalen Speicherformate, die auch heute noch in Verwendung sind. Das DTS System ist seit 1993 auf dem Markt. Die Audiodaten werden auf einer CD-Rom, DVD oder Blue-Ray Disc gespeichert und dabei vom Bildträger gesteuert (vgl. ebd.: S.55). Die aktuellste Weiterentwicklung heißt DTS-HD und wurde speziell für Filme in High Definition entwickelt. (vgl. Kay J. et al. o.J.; Flückinger 2010)



Abbildung 16: DTS Surround Logo (<http://www.theaterintros.com/logos/>)

Dolby Digital wurde bereits 1992 auf den Markt gebracht. Von der Funktion ist es dem DTS System ähnlich. Das Dolby TrueHD System kann als Gegenstück zum DTS-HD Format betrachtet werden. 1994 hat Sony das SDDS (Sony Dynamical Digital Sound) System veröffentlicht. Im Gegensatz zu Dolby Digital und DTS verfügt es nicht über sechs, sondern acht Kanäle. Zusätzlich zu den Kanälen der 5.1-Systeme gibt es einen Mittellinkskanal und einen Mitterrechtskanal, die sich zwischen dem Mittekkanal und dem linken- bzw. dem rechten Kanal befinden. (vgl. Kay J. et al. o.J.; Flückinger 2010)



Abbildung 17: Dolby TrueHD Logo (<http://www.pioneer.eu/de/products/SC-LX90/print.html>)

4. Bedeutung von Filmmusik

Wie kann Musik einen Film beeinflussen? Oft wird gesagt, dass der Filmbetrachter durch die Musik emotional berührt wird. Sie könne den Zuschauer emotional in die Geschichte einbinden. (vgl. Adam 2006, S.47) Die Erfahrung, dass man sich aufgrund der Musik stärker in den Film hineinversetzt fühlt, haben die meisten schon gemacht. Eine Vielzahl an Studien hat bewiesen, dass Musik die Wahrnehmung von einem Film beeinflussen kann. Dass Musik einen Menschen emotional berühren kann, ist bekannt. Kracauer (vgl. 2005, S.222) berichtet von Experimenten, die besagen, dass ein Licht heller erscheint, wenn gleichzeitig ein Summen zu hören ist. Der Sound Designer Bernhard Bamberger ergänzt (vgl. 2011), dass man sowohl mit der Musik als auch mit dem Sound Design den Rhythmus und das Tempo einer Szene verändert. Diese Veränderung wirke, sich auf die emotionale Wahrnehmung des Rezipienten aus.

Im folgenden Kapitel wird auf die Bild-Musik-Beziehung genauer eingegangen. Es wird erläutert, wie Musik einen Film verbessern kann und wie sie angewandt werden kann. Dabei gilt es jedoch zu beachten, dass die Verbesserungsmöglichkeiten eines Films durch Musik eingeschränkt sind. Musik kann beispielsweise die Zuseher emotional

berühren, die Wahrnehmung von Szenen beeinflussen, einzelne Szenen reparieren oder auch Schnittfehler kaschieren. Einzelne Schwächen eines Buches lassen sich durch Musik ausgleichen. Ein schlechtes Drehbuch bleibt aber ein schlechtes Drehbuch. (vgl. Scherpe 2011)

„Wenn die Geschichte uninteressant ist, wird sie durch die Musik nicht besser.“ (Scherpe 2011)

Musik kann einen Film dramaturgisch aufwerten, aber nicht die dramaturgische Handlung an sich erzählen. Mit den Funktionen der Filmmusik befasst sich das 5. Kapitel.

4.1. Der Film

Um die Bedeutung von Musik im Film zu verstehen, ist es notwendig, dass man den Film als Ganzes betrachtet. Der Film besteht aus einer Vielzahl von verschiedenen Elementen, die im Zusammenspiel das Endprodukt kreieren. Hinter diesen Elementen stehen Personen, die genauso wie der Filmmusikkomponist ihre eigene Vorstellung bzw. ihre eigenes dramaturgisches Konzept haben. (vgl. Schneider 2006, S.105) Schneider (vgl. ebd.: S.105) spricht beispielsweise das Lichtkonzept für „Apocalypse Now“ (1973) an, bei dem die Vietnamesen mit Naturlicht und die Amerikaner mit Kunstlicht beleuchtet wurden. Die Filmmusik muss immer die anderen Dramaturgien des Films berücksichtigen. Scherpe bekräftigt diese Ansicht:

„Die Filmmusik ist genauso ein Teil des Films wie die Ausstattung und das Kostüm. Diese ganzen Zutaten eines Films dürfen sich nicht gegenseitig ausstechen.“ (Scherpe, 2011)

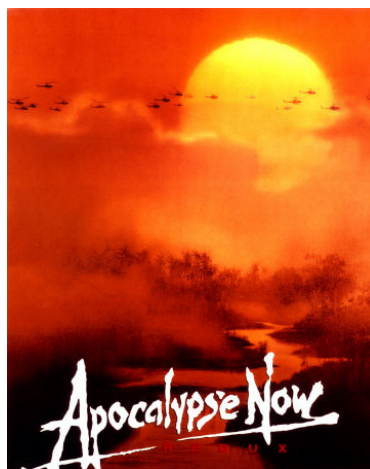


Abbildung 18: „Apocalypse Now“ (<http://www.abload.de/img/apocalypse-now26h0.jpg>)

4.2. Ton-Bild-Beziehung

Im täglichen Leben stehen visuelle Ereignisse stets mit auditiven in Zusammenhang. (vgl. Lissa 1965, S.94)

Nimmt man ein akustisches Ereignis wahr, bildet der Hörer sofort Assoziationen zu einem bestimmten Gegenstand oder einem bestimmten Material. Durch die menschliche Hörerfahrung ist es für Menschen in den meisten Fällen kein Problem, den visuellen Auslöser eines akustischen Ereignisses zu identifizieren - selbst wenn dieser nicht im Sichtfeld liegt. Akustische Ereignisse werden meist durch visuelle Objekte oder Subjekte ausgelöst. Im Tonfilm wird diese Verbindung zwischen Visuellem und Auditivem aufgegriffen, modifiziert und in einem anderen Verhältnis eingesetzt. (vgl. ebd.: S.94)

Das akustische Umfeld eines Films ist stets auf die Wünsche des Regisseurs oder die Vorstellungen des Sound Designers zugeschnitten. Man gestaltet eine eigene auditive Realität, die sich zwar von der des echten Lebens klar unterscheidet, aber in den meisten Fällen aufgrund unserer Hörerfahrung und aufgrund des Zusammenhangs zwischen Ton und Bild als real empfunden wird.

„Das beste Sound Design ist eines, das nicht auffällt. Das sich so natürlich mit dem Bild verbindet, als wäre es immer schon da gewesen.“ (Bamberger, 2011)

Was die filmische Welt aber klar von der realen Welt unterscheidet, ist, dass die Tonspur im Film aus akustischen Elementen besteht, die mit der Realität im Film nichts zu tun haben. Dazu gehört vor allem nicht diegetische Musik. Der Grund dafür, dass unnatürliche Musik im Film als natürlich empfunden wird, basiert nach Lissa (vgl. Lissa 1965, S.96) neben psychologischen und ontologischen auch auf genetischen Grundlagen. In manchen Kunstgattungen wie dem Tanz, der Pantomime und allem der Oper

„vollzog sich schon mehrere Jahrhunderte vor der Entstehung des Films die Synthese von Musik und szenischem Geschehen, also einer rein zeitlichen mit einer räumlichen-zeitlichen Kunst“ (Lissa, S.96)

Weidinger (vgl. 2006, S.20) beschreibt die Tonebene als „emotionales Gewissen“ eines Films. Er betont, dass die Tonebene, insbesondere die Filmmusik, wesentlich zur Schaffung und Unterstützung unterschiedlicher emotionaler Zustände beitragen würde. Die Filmmusik lege den emotionalen Rhythmus eines Films fest.

Der emotionale Rhythmus wiederum sei für den gesamten emotionalen Zustand der Filmbetrachter entscheidend. Gehe der emotionale Rhythmus des Films nicht auf den Rezipienten über, würde er nach einiger Zeit in Langeweile versetzt werden. Ziel müsse

es sein, das musikdramaturgische Grundkonzept im Sinne des emotionalen Rhythmus eines Films einzusetzen. (vgl. ebd.: S.20))

Lissa (1965, S.41) erwähnt die vielseitige und rückwirkende Beeinflussung des Bildes durch Musik:

„Die vergangenen Bilder färben die gegenwärtigen, die Musik färbt das aktuelle Bild, und die vergangene Musik tut das gleiche mit neuen Bildern; und obendrein ist die zurückkehrende Musik von dem mit ihr assoziierten Bild begleitet, was ja ebenfalls den Inhalt des Bildes mitbestimmt. Diese komplexe Zusammenwirkung bleibt den ganzen Film hindurch erhalten und bewirkt das Ganzheitserlebnis des Zuschauers auch dort, wo sie ihm nicht zum Bewusstsein kommt.“

Der Fokus eines Filmmusikkomponisten muss immer auf den Film als Gesamtes gerichtet sein. Bei einem Film geht es nicht um den Ton. Komponisten müssen sich bewusst machen, dass sie ein Filmwerk und kein Tonwerk schaffen. (vgl. Bamberger, 2011)

„Ich habe einmal ein Zitat gehört, das einen Film, wenn er gedreht und geschnitten ist, mit einer Pflanze mit geschlossenen Knospen vergleicht. Die ideale Filmmusik ist diese letzte Flüssigkeit, diese letzte Inspiration, die die Knospen öffnet und den Film damit zum Blühen bringt.“ (Reiser 2006, S.81)

4.3. Das Genre Filmmusik

„Ich kann das nicht Musik nennen“, sagte der bekannte Komponist Igor Stravinsky seinerzeit über Filmmusik. (vgl. Kracauer 2005, S.226). Tatsächlich ist es so, dass speziell Komponisten und Musiker Filmmusik an ihrer rein musikalischen Qualität messen. Fakt ist allerdings, dass sich Filmmusik von sämtlichen konventionellen musikalischen Regeln und Grundsätzen abgrenzt. Dadurch, dass Filmmusik im Gegensatz zu „autonomer“ Musik nur in Kombination mit visuellem Material erscheint, muss sie immer anhand ihrer Funktion im Zusammenhang mit dem dargestellten Bild gemessen werden. Eine Analyse der Filmmusik für sich allein betrachtet ist nicht aussagekräftig, da ihre Wertigkeit von anderen Faktoren bestimmt wird. (vgl. Lissa 1965, S. 41)



Abbildung 19: Igor Stravinsky (<http://www.lake-geneva-region.ch/de/KulturErbe/beruehmtegaeste/IgorStrawinsky>)

Schneider ergänzt (vgl. 2006, S.20), dass musikalische Bruchstücke, die einzeln betrachtet wertlos erscheinen würden, im Film große Wirkungen erzielen können. Speziell Krimis und spannungsgeladene Szenen profitieren des Öfteren von derartigen musikalischen Segmenten.

„Hört man sich die Musik bei Krimis oder gewissen Verfolgungsszenen oder Spannungsszenen allein ohne Bild an, kann man vielleicht erahnen, um was es geht, aber generell ist sie anders aufgebaut als herkömmliche Lieder.“ (Scherpe, 2011)

Diese Tatsache beeinflusst auch die Komposition von Filmmusik. Bei der Musikkomposition für einen Film muss man musikalische Aspekte außer Acht lassen und sich auf den Film konzentrieren. Badelt betont (vgl. 2010), dass die größten Probleme dann entstehen, wenn man musikalisch denkt.

Lissa (vgl. 1965, S.41) geht soweit Filmmusik, aufgrund ihrer Differenz zu den traditionellen musikalischen Grundsätzen und Funktionen als eigene Gattung der Musik zu betrachten.

Bullerjahn (vgl. 2001, S.53) unterscheidet grundsätzlich zwischen „funktionaler“ und „funktioneller“ Musik. Demnach ist funktionelle Musik jene Musik, die keinen außermusikalischen Zweck erfüllt. Sie wird auch als autonome Musik bezeichnet, da ihre Funktion und ihr Sinn rein in der Musikalität liegt. (vgl. ebd.: 54f.)

Funktionale Musik hingegen ist Musik, die einen konkreten außermusikalischen Zweck erfüllt. Also Musik, die keine Funktion hat, wenn man sie für sich alleine betrachtet. (vgl. ebd.: 53f.)

Im Allgemeinen lässt sich Filmmusik als „funktionale“ Musik bezeichnen. Allerdings gibt es immer wieder Überschneidungen: Beispielsweise hat Hannes Eisler seine Filmmusiken oftmals zu Konzertmusik umgearbeitet. In solchen Fällen lässt sich Filmmusik auch als autonome Musik bezeichnen. (vgl. ebd.: S.54)

4.4. Filmmusikalische Grundkonzepte

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Filmmusik einzusetzen. Prinzipiell unterscheidet man zwischen drei filmmusikalischen Grundkonzepten. Filmmusik kann paraphrasierend, polarisierend und kontrapunktierend wirken. Diese Konzepte sollen dazu dienen, ein Bewusstsein für die allgemeine Anwendung von Filmmusik zu entwickeln. Weiters ist zu erwähnen, dass diese Konzepte nicht klar voneinander abgrenzbar sind und gemischt werden können. (vgl. Weidinger 2006, 15-19)

Bei der Paraphrasierung wird die filmische Handlung musikalisch unterstrichen. Die Handlung im Bild soll von der Filmmusik reflektiert werden. Wenn beispielsweise ein fröhliches Kind im Bild zu sehen ist, soll die Musik auch fröhlich sein. Eine spezielle Art der Paraphrasierung ist das „Mickey Mousing“. Es wurde in früheren Walt-Disney-Filmen angewendet. Dabei wird jede Aktion im Film musikalisch untermalt. Die Musik nimmt dabei teilweise die Funktion von Soundeffekten ein. (vgl. ebd.: 15ff.)

Bei der Polarisierung soll die Musik inhaltlich neutralen Bildern eine bestimmte Wirkung geben. Bilder, die weitestgehend ohne Aussage sind, bekommen durch die Musik eine klare Bedeutung zugewiesen. Dies geschieht besonders häufig in den ersten Szenen eines Films, den so genannten „Establishing Shots“. Der Zuseher weiß meist noch nichts über die Charaktere oder die Handlung. Ist in der Anfangsszene beispielsweise ein Haus mit Familie zusehen, kann durch düstere Musik das Haus einen unheimlichen Charakter bekommen, während hingegen durch fröhliche bzw. angenehme Musik der Eindruck einer glücklichen Familie erweckt wird. (vgl. ebd.: 18f.)

Bei der Kontrapunktierung wird mit der Musik gegen das Bild gearbeitet. Die Musik widerspricht dem Inhalt des Bildes. Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, die Musik kontrapunktierend einzusetzen. Beispielsweise, indem man langsame Bildsequenzen mit einer sehr schnellen Musik begleitet oder friedliche Szenen mit einer aggressiven Musik unterlegt werden. Durch das Setzen von musikalischen Kontrapunkten wird oft die Sensibilität des Publikums erhöht. (vgl. ebd.: 17f.)

5. Funktionen von Filmmusik

Mit der Entwicklung vom Stumm- zum Tonfilm hat sich der Aufgabenbereich der Musik im Film maßgeblich verändert. Während diese, wie im Kapitel 3 erwähnt, zur Zeit des Stummfilms eher ein Teil der Filmvorführung als des Films selbst war und somit keine dramaturgischen Aufgaben übernehmen konnte, entwickelte sie sich im Tonfilm zu einem fixen Bestandteil von audiovisuellen Produktionen, dem immer mehr Aufgaben zugesprochen wurden. Mehrere Autoren haben im Laufe der Jahrzehnte den Versuch unternommen, Systematiken und Modelle über die Funktionen von Filmmusik herzustellen. Auch heute noch werden vorhandene Methoden weiterentwickelt und umformuliert oder neue Konzepte entwickelt. Nichtsdestotrotz sind einige der Funktionsmodelle inhaltlich bereits sehr weit fortgeschritten. Im folgenden Kapitel werden sowohl die historisch betrachtet bedeutendsten Überlegungen erläutert als auch die gegenwärtig wesentlichsten Methoden zu den Funktionen von Filmmusik dargestellt.

Davor ist es aber notwendig den Begriff Funktion bezüglich Filmmusik zu erklären und inhaltlich abzugrenzen.

5.1. Begriff Funktion

„Mit ‚Funktionen‘ meint man Aufgaben, die bildbegleitende Musik im Rahmen der Gesamtdramaturgie eines audiovisuellen Mediums und seiner Vermarktung erfüllen soll.“ (Bruhn / Kopiez / Lehmann 2009, S.207)

Demnach erfüllt jedes musikalische Ereignis, das den Film, entweder in seiner Gesamtheit oder in seiner Betrachtung von außen, aufwertet, eine filmmusikalische Funktion.

Allerdings ist der Begriff „Funktion“ nicht mit dem Begriff „Wirkung“ zu verwechseln. Die „Funktionen der Filmmusik“ beschäftigen sich mit den Aufgaben der Filmmusik aus der Sicht von filmschaffenden Personen. Komponisten, Regisseure, Bildcutter oder Tonmeister legen fest, welche Funktionen die Musik hinsichtlich der oben dargestellten Definition erfüllen soll. Ziel der Filmmusik ist es in der Regel beim Filmkonsumenten bestimmte emotionale Wirkungen hervorzurufen. (Bruhn / Kopiez / Lehmann 2009, S.207)

Der Unterschied zwischen Funktionen und Wirkungen von Filmmusik liegt somit darin, dass Funktionen beschreiben, welche Leistungen Filmmusik erbringen soll, während Wirkungen beschreiben, welche Leistungen die Filmmusik tatsächlich erbringt. Die Funktion bezieht sich auf die Filmschaffenden und die Wirkung auf die Filmkonsumenten.

Im nächsten Kapitel wird anhand eines Experiments die Wirkung von Musik in audiovisuellen Produktionen dargestellt.

5.2. Funktionsmodell nach Lissa

Lissa unternahm in ihrem 1965 erschienenen Buch „Ästhetik der Filmmusik“ erstmals den Versuch, den Tonfilm hinsichtlich seiner auditiven Funktionen im Allgemeinen und der musikalischen im Speziellen dramaturgisch zu analysieren. (vgl. Lissa 1965, S.19) Ihr entworfenes Modell besteht aus 13 für die Filmmusik relevanten Kategorien.

1. Illustration
2. Unterstreichen von Bewegungen
3. Musikalische Stilisierung realer Geräusche
4. Repräsentieren des dargestellten Raumes
5. Repräsentieren der dargestellten Zeit
6. Deformation des Klangmaterials
7. Kommentar im Film
8. Die Musik in ihrer natürlichen Rolle

9. Die Musik als Ausdrucksmittel physischer Erlebnisse
 - a. Zeichen von Wahrnehmung
 - b. Repräsentation von Erinnerungen
 - c. Widerspiegelung von Phantasievorstellungen
 - d. Aufdeckung von Traumgehalten
 - e. Aufdeckung von Halluzinationen
 - f. Ausdruck von Gefühlen
 - g. Zeichen von Willensakten
10. Die Musik als Grundlage der Einfühlung
11. Die Musik als Symbol
12. Die Musik als Mittel zur Antizipation des Handlungsinhalts
13. Die Musik als formal einender Faktor

(vgl. Lissa 1965, 115-214)

Insgesamt besteht Lissas Systematik aus 18 Kategorien. Allerdings spricht sie in den letzten fünf nicht von Musik, sondern allgemein von den auditiven Funktionen im Film. Lissa betont, dass Filmmusik mehrere dieser Funktionen gleichzeitig erfüllen könne. Filmmusik sei multifunktional.

Thiel (vgl. 1981, S.62) kritisiert, dass Lissa die Gefahr, die innere Dynamik der beschriebenen Objekte aus den Augen zu verlieren, nicht bannen konnte. Weiters lasse das Modell neben einer genrespezifischen Differenzierung eine genaue Trennung der Kategorien vermissen.

Grützner kritisiert die Vermischung von dramaturgischen mit strukturellen und stilistischen Funktionen. (vgl. Grützner 1975, 73ff., zit. n. Bullerjahn 2001, S.62)

Weiters ergänzt Seher (vgl. 2007, S.15), dass Lissa sich bei ihrer Auflistung auf ästhetische Funktionen beschränke und sowohl ökonomische als auch politische Faktoren vollkommen außer Acht lasse.

5.3. Funktionskatalog nach Schneider

1990 hat Enjott Schneider (vgl. Schneider 2006, S.90) einen Funktionskatalog für Filmmusik erstellt. Er betont jedoch, dass es sich bei diesem Modell um keinen Systematisierungsversuch handle. Er listet insgesamt 20 Funktionen auf, die Musik im Film erfüllen kann:

1. Herstellen von Atmosphären

2. Setzen von Ausrufezeichen
3. Illustration von Bewegungen
4. Integration von Bildern
5. Abbilden von Emotionen
6. Herstellen von epischen Bezügen
7. Formbildende Wirkung
8. Stilisierung von Geräuschen
9. Vermittlung von gesellschaftlichem Kontext
10. Erzeugen von Gruppengefühl
11. Evozierung von historischer Zeit
12. Irrealisierung
13. Karikierung und Parodierung
14. Kommentieren
15. Hervorheben von Nebensächlichkeiten
16. Dimensionierung von Personen
17. physiologische Konditionierung
18. Kollektivierung von Rezeptionen
19. Herstellen von Raumgefühl
20. Relativieren von Zeitempfindungen

(vgl. Schneider 2006, 90f.)

Bullerjahn (vgl. 2001, S.62) weist darauf hin, dass sowohl Lissa's Modell als auch die Kategorisierung nach Schneider von keinem einheitlichen Standpunkt aus vorgenommen seien, keine diskreten Kategorien bilden würden und den Sachverhalt nicht vollständig erfassen würden. Sie ergänzt, dass Funktionen auf unterschiedlichen Ebenen der filmischen Textur angesiedelt sein können.

Seher (vgl. 2007, S.18) vermisst eine genaue Systematisierung, die dem Aufgelisteten zu Grunde läge.

5.4. Kategorisierung nach Bullerjahn

Bullerjahn (vgl. 2001, S.64) hat 2001 ein Funktionsmodell entwickelt, das viele als neuen Standard betrachten. Sie versuchte die einzelnen Funktionskategorien einerseits inhaltlich so von einander zu trennen, dass Überschneidungen zwischen den Kategorien nicht mehr möglich sind, andererseits ist ihr durchaus bewusst, dass Filmmusik gleichzeitig mehrere Funktionen erfüllen könne.

Bullerjahn unterscheidet zwischen „Metafunktionen“ und „Filmmusikalischen Funktionen“, die sie als „Funktionen im engeren Sinn“ bezeichnet. (vgl. ebd.: S.65)

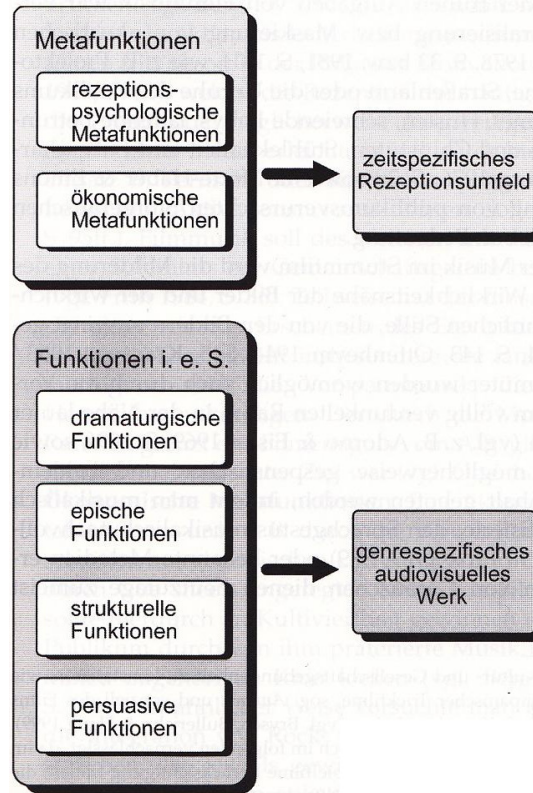


Abbildung 20: Kategorisierung nach Bullerjahn

Metafunktionen sind in

- rezeptionspsychologische Metafunktionen
- und ökonomische Metafunktionen

gegliedert. (vgl. ebd.: S.65.)

Rezeptionspsychologische Metafunktionen waren vor allem in der Stummfilmzeit von Bedeutung. Zu den rezeptionspsychologischen Metafunktionen gehören zum Beispiel:

- das Übertönen von Störgeräuschen
- Vermeiden von Stille
- Steigerung des Unterhaltungswertes
- Erzeugen eines Gemeinschaftsgefühls
- Ritual
- Flucht aus dem Alltag der Konsumenten

(vgl. ebd.: 66f.)

Auch ökonomische Funktionen gab es bereits während der Stummfilmzeit. Durch die anspruchsvolle Musik in den Stummfilmen wollte man das gehobene Bürgertum in die Kinos locken. Ähnliches passierte in den 60er und 70er Jahren, als man vor allem Rock- und Poplieder in die Spielfilme integrierte, um das jugendliche Publikum anzusprechen.

Mit der Handlung selbst hatte die Musik meistens nichts zu tun. In der Zwischenzeit hat sich die ökonomische Funktion von Filmmusik stark professionalisiert und weiterentwickelt. Neben der Produktion von Titel- bzw. Themensongs vor der Filmveröffentlichung wird in den Filmen selbst bewusst Platz für das Einspielen von kommerzieller Musik gelassen oder der Auftritt von bekannten Bands wird in die Produktion einbezogen. Dabei wird der Werbeplatz vor Drehbeginn diversen Labels angeboten. Weiters wird oft ein Videoclip zum im Film gespielten Lied veröffentlicht, der Szenen aus dem Film beinhaltet und somit für den Film wirbt. (vgl. ebd.: 67f.)

„Filmmusikalische Funktionen im engeren Sinn“ gliedern sich in:

- Dramaturgische Funktionen
- Epische Funktionen
- Strukturelle Funktionen
- Persuasive Funktionen

(vgl. ebd.: S.69)

Zu den dramaturgischen Funktionen zählen alle Aufgaben, die sich auf die Handlung des Films selbst beziehen. Für Bullerjahn gehören unter anderem folgende Aufgaben zu den dramaturgischen Funktionen:

- das Verstärken bzw. Abbilden von bestimmten Stimmungen oder Ausdrücken
- die Unterstützung der Spannungsentwicklung
- die Erstellung einer Atmosphäre für den Film
- die Verdeutlichung von seelischen Vorgängen der Figuren
- die Symbolisierung von Empfindungen
- die Dimensionierung der Filmfiguren nach ihrem dramaturgischen Gewicht
- das Überspielen von schauspielerischen bzw. dramaturgischen Mängeln

(vgl. ebd.: 69f.)

Die epischen Funktionen bezeichnet Bullerjahn auch als „narrative Funktionen“. Diese Kategorie beinhaltet dementsprechend sämtliche filmmusikalischen Funktionen, die sich mit der Narration bzw. Erzählung der filmischen Geschichte auseinandersetzen. Die narrativen Funktionen können sehr unterschiedlich ausfallen. Oft tritt eine narrative Funktion in Form eines Kommentars des Komponisten auf. Weiters soll die Filmmusik insbesondere durch das Musikgenre historische, geographische und gesellschaftliche Aspekte der Filmerzählung verfügbar machen. Durch das Musikgenre kann man Assoziationen herstellen. Weitere bedeutende Aufgaben beziehen sich auf die Gestaltung der Zeit. Sowohl die Erzählzeit als auch das Erzähltempo lassen sich mit Filmmusik manipulieren. Eine Manipulation der Erzählzeit entsteht, indem Szenen bzw. Sequenzen, in Form von Rückblenden bzw. Antizipationen, Parallelhandlungen oder Kontrasterzählungen, wie Träumen, aus dem linearen Zeitablauf der Geschichte

herausgenommen werden. Das kann beispielsweise durch das Verwenden von unterschiedlichen Musiken realisiert werden. Mit der Manipulation des Erzähltempo sind Sequenzen oder Szenen gemeint, die nicht in der realen Geschwindigkeit wiedergegeben werden. Durch die passende Musik sollen in Zeitlupe bzw. Zeitraffer präsentierte Szenen überbrückt und vereinheitlicht werden.

(vgl. ebd.: 70f.)

Strukturelle Funktionen dienen dem Akzentuieren, Betonen oder Verdecken von Filmszenen oder nur bestimmten Schnitten. Beispielsweise lässt sich ein Szenenwechsel durch einen Musikwechsel verdeutlichen.

(vgl. ebd.: 71f.)

Persuasive Funktionen beziehen sich auf die emotionalen Wirkungen, die Filmmusik auslösen kann. Durch persuasive Funktionen sollen beim Zuseher Identifikationsprozesse erweckt werden, die Distanz zum Gesehenen gemindert werden und die Wahrnehmung der Bilder verstärkt werden. Spezielle persuasive Aufgaben werden vor allem der Titelmusik zugesprochen. Der Betrachter soll sich durch eine passende Titelmusik emotional auf das Kommende einstellen. Insbesondere bei Fernsehserien kann Musik als „Wiedererkennungs-Marke“ dienen und eine Vorfreude beim Rezipienten auslösen. Typische Einsatzmöglichkeiten von persuasiven Funktionen finden sich in der Werbung. So soll durch die passende Musik Zustimmung für ein bestimmtes Produkt oder eine bestimmte Dienstleistung hervorgerufen werden. Das ist auch ein Grund, warum filmmusikalische Experimente in kommerziell ausgerichteten Produktionen vermieden werden. Es könnte eine unerwartete Zuseherreaktion ausgelöst werden. Doch auch das Gegenteil von Zustimmung, nämlich Abneigung soll oftmals beim Zuseher ausgelöst werden. Negative Wirkungen werden oft in Werbungen, Parteiwerbspots oder Propagandafilmen angestrebt.

(vgl. ebd.: 72ff.)

Der Versuch Bullerjahn's, die einzelnen Funktionskategorien inhaltlich klar von einander zu trennen, betrachtet Seher als misslungen. Er (vgl. 2007, S.22) kritisiert, dass sich in Bullerjahn's Modell epische, strukturelle und persuasive Funktionen vermischen würden. Beispielsweise erwähnt er, dass der musikalische Kommentar den Zuseher in seiner Wahrnehmung beeinflusse und somit zu den persuasiven Funktionen anstatt zu den epischen Funktionen gehöre. Weiters finden sich seiner Meinung nach eine Reihe an Metafunktionen in den persuasiven Funktionen wieder. Konkret spricht er die Funktionen „Zustimmung des Kunden zum Produkt“ und „emotionale Einstimmung des Zusehers auf den Film“ an. Diese seien Teil der rezeptionspsychologischen Metafunktionen. (vgl. ebd.: 22f.)

5.5. Modell nach Seher

Thomas Seher hat in seiner 2007 erschienenen Diplomarbeit ein weiteres Modell entwickelt. Dieses lehnt sich an ein davor nicht veröffentlichtes Modell von Lars Wittershagen und Wolfgang Löffler an. Bei diesem Modell steht die Mehrdimensionalität der Funktionen im Mittelpunkt. Sie gliedern die Funktionen in drei Kategorien: gliedernde Funktionen, semantische Funktionen und kommunikative Funktionen. Dabei wird das Modell mit einem Mischpult verglichen, wobei jede Kategorie als Fader betrachtet wird. Während eines Films ändert sich der „Pegel“ dieser Fader kontinuierlich. (vgl. Seher 2007, S.24)

Seher hat sich dieser Idee angenommen und sie weiterentwickelt. Wie auch beim Modell nach Wittershagen und Löffler steht die Multifunktionalität im Mittelpunkt. Er ersetzt die drei Funktionskategorien durch drei Ebenen: Mikrofunktion, Makrofunktion und Metafunktion. Die Ebenen sind wiederum als Fader zu betrachten und variieren je nach Szene dynamisch. Die Wichtigkeit der Funktionsebene wird somit durch den Pegel bestimmt. (vgl. Seher 2007, S.25)

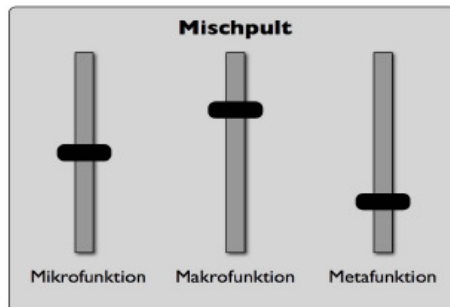


Abbildung 21: Modell nach Seher

Die Mikroebene beschreibt die Beziehung vom Bild zur Musik. Die Funktionen der Mikroebene beziehen sich auf sämtliche Anforderungen, welche die Musik bezüglich des Inhalts eines einzelnen Bildes erfüllen soll. Seher betont mehrmals, dass auf dieser Ebene keine Emotionalisierung, Urteilsbildung oder Bewertung des Zusehers stattfindet. Er hat der Mikroebene 14 Aufgaben zugeordnet.

1. Synchronität/Asynchronität zum Bild herstellen
2. Bilder zu einer Sinneinheit zusammenfassen und strukturieren
3. Akzente setzen
4. Aufmerksamkeit auf bestimmte Bildinhalte lenken
5. Zeitempfinden relativieren
6. Schnitte kaschieren
7. Stimmungen, Emotionen abbilden

8. den Bildstimmungen entgegenwirken/Kontrapunkt
9. Klischees aufgreifen
10. Ort der Handlung charakterisieren
11. historische Zeit oder Tageszeit verdeutlichen
12. Bildinhalt verdoppeln - Illustration
13. dramaturgische, schauspielerische Mängel überspielen
14. mit Gegenständen/Personen assoziiert werden

(vgl. Seher 2007, S.26)

Die Makroebene soll beim Filmkonsumenten bereits eine emotionale Reaktion hervorrufen. Die Funktionen dieser Ebene sind sowohl für das inhaltliche Verständnis als auch für den dramaturgischen Aufbau des Films von hoher Priorität.

1. Verständnis der Filmhandlung ermöglichen
2. Distanz/Verwirrung/Zustimmung beim Zuschauer provozieren
3. Identifikation mit Figuren ermöglichen
4. Erkenntnisgewinn ermöglichen
5. vom Regisseur gewünschte Sichtweisen suggerieren
6. reale Stimmungen/Emotionen beim Zuschauer auslösen
7. Bezüge zu anderen Szenen herstellen.

(vgl. Seher 2007, 27f.)

Metafunktionen sind jene Funktionen, die sowohl rezeptionspsychologische als auch gesellschaftliche Aspekte behandeln.

1. Hörgewohnheiten entsprechen/widersprechen
2. musikästhetischen Regeln/Konzepten folgen/verweigern
3. Aufnahmefähigkeit des Zuschauers steigern
4. Abgrenzung von der Realität ermöglichen/verhindern
5. Räumlichkeit und Tiefe vermitteln
6. musikalischen Zeitgeist integrieren/verweigern
7. zur Vermarktung des Films und des Soundtracks beitragen
8. zum Gesamtkunstwerk des Films beitragen
9. künstlerischen Wert/Erfolg des Films steigern
10. die Musikalität des Filmkomponisten repräsentieren

(vgl. Seher 2007, 29f.)

6. Wirkung von Filmmusik

Eine detaillierte Erklärung über die Emotionswahrnehmung von Filmmusik gehört nicht konkret zu dieser Arbeit. Diese ist eher ein Bestandteil der Psychologie. Deswegen wird auf die psychologischen Aspekte nur am Rande eingegangen. Allerdings gehen die Funktionen mit den Wirkungen von Filmmusik Hand in Hand. Aus diesem Grund wird anhand einer Studie gezeigt, wie Musik in audiovisuellen Produktionen aus Sicht der Rezipienten wahrgenommen wird und inwiefern sich die Gesamtwirkung von Videoclips durch die Filmmusik verändern kann.

6.1. Experiment: „Musik Wirkt!“

Um den Einfluss von Musik auf die Wahrnehmung einer audiovisuellen Produktion zu demonstrieren, wurden, in Zusammenarbeit mit Max Wittmann, drei Videosequenzen mit jeweils drei unterschiedlichen Musikstücken unterlegt. Anhand einer Befragung wurde untersucht, wie die einzelnen Videosequenzen vom Rezipienten wahrgenommen werden. Die Wirkung der Clips wurde bezüglich Basisemotion, Spannung und Tempo ermittelt. Weiters wurde untersucht, inwieweit die Musik die Aufmerksamkeit der Rezipienten steigern kann bzw. in welchem Maße sie sich durch Musik in die Gefühlswelt der dargestellten Figuren hineinversetzen können. Es ist zu betonen, dass es sich dabei um 60-bis 90-sekündige Videosequenzen handelt und das Ergebnis somit nicht auf die Wahrnehmung eines ganzen Filmes übertragen werden kann. Nichtsdestotrotz zeigt das Ergebnis eindeutig, dass die Musik ausschlaggebend für die gesamte Wirkung einer einzelnen Szene oder einer Videosequenz sein kann. Bevor das Ergebnis ausgewertet und analysiert wird, soll kurz auf den Inhalt der Videos eingegangen werden. Die einzelnen Videos können unter <http://www.kunstwerkstatt-wien.at/AVmax/html/MusicIsTheKey.html> betrachtet werden.

6.1.1. Videosequenz 1: „Abendessen“

Im ersten Video wird ein Streit bei einem familiären Abendessen illustriert. Die Mutter weint, der Vater schreit und die Tochter verschwindet in ihrem Zimmer. Der Vater läuft der Tochter hinterher und klopft gewaltsam gegen die verschlossene Kinderzimmertür, bis sich die Tochter Kopfhörer aufsetzt, um sich in sich selbst zurückzuziehen. Das Video enthält nur Grauwerte und verfügt somit über keine Farbinformationen.



Abbildung 22: Ausschnitt aus "Abendessen "

Bei der ersten Vertonung wurde versucht die Filmmusik paraphrasierend einzusetzen. Mit Streichern im tiefen Register und einem Chor wird die dramatische Handlung untermalt. Der Rezipient soll sich durch die spannende Musik in Kombination mit der im Bild dargestellten Dramatik in die Figuren hineinversetzen.

Die zweite Vertonung enthält Klaviermusik von Scott Joplin. Die Ragtime-Musik wurde sehr oft in Stummfilmen eingesetzt. Der Rezipient soll sich durch die Musik im Zusammenspiel mit dem farblosen Bild in die Zeit zurückversetzt fühlen. Weiters ist beabsichtigt die Ernsthaftigkeit des visuell Gezeigten durch die eher heitere Musik abzuschwächen.

In der dritten Vertonung wird Rapmusik verwendet. Die in der Musik vorkommenden Stimmen wurden mit den Lippenbewegungen des Vaters synchronisiert. Die Videosequenz soll somit parodierend wahrgenommen werden.

6.1.2. Videosequenz 2: „Mariazellerbahn“

Die zweite Videosequenz veranschaulicht die Bahnfahrt eines Fahrgastes mit der Mariazellerbahn. Die dargestellte Figur erweckt im Video aufgrund seines Äußeren einen eher unseriösen bzw. chaotischen Eindruck. Der Clip ist geprägt von Landschafts- und Naturaufnahmen, die die dargestellte Figur offensichtlich bewundert.



Abbildung 23: Ausschnitt aus "Mariazellerbahn"

In der ersten Vertonung sind Elemente des Werks „Canon in D“ von Pachelbel integriert. Durch die angenehme Streichermusik soll der Rezipient, ehe die Musik von einem Zug-Horn unterbrochen wird, eine Assoziation zu einer angenehmen und entspannenden Bahnfahrt aufbauen.

Die zweite Vertonung enthält mehrere musikalische Segmente, die man auch als Geräusche identifizieren könnte. Diese musikalischen Bruchstücke sind sehr unregelmäßig eingesetzt und sollen Verwirrung, Nervosität und Chaos stiften. Kontrastierend zur ersten Vertonung soll für den Rezipienten die Bahnfahrt nun als anstrengend empfunden werden.

Bei der dritten Vertonung wurde schnelle, aggressive Rockmusik eingesetzt. Der Zuseher soll so eine Verbindung zur Figur im Film herstellen. Weiters soll die Musik Neugierde und Motivation beim Zuseher erwecken.

6.1.3. Videosequenz 3: „Moderne Römer“

Die dritte Videosequenz ist in zwei Hälften geteilt. Zuerst ist eine junge Frau in einem ehemaligen Römerdorf zu sehen. Sie bewundert die Ausgrabungen. Anschließend wechselt die Szenerie. Ein junger Mann in einer zeitgemäßen Stadt ist erkennbar. Er wirkt anfangs ein wenig verwirrt, stürzt sich daraufhin jedoch ehrgeizig und energiegeladen in die moderne Welt.



Abbildung 24: Ausschnitt aus „Moderne Römer“

In der ersten Vertonung ist „Also sprach Zarathustra“ zu hören. Der erste und der zweite Teil sollen ähnlich wahrgenommen werden. Die majestätische Musik soll einerseits den Ruhm der Römer und andererseits die Stärke der modernen Welt reflektieren.

Bei der zweiten Vertonung sind anfangs lang gezogene, grelle Klänge wahrzunehmen. In der zweiten Hälfte bleiben die Klänge bestehen, werden allerdings von unregelmäßigen Trommeln begleitet und rücken somit etwas in den Hintergrund. Durch diese Musik sollen die beiden im Bild gezeigten Orte einen gespenstischen Charakter erhalten.

In der dritten Vertonung sind beide Hälften des Videos musikalisch klar voneinander getrennt. Die römische Stadt wird mit langsamer Chormusik begleitet. Beim Szenenwechsel ändert sich die Musik jedoch schlagartig. Statt langsamer Chormusik ist nun moderne Tanzmusik zu hören. Ziel ist es, so die schnelllebige Lebensart der modernen Welt zu veranschaulichen.

6.2. Auswertung

Zu jeder Videosequenz mussten die Befragten vier Fragen zu den unterschiedlichen Vertonungen beantworten.

6.2.1. Wahrgenommene Emotion

Die erste Frage befasste sich mit den Basisemotionen. Für jeden einzelnen Clip konnten die Befragten aus acht Auswahlmöglichkeiten die Emotion, die sie beim Betrachten der Clips wahrgenommen haben, beschreiben. Folgende Auswahlmöglichkeiten standen den Befragten zur Verfügung: Furcht, Zorn/Wut, Freude, Traurigkeit, Akzeptanz, Ekel, Überraschung und Neugierde.

Das Ergebnis dieser Frage zeigt, dass die Rezipienten je nach Vertonung vollkommen verschiedene Emotionen gespürt haben.

Mehr als die Hälfte aller Befragten hat bei der ersten Vertonung des Clips „Abendessen“ Clips Furcht, Traurigkeit oder Ekel gespürt. All diese Emotionszustände sind eher negativ behaftet und passen somit zur dramatisch gestalteten Tonspur. Die beiden anderen Vertonungen des gleichen Clips erweckten vor allem Freude, Neugierde und Überraschung bzw. Zorn und Ekel bei den Rezipienten. Dass die dritte Vertonung Zorn und Ekel hervorruft, ist meines Erachtens überraschend, da sie eigentlich parodierend wirken sollte.

Die erste Vertonung des Videos „Mariazellerbahn“ erzeugt bei den Befragten vor allem Akzeptanz. Das liegt meines Erachtens an der beruhigenden Musik. Etwa die Hälfte aller Rezipienten gab an, dass die verwirrende Musik der zweiten Vertonung bei ihnen Überraschung hervorruft. Die aggressive Rockmusik der dritten Vertonung erzeugt in Kombination mit den eindrucksvollen Naturaufnahmen bei mehr als zwei Dritteln aller Befragten Freude.

Bei mehr als zwei Dritteln erzeugte die erste Vertonung des Clips „Moderne Römer“ Neugierde und Freude. Wie zu erwarten, erweckten die geheimnisvollen Klänge der zweiten Vertonung vor allem Furcht bei den Rezipienten. Die dritte Vertonung mit dem schlagartigen Genrewechsel wurde als überraschend empfunden.

6.2.2. Spannung und Tempo

Daraufhin konnten die Befragten bei der zweiten Frage ihre eigenen Gedanken bezüglich Spannung, Spannungsaufbau und Geschwindigkeitswahrnehmung hinsichtlich jedes einzelnen Clips äußern.

Die erste Vertonung der ersten Videosequenz wird vom Großteil der Betrachter als sehr spannend empfunden. Die Geschwindigkeit empfinden die meisten als verlangsamt. Die zweite Vertonung mit der Musik von Scott Joplin wurde als wenig spannend und, trotz der dramatischen Handlung, als freudig und lustig beschrieben. Im Gegensatz zur ersten Vertonung wirkt die Sequenz statt verlangsamt nun beschleunigt. Sowohl Spannung als auch Geschwindigkeitswahrnehmung fallen bei der dritten Vertonung sehr unterschiedlich aus. Es ist keine eindeutige Mehrheit bei den Befragten feststellbar. Einige vergleichen die dritte Vertonung mit einem Musikvideo. Ein Grund für die vielfältigen Antworten könnte das gewöhnungsbedürftige Musikgenre und der möglicherweise als provokant empfundene Text sein.

Der Großteil beschrieb das Video über die Fahrt mit der Mariazellerbahn in Kombination mit der Musik von Pachelbel als spannend. Die Videovertonung wirkte für viele wie eine

Fahrt ins Ungewisse. Einige assoziierten den Clip mit einer entspannenden Zugfahrt. Bei der zweiten Vertonung konnte kaum einer eine spannende Wirkung bei sich feststellen. Durch die störende und teilweise nervende Musik wirkt der Clip sehr langsam. Einige erwähnen, dass die dritte Vertonung ein modernes Werbevideo für eine Bahn sein könnte. Die Rezipienten fühlten sich sowohl stark emotionalisiert als auch gespannt.

Hinsichtlich Geschwindigkeit wurde sowohl die erste als auch die zweite Vertonung der dritten Videosequenz als sehr langsam empfunden. Spannung ist für die meisten in der Vertonung mit dem Musikstück „Also sprach Zarathustra“ nur bedingt vorhanden. Für viele kommt erst im zweiten Teil des Videos etwas Spannung auf. Die zweite Vertonung wird hingegen als sehr spannend empfunden. Die Rezipienten bemerken, dass man ständig erwarte, dass irgendetwas passiert. Bei der dritten Vertonung wird erst mit dem schlagartigen Genrewechsel Spannung hervorgerufen. Dafür finden die meisten Rezipienten die Sequenz eher beruhigend und wenig aufregend. Auch bezüglich Geschwindigkeit unterscheidet sich der erste Teil des Clips gravierend vom zweiten. Die erste Hälfte wirkt langsam und die zweite sehr schnell.

6.2.3 Aufmerksamkeit und Interesse

Bei der dritten Frage konnten die Rezipienten wählen, inwieweit die einzelnen Clips ihre Aufmerksamkeit bzw. ihr Interesse steigern konnten. Den Rezipienten standen dabei vier Wahlmöglichkeiten von „sehr steigern“ bis „gar nicht steigern“ zur Verfügung.

Für die Mehrheit der Rezipienten konnte die Aufmerksamkeit der ersten Vertonung der Sequenz „Abendessen“ sehr gesteigert werden. Die Ergebnisse der zweiten Vertonung sind sehr ausgeglichen. Bei mehr als der Hälfte aller Befragten konnte durch die dritte Vertonung überhaupt keine Aufmerksamkeit erregt werden.

Auch beim zweiten Videoclip sind die Ergebnisse sehr unterschiedlich. Während durch die erste Vertonung das Interesse an der Videosequenz stark erhöht werden konnte, wirkte die zweite Vertonung für den Großteil der Rezipienten uninteressant. Bei der dritten Vertonung sind die Ergebnisse wiederum ausgeglichen.

Interessant sind die Ergebnisse der dritten Videosequenz. Hinsichtlich Aufmerksamkeit sind die Antworten bezüglich der ersten Vertonung sehr unterschiedlich. Für den Großteil der Rezipienten konnte die Aufmerksamkeit entweder stark oder gar nicht gesteigert werden. Die dazwischen liegenden Antwortmöglichkeiten sind klar in der Minderheit. Die zweite Vertonung konnte die Aufmerksamkeit der Befragten nur „wenig steigern“. Die dritte Vertonung erregte wiederum sehr starke Aufmerksamkeit.

6.2.4. Hineinfühlen in die Figuren

Bei der letzten Frage konnten die Befragten angeben, in welchem Ausmaß sie sich in die in den Videosequenzen gezeigten Figuren hineinversetzt fühlen. Die Antwortmöglichkeiten wurden wiederum in vier Stufen gestaltet und reichten von „stark hineinversetzen“ bis „gar nicht hineinversetzen“.

Die Rezipienten konnten sich in der ersten Vertonung des Clips „Abendessen“ überwiegend stark in die Figuren hineinversetzen. Bei der zweiten bzw. dritten Vertonung konnte sich die Mehrheit der Befragten „kaum“ bzw. „gar nicht“ in die Figuren hineinversetzen.

Interessant ist, dass die Ergebnisse bei dem Video über die Fahrt mit der Mariazellerbahn sehr ausgeglichen sind. Die Auswahlmöglichkeit „ein bisschen hineinversetzen“ ist bei allen drei Vertonungen am öftesten selektiert worden.

Im dritten Video ähneln die Ergebnisse jenen des zweiten Videos. Der Großteil konnte sich bei allen drei Vertonungen entweder „sehr“ oder „ein bisschen“ in die Figuren im Video hineinversetzen.

6.2.5. Analyse

Das Experiment zeigt eindeutig, dass sich die Musik nicht nur auf die emotionale Wahrnehmung von audiovisuellen Produktionen, sondern auch auf die Geschwindigkeitswahrnehmung und den Spannungsbogen auswirkt. Die Ergebnisse der einzelnen Videoclips sind von Vertonung zu Vertonung sehr unterschiedlich. Durch Musik kann man die emotionale Wahrnehmung der Rezipienten stark beeinflussen. Weiters zeigt das Experiment, dass sich Funktion und Wirkung von Filmmusik unterscheiden können. Beispielsweise war es mein Ziel, die dritte Vertonung des Videos „Abendessen“ parodierend zu gestalten. Dementsprechend sollte die Vertonung als lustig empfunden werden. Die Auswertung zeigt aber, dass die Mehrheit der Befragten Zorn und Ekel statt Freude oder Lust empfunden hat. Weiters wird durch das Experiment demonstriert, dass durch die passende Musik die Aufmerksamkeit der Rezipienten gesteigert werden kann. Starke Unterschiede bezüglich der Einfühlung in die Figuren durch Musik sind bei diesem Experiment nur bedingt ersichtlich. Lediglich in der ersten Videosequenz unterscheidet sich das Ergebnis stark je nach unterschiedlicher Vertonung.

Die Auswertung des Experiments veranschaulicht, dass durch die richtige Filmmusik die Qualität von audiovisuellen Produktionen erhöht werden kann. Dementsprechend sollte ihr Einsatz wohl überlegt sein. Nicht jede Szene verträgt sich mit Musik. Sowohl Art und Weise als auch Zeitpunkt der Musik in Filmen sollten ein fester Bestandteil in den

Überlegungen eines Filmkomponisten sein. Das folgende Kapitel beschäftigt sich mit diesen Überlegungen. Weiters beschreibt es, wie Filmmusik entsteht, und gibt einen Einblick in die praktische Arbeit eines Filmkomponisten.

7. Filmmusik-Praxis mit Schwerpunkt auf Österreich

Filmmusik ist eine Dienstleistung. (vgl. Badelt, 2010)

Sie muss den Visionen und Vorstellungen, die die Regie von einer audiovisuellen Produktion hat, entsprechen und sich diesen unterordnen. Diese musikalischen Visionen und Vorstellungen zu definieren bzw. zu beschreiben führt oft zu Missverständnissen. Musik ist eine komplexe und emotional wahrgenommene Ausdrucksform. Sie wird oft benutzt, um Gedanken, Gefühle oder andere wörtlich schwer beschreibbare Zustände zu formulieren. Diese Tatsache erschwert es, über Musik verbal zu kommunizieren. Im Gegensatz zu Komponisten oder Produzenten von autonomer Musik benötigt ein Filmmusikkomponist neben den musikalischen Kenntnissen auch filmdramaturgisches Wissen. Visuell behaftete Ausdrücke wie filmischer Spannungsbogen oder Handlungsstrang muss er nicht nur kennen, sondern auch zu setzen bzw. zu gestalten wissen. Weiters ist er damit konfrontiert, dass seine Musik meistens unterschwellig aufgenommen wird.

Die Musik, die er macht, dient einem Film und nicht der Musik selbst. Filmmusik soll wahrgenommen werden, darf den Film aber nicht stören (vgl. Scherpe, 2011).

Ein weiterer Anspruch, den gute Filmmusikkomponisten erfüllen sollten, ist, genreübergreifend arbeiten zu können. Von Volksmusik über klassische Streicher bis zu Hip Hop müssen sie sämtliche Stilrichtungen beherrschen. Ein Filmkomponist, der nur in einem Genre Erfahrungen hat oder nur in der Lage ist, Musik zum Beispiel elektronisch zu erzeugen, ist in seiner Arbeitsweise eingeschränkt und wird kaum zufrieden stellende Ergebnisse liefern. (vgl. Scherpe, 2011)

Weitere Schwierigkeiten, mit denen Filmkomponisten zu kämpfen haben, beziehen sich auf die Zeitplanung und das Budget eines Films oder einer Serie. Das liegt vor allem an der Bedeutung von Filmmusik in Österreich. Für Scherpe (vgl. 2011) wird die Filmmusik in Österreich vernachlässigt, was sich beispielsweise in der Titelnennung widerspiegelt. Die Musik sollte genauso wie Kostüm oder Ausstattung als Teil des Films betrachtet werden und dementsprechend genannt werden. Ist der Stellenwert von Filmmusik niedrig, wirkt sich das auf das Budget für Filmmusik aus. (vgl. Scherpe, 2011)

Das folgende Kapitel befasst sich mit den praktischen Aspekten von Filmmusik. Es gibt einen Überblick über die einzelnen Produktionsphasen, die Produktionstechniken und setzt sich allgemein mit der Entstehung von Filmmusik auseinander.

7.1. Produktionsphasen

Von den ersten Besprechungen und Musikkonzepten bis zur fertigen Filmmusik ist es ein langwieriger Prozess, der immer wieder von Änderungswünschen und Modifikationen geprägt ist. Im folgenden Kapitel werden die einzelnen Phasen und ihre Zusammenhänge illustriert.

7.1.1. Vorproduktion

Im Idealfall wird der Komponist bereits vor dem Dreh in den Entstehungsprozess eines Filmes miteinbezogen. So hat er die Möglichkeit, einen Eindruck von der Handlung und der Dramaturgie zu bekommen und kann infolgedessen bereits damit beginnen, grobe Konzepte zu entwickeln. Insbesondere bei Filmen, die Source Musik enthalten, ist es wichtig, dass der Komponist bereits einige Zeit vor Drehbeginn in die Produktion involviert ist. Der Komponist muss wissen, ob Vorproduktionen, die im Film als Source Musik erscheinen, benötigt werden. Dazu braucht der Komponist das Drehbuch und Informationen über die Filmbesetzung. Diese Vorproduktionen sind schon beim Filmdreh erforderlich. (vgl. Scherpe 2011)

Oft müssen sich Schauspieler zu einer bestimmten Musik bewegen oder ihre Gestik oder Mimik der Harmonik oder dem Rhythmus der Musik anpassen. Will man die Musik erst in der Post-Produktion an das Bild anpassen, besteht die Gefahr, dass die Szene nicht die erwünschte Wirkung entfaltet. Ein derartiges Vorgehen würde sich negativ auf die Synchronisation und die Natürlichkeit der Szene auswirken. Die Bilder könnten für den Filmbetrachter zusammenhangslos und unnatürlich erscheinen.

Weiters ist eine derartige Vorgangsweise mit wesentlich mehr Arbeit verbunden. Gibt es Tanz- oder Gesangsperformances im Film muss der Komponist oft als musikalischer Coach der Schauspieler agieren. Er hat dabei die Aufgabe, den Schauspielern zu helfen, die Darbietung so realistisch wie möglich vorzuführen. Der Kontakt mit dem Komponisten sollte aus diesen Gründen bereits vor der Produktion bestehen. (Weidinger S. 26f.)

Weidinger (vgl. ebd.: S.113) ergänzt, dass die richtige Wahl der Source Musik eine starke Auswirkung auf den Charakter von bestimmten Figuren oder Orten im Film habe. Die Musik, die im Film selbst vorkomme, müsse genau gewählt werden:

„Zum Beispiel ein Massenmörder, der, wie im Film ‚Schweigen der Lämmer‘ (1991), Klaviermusik von Bach hört, hat ein anderes psychisches Profil als einer, der nur psychedelische Elektronikmusik hört“. (Weidinger, S.113)

Dasselbe gilt für die Eigenschaften eines Ortes. Es ist ein großer Unterschied, ob auf einer Party klassische Musik oder moderne Tanzmusik zu hören ist. Die Musik sagt viel über das Ambiente aus.

Weidinger erstellte weiters eine Auflistung mit Kriterien, die man bei der Wahl der Source Musik beachten sollte:

Dichte:

Dabei sei zu klären, ob die ausgewählte Musik mit den anderen Ebenen der Tonspur mischbar ist bzw. ob sie überhaupt in Verbindung mit anderen Ebenen der Tonspur auftritt. Dichte Musik erstrecke sich beispielsweise über den ganzen Frequenzbereich und sei dann sinnvoll, wenn die anderen Ebenen der Tonspur als dünn empfunden würden.

Text:

Je extremer der Text sei, desto mehr könne er an Bedeutung bekommen. Zu textreiche Musikstile ließen sich allerdings mit dem Dialog schwer vereinen, da es zu Verwechslungen führen könne.

Tempo:

Wie auch bei Begleitmusik könne sich das Tempo der Source Musik auf die Szene bzw. auch den ganzen Film auswirken. Durch das Tempo der Source Musik könne der Film in manchen Phasen beruhigend wirken bzw. Nervosität erzeugen.

Aktualität:

Verwende man rein aktuelle Musikproduktionen, entstehe das Problem, dass der Film in einigen Jahren als altmodisch und nicht mehr aktuell eingestuft werde. Es sei schwierig, die Bedeutung eines Songs für die Zukunft vorherzusehen. Wenn die Aktualität ein wesentlicher Bestandteil des Films sei, sei es natürlich wichtig, die Musik dementsprechend zu wählen.

(vgl. Weidinger 2006, 113ff.)

7.1.2. Musikvorauswahl

Sowohl bei Source- als auch bei Score-Musik kann man wählen ob man Musik speziell für diesen Film oder diese Serie komponieren lässt oder ob man bereits produzierte Songs verwendet. Source Musik soll, wie bereits erwähnt, oft dazu beitragen eine Figur zu charakterisieren. Bekannte Songs haben auf den Zuseher diesbezüglich oftmals eine stärkere Wirkung als komponierte Musik.

In der Realität ist es aber meistens eine finanzielle Angelegenheit. Platten- und Verlagsrechte sind wesentlich teurer als komponierte Musik. Ist genug Budget für den Film vorhanden, kommt es vor, dass sich die Produktionsfirma für bereits vorhandene

Musik entscheidet. Ansonsten wird die Musik in der Regel frisch komponiert. (vgl. Scherpe, 2011)

Der Score wird im Normalfall vom Filmkomponisten geschrieben. Dadurch lässt sich die Musik speziell an den Film anpassen. Im Gegensatz zu Songs kann sie auf das im Film Dargestellte reagieren und sich dem Rhythmus des Films anpassen. Weidinger vergleicht komponierte Musik mit einem Maßanzug zum Film, während Songs eher wie ein Anzug von der Stange wirken würden. Ein weiterer Vorteil von Filmmusik liegt in ihrer Zeitlosigkeit. Sie ist unabhängig von temporären Trends und kann noch nach Jahrzehnten aktuell sein. (vgl. Weidinger 2006, S.116)

Es gibt allerdings auch zahlreiche Beispiele von Score Musik, die, obwohl sie für den Film komponiert wurde, nicht zeitlos ist. Scherpe (vgl. Scherpe, 2011) erwähnt die Serie „Baywatch“, deren Musik typisch für die Serien der 80er Jahre sei. Er ergänzt, dass es nur selten gelinge, Filmmusik zu komponieren, die auch noch nach Jahrzehnten aktuell sei.

Oft ist es aber die Aufgabe der Musik, den Zeitgeist einer bestimmten Epoche zu reflektieren. Der Zuseher soll dabei den Eindruck von einer bestimmten Zeit erhalten. Der Film „Forrest Gump“ ist ein typisches Beispiel für diese Vorgangsweise (vgl. Scherpe, 2011). Dabei begleiten bereits vorhandene Lieder den Zuseher durch die verschiedenen historischen Epochen. Der Grund dafür liegt darin, dass Musik eine Verbindung zum Lebensstil und zur Weltanschauung, die zu bestimmten historischen Zeitpunkten von diversen gesellschaftlichen Strömungen repräsentiert wurden, erzeugt. Der Filmkonsument fühlt sich dadurch in Kombination mit dem visuellen Material in die Zeit zurückversetzt.

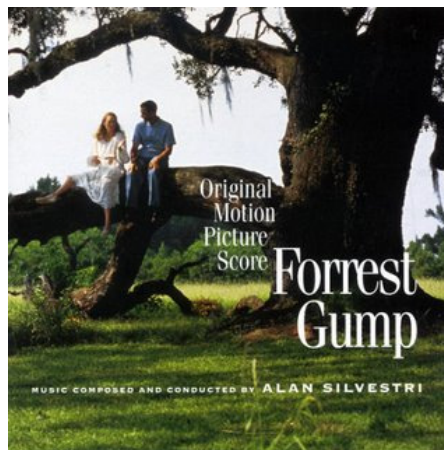


Abbildung 25: „Forrest Gump“ (http://rateyourmusic.com/release/album/alan_silvestri/forrest_gump/)

Die Entscheidung über die Musik eines Films oder einer Serie hängt vom gesamten musikalischen Konzept ab. Sowohl Songs als auch komponierte Musik können eine

positive Wirkung auf den Film haben. Ein wichtiger Faktor zur Gestaltung dieses Konzepts sind die „Spotting Sessions“.

7.1.3. Spotting Sessions

Bei so genannten „Spotting Sessions“ treffen sich Komponist, Regisseur und möglicherweise auch Cutter. Bei dieser Zusammenkunft entscheidet sich, wann im Film welche Musik angewandt werden soll. Dabei entsteht die Schwierigkeit, die schon in der Einleitung dieses Kapitels erwähnt wurde. Es ist oft problematisch, über Musik zu diskutieren. Scherpe erklärt (vgl. 2011), dass es aus diesem Grund am sinnvollsten ist, wenn man über Musik anhand von Beispielen spricht. Das geschieht, indem man sich andere Filmmusiken anhört, diese analysiert und diskutiert. Laut Weidinger (vgl. Weidinger 2006, 50f.) sollen bei diesen Spotting Sessions zumindest drei Grundfragen geklärt werden.

- Welche Rolle spielt die Musik auf der Tonebene?
- Warum braucht diese Stelle Musik?
- Was soll die Musik aussagen?

7.1.4. Temp Tracks

Temp (temporäre) Tracks sind Musiken, die vom Cutter übergangsweise bei bestimmten Szenen angewandt werden. Es gilt dabei zwischen den eigentlichen Temp Tracks und musikalischen Layouts zu unterscheiden. Während Temp Tracks Musikstücke sind, die in der Regel frei vom Cutter gewählt werden, handelt es sich bei einem Layout um eine Art musikalische Skizze, die vom Komponisten für eine bestimmte Szene produziert wurde. (vgl. Weidinger 2006, 40f.)

Diese musikalischen Layouts werden meistens rein elektronisch produziert und sollen einen Eindruck von der musikalischen Vorstellung des Komponisten vermitteln. Sie können bereits parallel mit dem Bildschnitt oder erst nach Fertigstellung des Rohschnitts erzeugt werden. Ist ersteres der Fall, kann es nur bedingt eine Aussage über das musikalische Endprodukt leisten, da, wie im Kapitel 4 erwähnt, die Wirkung der Musik immer in Beziehung mit dem Bild betrachtet werden muss.

Die Temp Tracks werden meistens vom Cutter, nachdem der Rohschnitt fertig gestellt ist, selektiert. Der Bildcutter kann sich somit gemeinsam mit der Regie einen Eindruck davon verschaffen, welche Musikstile, welches Tempo und welche Rhythmen in Kombination mit dem Bild funktionieren und welche nicht. (vgl. Badelt, 2010)

Sie können dem Komponisten somit als Inspiration dienen, da er sich durch die Temp Tracks einen konkreteren Eindruck von der Dramaturgie der Geschichte machen kann. Er kann das Tempo oder die Struktur des Temps übernehmen und seine musikalische Idee auf diesem Grundrüst aufbauen. (vgl. Weidinger 2006, S.41)

„Ein Temp-Track sollte als Hilfestellung verstanden werden. Er verdeutlicht die dramaturgischen und emotionalen Eckpunkte einer Geschichte“. (Weidinger 2006, S.41)

Manchmal kommt es vor, dass der Komponist Temp Tracks vorbereitet. Aus Zeitgründen werden sie aber meistens vom Cutter ausgewählt. Weiters sollen Temp Tracks als Kommunikationsmöglichkeit dienen. Regisseure und Cutter können durch diese Lieder ihre musikalischen Vorstellungen äußern. (vgl. Badelt, 2010)

Problematisch werden Temp Tracks dann, wenn der Cutter Musiken von großen Hollywood-Orchestern, wie zum Beispiel von „Fluch der Karibik“ verwendet, und sich die Erwartungshaltung der Regie dann an diesen Musikstücken orientiert. Derartige Stücke sind mit dem im deutschsprachigen Raum vorhandenen Budgets nicht realisierbar. Einerseits ist die technische Infrastruktur nicht ausreichend vorhanden und andererseits würden die notwendigen Faktoren, wie ein passendes Orchester oder ein für dieses angemessener Saal inklusive eines Aufnahmerraums, den finanziellen Rahmen sprengen. (vgl. Scherpe, 2011)

Ein weiteres Problem der Temp Tracks ist, dass sich der Filmkomponist oftmals zu sehr an diesen orientiert bzw. sie imitiert (vgl. Weidinger 2006, S.41).

Manche Regisseure erwarten sich, dass die komponierte Musik dem Temp Track gleicht. Das Ergebnis wirkt dadurch einerseits oftmals einfallslos und andererseits können auch rechtliche Konsequenzen entstehen, da sich der Komponist dadurch am Rande des Plagiats bewegt. (vgl. Weidinger 2006, S.41).

Die Temps sind heute ein fixer Bestandteil des Schnittprozesses. Der Cutter Adam (vgl. Adam 2006, S.46) bemerkt, dass weder Regisseure noch Produzenten oder Redakteure dazu bereit sind, einen Rohschnitt ohne Musik anzusehen.

„Keiner erkennt überhaupt noch den emotionalen Wert eines Films ohne Musik.“ (Adam 2006, S.46)

7.1.5. Komposition

Die eigentliche Komposition der Filmmusik startet mit der Fertigstellung des Rohschnitts. Ist noch keiner vorhanden, wird damit begonnen, ein musikalisches Layout zu entwerfen. Es besteht die Möglichkeit, nach dem Bild Szene für Szene zu komponieren oder ein thematisches Grundkonzept für den Film zu entwickeln und dieses unabhängig vom Bild zu kreieren. (vgl. Weidinger 2006, S.74)

Für Scherpe (vgl. 2011) greifen diese beiden Prozesse ineinander. Anfangs wird damit begonnen ein dramaturgisches Grundkonzept zu entwickeln, was die Basis für die weitere Komposition bildet. Scherpe vergleicht dieses Konzept dabei bewusst mit der Architektur. Es gehe darum, einen Entwurf zu schaffen, der eine Grundlage für die weitere

Vorgangsweise bildet. Basierend auf diesem Konzept wird damit begonnen, zu den einzelnen Szenen die musikalischen Themen zu komponieren. Im Laufe der Komposition entwickeln sich die Themen weiter bzw. es entstehen unterschiedliche Variationen in verschiedenen Klangfarben.

Diese Layouts werden sehr oft rein elektronisch mit Synthesizern und/oder Samplern gestaltet (vgl. 2011). Wie bereits erwähnt, sind diese Layouts für die Regie gedacht. Es handelt sich dabei noch um keine Fertigstellung des musikalischen Endprodukts. Sie dienen als Orientierungshilfe. Bereits bei der Komposition sollte auf die anderen Ebenen der Tonspur Rücksicht genommen werden. Regelmäßiger Kontakt zwischen dem Komponisten und dem Sound Designer ist aus diesem Grund von Vorteil. Die Musik muss sich in die Tonspur einfügen. Ist die Musik an den falschen Stellen, kann sie als störend empfunden werden. Scherpe (vgl. 2011) betont, dass die Grenzen zwischen Sound Design und Filmmusik als fließend zu betrachten sind. Die Musik kann wie Sound Design und das Sound Design wie Musik klingen. Das macht es auch schwierig, Sound Design mit der Musik zu verknüpfen. Je mehr Gedanken man sich darüber im Vorfeld macht und darüber kommuniziert, desto besser kann die Musik auf das Sound Design abgestimmt werden und desto leichter kann die Musik bei der Mischung in das Sound Design integriert werden.

Der Klangcharakter einer Musik wird insbesondere durch dessen Instrumentalisierung bestimmt. Ein beliebiges musikalisches Thema bekommt durch eine andere Instrumentalisierung eine ganz andere Klangfarbe, was sich wiederum in der Wirkung des gesamten Themas manifestiert. (vgl. Scherpe, 2011)

Die Instrumentierung ist auch bezüglich der gesamten Tonspur entscheidend. Speziell Atmosphärengeräusche sollen genauso wie die Musik oft nur im Hintergrund wahrnehmbar sein. Bestehen sowohl die Musik als auch die Atmosphären aus tiefen Frequenzen kann es zu einem Überdeckungseffekt kommen. Dabei wird die Musik von den Atmosphären oder umgekehrt überdeckt. Des Weiteren sollte auch das Format in die Frage der Instrumentierung eingebunden werden. Ein Kino bietet eine ganz andere Hörsituation als ein Fernsehgerät. Viele Fernsehgeräte sind im Übertragungsbereich wesentlich stärker begrenzt, als die Abhörsysteme die in Kinos vorhanden sind. Speziell ältere Fernsehgeräte können beispielsweise Frequenzen im Bassbereich nicht übertragen. Die Verwendung eines Kontrabasses bei Serien oder TV-Filmen sollte aus diesem Grund überlegt werden. (vgl. Weidinger 2006, 72f.)

Mit der Instrumentierung werden weiters kulturelle Assoziationen kreiert. Eine Sitar hat beispielsweise einen anderen kulturellen Hintergrund als ein Dudelsack. Der Zuseher wird die Sitar einer mittelöstlichen Kultur zuordnen, während er den Dudelsack mit keltischen Traditionen verbinden wird. Instrumente können Kulturen widerspiegeln.

Die Fertigstellung des musikalischen Endprodukts findet in der Produktion statt, die im Anschluss an die Komposition stattfindet.

7.1.6. Produktion

Die Produktion beschreibt die Aufnahme bzw. die Herstellung des musikalischen Produkts. Mit den technischen Weiterentwicklungen hat sich die Produktionstechnik in den letzten Jahren stark verändert. Das Kapitel 7.2. wird sich genauer mit der Produktion und den verschiedenen technischen Möglichkeiten befassen.

7.1.7 Mischung

Bei der Mischung gilt es zwischen der Vormischung, welche meist vom Komponisten selbst ausgeführt wird, und der gesamten Tonmischung zu unterscheiden. Die Vormischung betrifft die Mischung der Musik, die der Komponist selbst produziert hat. Bei der Tonmischung werden alle Elemente der Tonspur, also Sprache, Geräusche und Musik zusammengemischt. Diese Mischung erfolgt durch einen Mischtonmeister. Art und Aufwand der Mischung unterscheiden sich nach Filmformat. Fernsehproduktionen werden in Stereo produziert. Der ORF überträgt manche Sendungen zwar in Dolby Digital, allerdings werden sie in Stereo in Auftrag gegeben. Kinoproduktionen werden hingegen bereits in 5.1 produziert. Für die Mischung ist dieser Unterschied wesentlich. Bei Stereoproduktionen unterscheiden sich die Vormischungen vom Komponisten meistens nur sehr gering von der fertigen musikalischen Mischung. Das hat vor allem ökonomische Gründe. Der zeitliche Spielraum bei Fernsehproduktionen ist in der Regel sehr knapp. Eine 45-minütige Fernsehserie wird in etwa zwei Tagen gemischt. Für einen 90-minütigen Kinofilm hat man hingegen drei Wochen Zeit. Bei Kinoproduktionen ist das Budget wesentlich höher. Dadurch ergeben sich mehr Möglichkeiten. Kinoproduktionen sind, was die Mischung betrifft, komplexer. Dadurch, dass es fünf Kanäle gibt, kann die Musik besser im Raum verteilt werden, was sich stark auf den Höreindruck auswirkt. Der Komponist mischt dabei klangliche Gruppen separat ab. Beispielsweise legt er Gruppen für die Bläser, das Schlagzeug oder die Streicher an. Er mischt diese auf einem Stereoabhörsystem ab und gibt sie im Anschluss an den Mischtonmeister weiter. Folglich hat der Mischtonmeister gemeinsam mit dem Sound Designer die Möglichkeit, die einzelnen Gruppen beliebig im Raum zu platzieren. So können sie steuern, welche Instrumente wo im Raum platziert werden sollen. Es ist ein Unterschied, ob beispielsweise ein Schlagzeug im Raum oder nur auf den vorderen Lautsprechern zu hören ist.

(vgl. Bamberger, 2011)

Bei Kinoproduktionen hat man sowohl ökonomisch als auch gestalterisch wesentlich mehr Möglichkeiten als bei Fernsehproduktionen.

7.2. Produktionstechniken

Prinzipiell differenziert man zwischen drei Methoden, Filmmusik herzustellen:

- elektronische Produktionen
- Live Produktionen
- Mischproduktionen

(vgl. Weidinger 2006, S.82)

Die Wahl der passenden Filmmusik ist eine Konzept- und vor allem Budgetfrage. Sie hängt von der Instrumentierung und den finanziellen Möglichkeiten ab. Ziel der Filmmusik ist es aber, dass sie in sich stimmig wirkt. Es können auch teurere Kinoproduktionen, wie zum Beispiel „Lola rennt“ oder „Minority Report“, rein elektronisch produziert werden, wenn sie das Konzept des Films erfüllen. (vgl. Scherpe, 2011)

Im folgenden Kapitel werden diese drei Produktionstechniken mitsamt ihren Vor- und Nachteilen beschrieben.



Abbildung 26: Franke Potente in „Lola Rennt“
(http://t2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRtvhmuG3jRfg3fbkEsT0ljkizuHnOO-IXVaQNa0jLS_xG6w-aO)

7.2.1. Elektronische Produktion

Bei elektronischen Produktionen werden sämtliche Klänge unter der Verwendung von Synthesizern und Samplern elektronisch erzeugt.

Sampler können akustische Ereignisse aufnehmen, digitalisieren und diese auf Tastendruck, beispielsweise mit einem MIDI Keyboard wiedergeben. Während früher ein einziger Klang in andere Tonhöhen transponiert wurde, werden heute meistens alle Tonhöhen eines Instruments in verschiedenen Spielrichtungen aufgezeichnet. Diese so genannten Bibliotheken bestehen dann oft aus über 200 einzelnen Sounds. Weiters gibt es eine Reihe an Modulationsmöglichkeiten, mit denen der digitalisierte Klang verändert werden kann. (vgl. Raffaseder 2010, 224f.)

Durch die technischen Fortschritte haben sich sowohl Qualität als auch Quantität dieser Bibliotheken in den letzten Jahren drastisch verbessert bzw. erweitert. Scherpe (vgl.

2011) bestätigt, dass es klanglich keine großen Unterschiede zwischen Samplern und echten Instrumenten gibt. Allerdings sind Unterschiede in der Spielweise hörbar. Weidinger (vgl. 2006, S.83) ergänzt, dass durch die Verwendung von Samples die Individualität der Musik verloren geht:

„Der gesampelte Ton einer Geige oder einer südindischen Bambusflöte klingt in jedem Studio bei jedem Komponisten und bei jeder Stilistik gleich. Der individuell produzierte Ton klingt immer anders. Je nachdem, ob sich der Musiker wohl fühlt, ob er konzentriert ist, ob die Luftfeuchtigkeit hoch ist oder die Raumtemperatur niedrig – der Klang eines echten Instruments verändert sich dauernd und hat eine Individualität, die einem computergenerierten Klang naturgemäß völlig fehlt.“ (ebd.: S.83)

Sample Sounds werden vor allem verwendet, um Orchesteraufnahmen zu imitieren, da diese aus finanziellen Gründen meist nicht live aufgenommen werden können. Diese rein auf gesampelten Sounds aufgebauten Orchester können aufgrund der hohen Klangqualität und der zahlreichen Modulationsmöglichkeiten bereits beachtliche Ergebnisse erzielen. Der Unterschied zu einem Live Orchester bleibt aber weiter bestehen. Aufgrund der Atmosphäre, der durch den Orchestersaal entstehenden Raumcharakteristik oder der allgemeinen Klangfarbe sind Sample Produktionen mit Orchesterproduktionen bis dato nicht gleichzusetzen. (vgl. Scherpe 2011, Bamberger 2011)

Mit einem Synthesizer werden Klänge durch ein elektronisches Syntheseverfahren algorithmisch erzeugt. Dadurch können Klänge, die mit natürlichen Instrumenten nicht erzeugt werden können, produziert werden.

Layouts werden im Normalfall, um eine musikalische Basis zu kreieren, vollelektronisch erzeugt. Neben der Layout Produktion werden elektronische Produktionen vor allem bei Formaten, die finanziell beschränkt sind, wie bei Serien oder TV Filmen, eingesetzt. Allerdings verzichtet man auch bei Kinofilmen oftmals auf echte Instrumente. Das hat einerseits konzeptionelle Gründe, andererseits auch finanzielle. (vgl. Scherpe 2011)

Oft wäre das Budget für ein kleines Orchester vorhanden. Dadurch, dass sich der Orchestersound mittels Samplern simulieren lässt, entscheiden sich Produzenten trotzdem für die elektronische Klangerzeugung. Für manche Regisseure oder Produzenten ist es somit unverständlich, teure Orchesterproduktionen günstigen elektronischen Produktionen vorzuziehen. (vgl. Weidinger 2006, S. 84)

Die Vorteile von elektronischen Produktionen gegenüber den anderen liegen in der Wirtschaftlichkeit und in der Anpassungsfähigkeit. Eine elektronische Produktion kann jeder Komponist in seinem Heimstudio durchführen. Man benötigt weder Musiker noch außergewöhnliche technische Anforderungen. Weiters können kurzfristige

Änderungswünsche problemlos durchgeführt werden, was bei aufgenommenen Instrumenten nur zum Teil, und wenn, dann nur unter größerem Aufwand, möglich ist.

7.2.1. Live-Produktion

Bei der Live Produktion werden sämtliche Instrumente von Musikern eingespielt. Der Komponist fertigt dabei im Vorhinein ein musikalisches Layout an, welches durch echte Instrumente gänzlich ersetzt wird. Sie wird als die qualitativste Form der Musikproduktion angesehen, wie auch Scherpe (vgl. 2011) bestätigt:

„Je mehr man live einspielt, desto höher ist die Qualität.“ (Scherpe, 2011)

Der Aufwand der Live-Produktion unterscheidet sich nach Musikgenre bzw. Anzahl der Instrumente. Teilweise bestehen die Musiken aus einzelnen Instrumenten, die der Komponist selbst einspielen kann. Bei rockigen oder jazzigen Liedern probt der Komponist mit Musikern die Songs, welche daraufhin aufgenommen werden. Orchesterproduktionen sind im Regelfall am aufwendigsten und teuersten.

Um eine Orchesterproduktion umsetzen zu können, müssen ein Orchester und eine Aufnahmesaal mit der vorhandenen technischen Ausstattung angemietet werden. In Österreich sind nur wenige Orchestersäle mit der notwendigen technischen Infrastruktur ausgestattet. Aufnahmen mit großen Orchestern sind hierzulande aus diesem Grund kaum möglich. Die technischen Vorbereitungen für die Orchesteraufnahmen, wie Mikrofonierung, Installation der Aufnahmegereäte oder Soundcheck, benötigen oft die gleiche Zeit wie die Aufnahme selbst und sind aus diesem Grund schwer finanzierbar. Säle, die über die notwendige Infrastruktur verfügen, sind wiederum auf Grund dessen nicht rentabel. (vgl. Scherpe, 2011)

Zum Vergleich: Gut ausgerüstete Aufnahmesäle in Hollywood verfügen über 80 Kopfhörerplätze und eine Leinwand, mit der man direkt zum Bild spielen kann. Neben dem Layout wird dabei noch eine Click Track Spur angefertigt. Da Filmmusik oftmals viele heftige Tempowechsel beinhaltet, ist diese sehr sinnvoll. In Österreich wird das Tempo meist über den Dirigenten geregelt, der oft auch der Komponist selbst ist. (vgl. Scherpe, 2011)

Sind die finanziellen Möglichkeiten vorhanden, sollte man die Live Orchesterproduktion der Sample Produktion vorziehen. Insbesondere bei Produktionen für Kinos, die über ein qualitatives Tonsystem verfügen, ist der Unterschied signifikant. Bamberger (vgl. 2011) bestätigt, dass Sample Produktionen oft recht gut klingen, der Unterschied zu einem echten Orchester aber weiterhin enorm ist. Orchesteraufnahmen sind für Fernsehproduktionen in der Regel nicht finanzierbar.

7.2.2. Mischproduktionen

Sehr oft werden Live-Produktionen mit elektronischen Produktionen gemischt. Der Vorteil dieser Produktionstechnik ist, dass einerseits der Klang gegenüber einer elektronischen Produktion aufgewertet wird und andererseits Kosten für teure Orchester oder Aufnahmesäle, die bei Live-Produktionen anfallen, erspart bleiben. Diese Produktionstechnik ist eine kostengünstige Variante, wenn das Budget für eine Live-Produktion nicht vorhanden ist. Bei Mischproduktionen wird anfangs der gesamte Sound elektronisch erzeugt. Im Anschluss werden einzelne elektronische Instrumente durch natürliche ersetzt. Es werden also nur einzelne, für den Gesamtklang bedeutende Instrumente live aufgenommen. In der Fachsprache wird diese Vorgangsweise Overdub-Verfahren genannt. (vgl. Weidinger 2006, S.85)

Die Wahl der zu ersetzenden Instrumente ist einerseits von der Bedeutung des Instruments für den Gesamtklang und andererseits vom Instrument selbst abhängig. Bei bestimmten Instrumenten ist der Unterschied zwischen natürlicher und elektronischer Produktion gravierender als bei anderen (vgl. Scherpe, 2011). Scherpe (vgl. 2011) verdeutlicht, dass Geigemelodien natürlich erzeugt werden sollten. Sologeigen seien fast immer live aufgenommen.

Die Aufnahmen der „Overdubs“ können dabei meist im Heim-Studio des Komponisten durchgeführt werden, wodurch Mietkosten für Aufnahmesäle erspart werden. Durch das Overdub-Verfahren kann die Filmmusik an Natürlichkeit gewinnen. Mischproduktionen sind eine gute Kompromisslösung, um die Musik klanglich zu optimieren und die Ausgaben in Grenzen zu halten.

Die Produktionstechnik hängt vom Budget und vom Konzept des Films ab. Bei Serien oder Krimis wird die Musik oft komplett elektronisch produziert. Echte Orchesteraufnahmen gibt es in Österreich nur selten. Einerseits ist die technische Infrastruktur nur bedingt vorhanden, andererseits ist es oft zu kostspielig. Aus diesem Grund wird häufig auf Mischproduktionen zurückgegriffen.

7.3. Technischer Ausblick

Eine weitere, derzeit im Aufschwung stehende Möglichkeit, Filmmusik herzustellen, betrifft die auf Algorithmen basierende automatische Generierung von Filmmusik. Die genaue Funktionsweise dieser Tools ist sehr komplex und unterscheidet sich von Hersteller zu Hersteller.

Grundsätzlich besteht die Möglichkeit, die Musik durch eine Analyse des Bilds oder durch Parameterwerte vom System generieren zu lassen. Durch diese Tools soll die Möglichkeit entstehen, anspruchsvolle lizenzfreie Musik ohne tiefer gehende musikalische Kenntnisse zu verwenden. Die Bildanalyse basiert auf Bildattributen, wie beispielsweise Farbtiefe,

Helligkeit, Kontrast oder Keyframes, die analysiert werden und an welche die Musik in weiterer Folge angepasst wird. Der Musikrhythmus passt sich beispielsweise den Keyframes an. Weiters besteht die Möglichkeit, die Musik durch die Eingabe von Parametern zu definieren. Typische Parameter sind Mood, Klangfarbe, Tempo, Intensität, Metrum, Musikstil, Musikrichtung oder Instrumentierung. Oft wird auch die automatische Analyse mit der manuelle Eingabe von Werten kombiniert. Diese Tools sind in der Lage, auf die harmonischen, melodischen und rhythmischen Wünsche der Verbraucher einzugehen.

Generierte Musik ist eine Produktionsform, die noch eher in der Anfangsphase steckt. Obwohl die klanglichen Ergebnisse teilweise sehr beachtlich sind, wird sie in professionellen Produktionen kaum eingesetzt. Die Arbeit eines Komponisten ist bis dato durch generierte Musik nicht ersetzbar. Scherpe (vgl. 2011) erwähnt, dass die Kreativität der Musik unter dem automatischen Generieren von Musik leidet. Echte Musik werde es immer geben. Er ergänzt aber, dass alles, was in irgendeiner Form hilfreich ist, Zukunft hat.

7.3.1. Generative Music for Media Applications

Die Fachhochschule St. Pölten arbeitet gerade an dem Tool GeMMA (Generative Music for Media Applications), dessen Ziel es ist, eine Brücke zwischen Musik, Regie und Schnitt zu bauen.

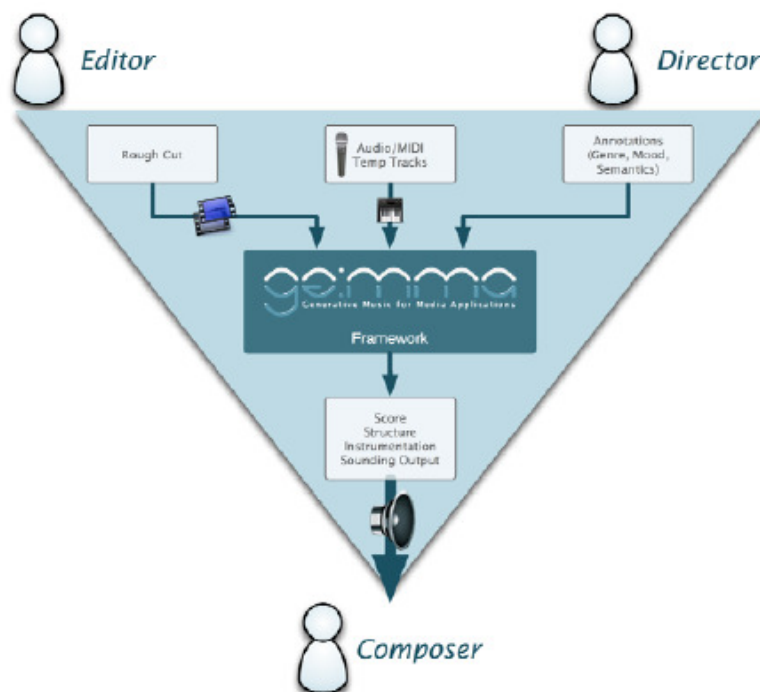


Abbildung 27: Generative Music for Media Applications (<http://gemma.fhstp.ac.at/>)

Das Produktionsteam verdeutlicht (Fachhochschule St. Pölten GmbH, o.J, o.S.), dass es sich bei GeMMA um keine Software handelt, die Filmmusik ersetzen soll. Viel eher ist dieses Tool als Schnittstelle bzw. Kommunikationshilfe zwischen Regie, Komponist und Schnitt zu betrachten. Es soll die Kommunikation erleichtern und dem Komponisten als Inspiration bzw. zur Ideenfindung dienen. Typische Temp Tracks spiegeln oft die bevorzugten Musikstile der Regie bzw. des Schnitts wider. Weiters ist es oft der Wunsch der Regie, dass sich die Filmmusik an den Temp Tracks orientiert. Das kann zu rechtlichen Problemen führen. Sowohl Regie und Schnitt, als auch Komponist können von dieser Entwicklung profitieren.

Während Regie und Schnitt die Möglichkeit haben, eine lizenzfreie Musik zu verwenden, die ihren Vorstellungen entspricht, hat der Komponist nicht mit rechtlichen Konsequenzen zu rechnen, wenn er sich an dieser musikalischen Idee orientiert. Der Benutzer von GeMMA kann die allgemeine Stimmung (Belebung/Wertigkeit) und semantische Faktoren beeinflussen. Die semantischen Beschreibungen gliedern sich in Symbol (z.B.: Krieg, Angst, Romantik), Event (z.B.: Unfall, Zeremonie, Überraschung) und Instrumentenprofil (z.B.: Klavier, Gesang, Kontrabass). Der Benutzer kann all diese Parameterwerte in Echtzeit zum Bild steuern. Komplexe Algorithmen berechnen daraufhin ein musikalisches Modell, das auf den Anforderungen des Benutzers aufbaut. Die Erzeugung der Klänge erfolgt unter der Verwendung von Instrumenten von Sample Bibliotheken.

(Doppler et al. 2011)

Das Tool Generative Music for Media Applications wird voraussichtlich 2012 erhältlich sein. Auf gemma.fhstp.ac.at kann man sich bereits erste klangliche Ergebnisse anhören.

Fazit

In der vorliegenden Arbeit wurden sowohl praktische als auch theoretische Aspekte zur Gestaltung von Filmmusik erläutert. Neben allgemeinen Grundbegriffen zur Tonspur wurde die historische Entwicklung von Filmmusik beschrieben. Die Arbeit veranschaulicht, inwiefern sich der Aufgabenbereich von Filmmusik von den ersten Stummfilmen an bis heute verändert hat. Unterschiedliche Funktionsmodelle wurden beschrieben und analysiert. Die verschiedenen Funktionstheorien zeigen, dass Filmmusik mehrere Aufgaben gleichzeitig erfüllen kann. Die Arbeit geht auf die Synthese zwischen Bild und Ton ein und erläutert sowohl die Bedeutung von Ton im Film im Allgemeinen als auch von Musik im Speziellen. Die Behauptung, dass Filmmusik musikalisch nicht anspruchsvoll sei, wird zwar nicht widerlegt, allerdings wird verdeutlicht, dass sich Filmmusik von typischen musikalischen Grundsätzen abgrenzt und deren Qualität somit nicht an der musikalischen Beschaffenheit gemessen werden kann.

Ein im Rahmen dieser Bachelorarbeit erstelltes Experiment zeigt, dass die Musik wesentlich zur emotionalen Wahrnehmung von audiovisuellen Produktionen beiträgt. Durch die Filmmusik kann festgelegt werden, inwieweit sich die Rezipienten in das visuell Dargestellte hineinversetzen sollen. Das Experiment illustriert weiters, dass die Aufmerksamkeit der Rezipienten durch die passende Filmmusik gesteigert werden kann und sie durch die Musik emotional berührt werden können.

Bezüglich der Entstehung von Filmmusik wird verdeutlicht, dass die finanziellen Möglichkeiten die Produktionsform von Filmmusik prägen. Weiters wurde hervorgehoben, dass die regelmäßige Kommunikation zwischen Komponist und Regie bzw. zwischen Komponist und Sound Design Missverständnisse verhindern und in weiterer Folge die filmmusikalische Qualität steigern kann.

Literaturverzeichnis

Badelt, K. (2010). Film Music Symposium. Vortrag. Universität für Musik und Darstellende Kunst Wien: 14.09.2010.

Bamberger, B. (2011). Persönliches Interview, geführt vom Verfasser. Wien, 13.07.2011.

Bruhn, H. / Kopiez, R. / Lehmann, A. C. (Hg.) (2009). Musikpsychologie. Das neue Handbuch. 2. Aufl. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.

Bullerjahn, C. (2001). Grundlagen der Wirkung von Filmmusik. Augsburg: Wißner-Verlag

Chion, M. (1994). Audio-Vision. Sound on Screen. New York: Columbia University Press.

Doppler, J. / Jaksche, M. / Raffaseder, H. / Rubisch, J. (2011, unveröffentlichtes Manuskript). GeMMA – A Rapid Score Music Prototyping Tool.

Fachhochschule St. Pölten GmbH (o.J.). GeMMA - Generative Music for Media Applications. [<http://gemma.fhstp.ac.at/>] (ausgehoben 09.08.2011)

Flückinger, B. (2010). Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films. 4. Aufl. Marburg: Schüren Verlag GmbH.

Kay, J / Ghent K. / Chumney B. / Lutkins E. (o.J.). Film Sound History: 90's. [<http://frank.mtsu.edu/~smpte/ninties.html>] (ausgehoben 09.08.2011).

Kay, J / Ghent K. / Chumney B. / Lutkins E. (o.J.). Film Sound History: Film Sound Formats. [<http://frank.mtsu.edu/~smpte/table.html>] (ausgehoben 09.08.2011).

Kracauer, S. (2005). Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit. Mit einem Anhang „Marseiller Entwurf“ zu einer Theorie des Films. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag

Lissa, Z. (1965). Ästhetik der Filmmusik. Berlin: Henschelverlag

Pauli, H. (1981). Filmmusik. Stummfilm. Stuttgart: Ernst Klett.

Raffaseder, H. (2010). Audiodesign. 2., überarb. u. aktual. Aufl. München: Karl Hanser.

Scherpe, L. (2011). Persönliches Interview, geführt vom Verfasser. Wien, 20.07.2011.

Schneider, E. / Krützen, M. (Hg.) (2006). Handbuch Filmmusik I. Musikdramaturgie im Neuen Deutschen Film (= kommunikation audiovisuell; 13). Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH

Seher, T (2007). Die Funktionen von Filmmusik. Dargestellt anhand eigener Filmmusik zum Film „Wölfe in B.“ [<http://www.e-filmmusik.de/medien/Funktionen-Filmmusik-Thomas-Seher.pdf>] (ausgehoben 08.08.2011).

Thiel, W. (1981). Filmmusik. In Geschichte und Gegenwart. Berlin: Henschelverlag Kunst und Gesellschaft

Weidinger, A. / Giesen, R. (Hg.) (2006). Filmmusik (= Praxis Film; 21). Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH

Weidinger, A. spricht mit Adam, P.R. In: Weidinger, A. / Giesen, R. (Hg.) (2006). Filmmusik. Konstanz: Verlagsgesellschaft mbH, S.45-47.

Weidinger, A. spricht mit Reiser, N. In: Weidinger, A. / Giesen, R. (Hg.) (2006). Filmmusik. Konstanz: Verlagsgesellschaft mbH, S.78-81.

Anhang

Anhang A: Persönliches Interview mit Bernhard Bamberger

Anhang B: Persönliches Interview mit Lothar Scherpe