



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

Die Tonebene im Film

Die Entwicklung der Geräuschgestaltung untersucht anhand
der King Kong Filme aus den Jahren 1933, 1976 und 2005

verfasst von

Christine Lochmann

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreut von:

Mag. Dr. Otto Mörth

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Grundbegriffe	2
2.1	Sound Design im Film	2
2.2	Filmgeräusche	4
2.3	Remake	5
3	Die Entwicklung von Ton im Film	6
3.1	Ton in der Stummfilmzeit	6
3.2	Tonfilm	9
3.3	1970er Jahre	11
3.3.1	Dolby	12
3.4	Weitere Entwicklungen	13
4	Theoretische Positionen	14
4.1	Anfängliche Bedenken über den Umgang mit dem Ton	15
4.2	Gegenüberstellung Ton und Bild	17
4.2.1	Von Ohren und Augen	19
4.3	Vergleich der akustischen und visuellen Ebenen im Film	21
4.4	Das Abbildungsverhältnis zwischen dem akustischen Ereignis und seiner Wiedergabe im Kino	22
5	Die Tonebene im Film	23
5.1	Geräusche	23
5.1.1	Geräusche im Alltag	23
5.1.2	Filmgeräusche	24
5.1.2.1	Funktionen	25
5.1.2.2	Semantik höherer Ordnung	29
5.1.2.3	Gestaltungsmöglichkeiten von Geräuschen	32
5.2	Musik	32
5.2.1	Unsichtbarkeit (Invisibility)	32
5.2.2	„Unhörbarkeit“ (Inaudibility)	33
5.2.3	Emotion	34
5.2.4	Erzählerischer Einsatz	34
5.2.5	Formaler und rhythmischer Fortbestand	35
5.3	Sprache	36
5.3.1	Einsatzmöglichkeiten der Sprache	37
5.3.2	Spracheneinteilung nach Chion	38
5.4	Alle Elemente der Tonebene	39
5.5	Das Zusammenspiel von Ton und Bild	40
5.5.1	Kontrapunkt	40
5.5.2	Bildbegleitende Geräusche	41
5.5.3	Tonperspektive	42
5.5.4	Synchrese	43

5.5.5	Mehrwert	43
5.5.6	Gestaltungsmöglichkeiten der Geräuschebene in Bezug auf die Bildebene	45
5.5.6.1	Akusmatischer Klang versus visualisierter Klang	45
5.5.6.2	Onscreen, Offscreen, diegetisch, extradiegetisch	46
5.5.6.3	Das unidentifizierbare Klangobjekt	47
5.5.6.4	Vergleich der Gestaltungsmöglichkeiten der Geräusch- und der Bildebene	47
5.5.7	Funktionen der Geräusche in Bezug auf die Bildebene	48
5.6	Stille	49
5.7	Die Aufgabe des Rezipienten.....	51
6	Analysemethoden	53
6.1	Analysemethode der Tonebene von Michel Chion.....	53
6.2	Analyse der Geräusche nach Barbara Flückiger	54
6.3	Geräusche, Musik und Sprache.....	57
7	Forschungsgegenstand King Kong.....	58
7.1	King Kong (1933)	58
7.1.1	Die Tongestaltung für King Kong.....	60
7.2	King Kong (1976)	61
7.3	King Kong (2005)	62
7.4	Material.....	63
8	Analyse.....	63
8.1	Forschungsfrage	64
8.2	Die Ankunft auf der Insel und die erste Begegnung mit den Einheimischen.....	65
8.2.1	King Kong 1933	65
8.2.1.1	Analyse der Szene in Tabellenform	67
8.2.2	King Kong 1976	69
8.2.2.1	Analyse der Szene in Tabellenform	71
8.2.3	King Kong 2005	75
8.2.3.1	Analyse der Szene in Tabellenform	78
8.2.4	Vergleich der drei Filme	82
8.3	Die Opferung der Frau an King Kong	85
8.3.1	King Kong 1933	85
8.3.1.1	Analyse der Szene in Tabellenform	86
8.3.2	King Kong 1976	88
8.3.2.1	Analyse der Szene in Tabellenform	89
8.3.3	King Kong 2005	92
8.3.3.1	Analyse der Szene in Tabellenform	96
8.3.4	Vergleich der drei Filme	101
8.4	Romantische Szene zwischen Jack/bzw. John und Ann/bzw. Dwan.....	103
8.4.1	King Kong 1933	103
8.4.1.1	Analyse der Szene in Tabellenform	103
8.4.2	King Kong 1976	104
8.4.2.1	Analyse der Szene in Tabellenform	105
8.4.3	King Kong 2005	107
8.4.3.1	Analyse der Szene in Tabellenform	108
8.4.4	Vergleich der drei Filme	109
8.5	Finale: King Kong auf dem Hochhaus	109
8.5.1	King Kong 1933	109

8.5.1.1	Analyse der Szene in Tabellenform.....	110
8.5.2	King Kong 1976.....	118
8.5.2.1	Analyse der Szene in Tabellenform.....	120
8.5.3	King Kong 2005.....	135
8.5.3.1	Analyse der Szene in Tabellenform.....	138
8.5.4	Vergleich der drei Filme	155
8.6	Fazit.....	156
9	Quellenverzeichnis	161
10	Anhang	165
10.1	Abstract	165
10.2	Lebenslauf	167

1 Einleitung

In der vorliegenden Diplomarbeit werde ich mich mit der Geräuschebene im Film beschäftigen. Es wird hinterfragt, welchen Platz die Geräusche im Film einnehmen und was sie zum Gesamtwerk Film beitragen. Mein Augenmerk möchte ich auf die Gestaltungsmöglichkeiten und Funktionen der Geräuschebene richten. Weiters soll untersucht werden, wie der Ton das Bild beeinflussen kann, wie Ton- und Bildebene interagieren und ob sich dieses Verhältnis im Laufe der Jahre verändert hat. Dies möchte ich anhand der Filmbeispiele King Kong 1933, 1976 und 2005 veranschaulichen.

Die Tonebene im Film besteht aus Geräuschen, Musik und Sprache. Die Analyse der Geräuschebene steht im Vordergrund, jedoch können die anderen Bereiche der Tonebene nicht einfach weggelassen werden. Allerdings ist in dieser Arbeit kein Platz für eine genaue Sprach- oder Musikanalyse. Das Zusammenspiel der drei Ebenen ist von Bedeutung. Gibt es Situationen, in denen die Sprache durch Geräusche ersetzt wird? Wie werden Musik und Geräusche verknüpft? Die auditiven Elemente im Film können oft nicht exakt in diese Teilbereiche eingeteilt werden, die Grenzen verwischen. Zählt menschliches „Schreien“ zur Sprache oder zu den Geräuschen?¹ Ab wann nennt man ein Geräusch Musik und umgekehrt?

Um terminologischen Unklarheiten aus dem Weg zu gehen, erkläre ich die für meine Arbeit wichtigen Begriffe in einem eigenen Abschnitt. Für das Verständnis dieser Arbeit ist es wichtig, das komplexe Thema „Sound Design“ zu durchleuchten. Deswegen möchte ich einen historischen Überblick bieten. Hervorgehoben werden die Tonfilmentwicklungen in den 1930er und 1970er Jahren, da in diesen Zeitspannen wichtige Veränderungen stattgefunden haben. Technische Erneuerungen beeinflussen die Gestaltungsmöglichkeit der Tonspur. Aus diesem Grund werden sie kurz vorgestellt, ohne ins Detail zu gehen.

Im Folgenden werden unterschiedliche Meinungen von Filmemachern und Theoretikern über die Geräuschebene und deren Verwendung im Film besprochen. Danach wird die Tonebene mit allen wichtigen Aspekten untersucht. Die Geräusche, ihre Funktionen und Gestaltungsmöglichkeiten, Gebrauch von Musik, Einsatz der Sprache und die Interaktion von Ton und Bild werden einzeln behandelt. Ein weiterer wichtiger Punkt ist der Einsatz von Stille im Tonfilm. Der nächste Abschnitt behandelt die Tatsache, dass der Rezipient die Bild und Tonebene zu einem sinnvollen Ganzen verknüpft.

¹ Bordwell/Thompson, *Film Art. An Introduction*, S. 298.

Den Grundstein für meine Analysemethode bilden die Bücher „Sound Design im Film“ von Barbara Flückiger und „Audio-Vision“ von Michel Chion. Sie beschreiben unter anderem, wie man bei einer Untersuchung der Tonebene vorgehen muss. Es folgen die Vorstellung der Filme und die Erklärung, warum die Wahl auf King Kong gefallen ist. Die methodische Vorgehensweisen und der Aufbau der Analyse werden dargestellt. Nach der eigentlichen Untersuchung der ausgewählten Filmausschnitte wird das Forschungsergebnis präsentiert.

2 Grundbegriffe

Um Missverständnisse zu vermeiden, möchte ich zuerst die grundlegenden Begriffe dieser Arbeit genauer erklären.

2.1 Sound Design im Film

Der Begriff Sound Design wurde in den 1970er Jahren von Walter Murch für die zu dieser Zeit neuartigen Praxis der Filmtongestaltung eingeführt. „Im ursprünglichen Begriff, wie ihn Walter Murch verstand, geht es darum, durch die ungewöhnliche Synchronisation mit alltäglichen Geräuschen neue Bedeutungen und Emotionen in einer Filmszene zu erzeugen.“² Dadurch entsteht eine Spannung, Murch nannte sie eine Bedeutungslücke, zwischen Bild und Ton, die den Rezipienten zu neuen Interpretationen inspirieren soll.³

Frank Schätzlein beschreibt die Aufgaben eines Sound Designers für den Film wie folgt: „Beim Film ist der Sound Designer für das akustische Gesamtkonzept der Produktion verantwortlich, er begleitet alle Schritte von der Aufnahme und Geräusch-/Musik-Produktion über die Nachsynchronisation, Tonbearbeitung und Montage bis zur Endabmischung.“⁴

Frieder Butzmann und Jean Martin verdeutlichen in ihrem Buch „Filmgeräusch“ den Unterschied zwischen Filmgeräuschen und Sound Design. Sie denken, dass es nicht möglich ist, Geräusch und Sound Design im Film allein durch ihre klangliche Beschaffenheit auseinander zu halten. Die Funktion des Tons in einer Filmszene ist ausschlaggebend dafür, ob er als Sound Design oder Geräusch bezeichnet wird.⁵ „Ein Geräusch, das in einem narrativen Film

² Butzmann/Martin, *Filmgeräusch*, S. 69.

³ Vgl. Butzmann/Martin, *Filmgeräusch*, S. 69.

⁴ Schätzlein, „Sound und Sounddesign in Medien und Forschung“, S. 35.

⁵ Vgl. Butzmann/Martin, *Filmgeräusch*, S. 93.

vom Geräuschemacher angelegt wird, kann zum Sound Design werden, wenn es über die übliche dienende Funktion, nämlich der Vertiefung der Realitätsempfindung, hinausgeht.“⁶

Als Klang, Klangfarbe, Tonfarbe, Timbre wird Sound in der Onlineausgabe des Bertelsmann Lexikons beschrieben.⁷ Beim Online Duden findet man die eingeschränktere Bedeutung von Sound. Er ist „für einen Instrumentalisten, eine Gruppe oder einen Stil charakteristischer Klang, charakteristische Klangfarbe“.⁸

Butzmann und Martin bemerken, dass eine kompakte Definition des Begriffs Sound Design schwierig ist, denn er wird im Film und in der elektronischen Musik vielseitig und mit unterschiedlichen Bedeutungen benutzt.⁹ Frank Schätzlein versucht die Begriffe Sound und Sound Design aufzuzeigen. Er betont, dass sie in der Umgangssprache und in verschiedenen wissenschaftlichen Fachrichtungen unterschiedliche Verwendung finden. Um die Vielfältigkeit des Begriffs zu verdeutlichen, möchte ich hier einige Beispiele von Frank Schätzlein auflisten. Sound bedeutet:¹⁰

- Schall allgemein (alles auditiv Wahrnehmbare)
- Tonebene der elektronischen Medien (z.B. die Gesamtheit aller Schallereignisse auf der Film-Tonspur oder die auditive Ebene eines Fernsehprogramms oder Computerspiels)
- Geräusch oder Klangeffekt, einzelne nicht identifizierbare Klänge oder Geräusche (Sounds, Sound Effects)
- charakteristischer Klang einer Ware (Sounddesign als akustisches Produktdesign, z.B. für Fahrzeuge, Haushaltsgeräte, Lebensmittel, ...)
- Umschreibung musikalischer Grundstimmungen (softer, knackiger Sound)
- Synonym für einen musikalischen Stil oder Stilelemente und als spezifisch gestalteter Klang eines Musikers
- das Sound Design, also die gezielte (künstlerische) Gestaltung des Akustischen, in den Medien (Tonspur bei Film und Fernsehen, Hörfunk, Tonträger, Internet, Multimediaanwendungen)

Butzmann und Martin versuchen sich dennoch an einer Definition: „[...] mit Sound Design ist die allgemeine Tongestaltung eines Films von unauffälligen Geräuschen bis zu generellen akustischen Atmosphären gemeint, die den Bildern eine imaginative Dimension hinzufügt.“¹¹

⁶ Butzmann/Martin, *Filmgeräusch*, S. 93.

⁷ Vgl. *Synonymwörterbuch. Sound*. <http://www.wissen.de/synonym/sound>.

⁸ *Duden. Wörterbuch. Sound*. <http://www.duden.de/rechtschreibung/Sound>.

⁹ Vgl. Butzmann/Martin, *Filmgeräusch*, S. 70.

¹⁰ Schätzlein, „Sound und Sounddesign in Medien und Forschung“, S. 26ff.

¹¹ Butzmann/Martin, *Filmgeräusch*, S. 70.

Weiters wird „die elektroakustische Erzeugung von spezifischen Geräuschen und Klängen für Gegenstände aus der Filmrealität als Sound Design“¹² bezeichnet.

Die englische Bezeichnung ist am ehesten mit dem deutschen Wort Tongestaltung zu übersetzen. Ton bedeutet in diesem Fall der Gesamtton des Films. Dieser hat nichts zu tun mit dem Wort Ton im musikalischen Sinn (zum Beispiel der Ton A, der durch 440 Herz gekennzeichnet ist). Weiters kann man Sound Design auch als Klanggestaltung übersetzen. Hier ist wieder nicht im musikalischen Sinn die Klangfarbe von bestimmten Instrumenten gemeint, sondern Klang im Bezug auf Geräusche.¹³

Im Folgenden werde ich die Übersetzung des Begriffs Sound Design, die Tongestaltung, als Überbegriff für die Gestaltung der akustischen Elemente im Film, das heißt für Geräusche, Musik und Sprache, verwenden.

Soundtrack

Der Soundtrack oder die Tonspur eines Films umfasst alle akustisch wahrnehmbaren Elemente, also nicht nur die Musikspur, wie manchmal behauptet wird.¹⁴ Eine genaue Trennung der Ebenen ist oft nicht möglich.

2.2 Filmgeräusche

Ton, Geräusch und Klang sind Ausdrücke, die in der Alltagssprache für akustische Ereignisse verwendet werden. Das Wort Klang bezeichnet die Klangfarbe, aber auch die harmonische Schallemission eines Objekts. Unter Geräusch versteht man ein akustisches Ereignis ohne musikalische Eigenschaften mit komplexem Schwingungsverhalten, während Ton als summierender Oberbegriff dient.¹⁵ In dieser Arbeit wird hauptsächlich das Wort Geräusch Verwendung finden.

In dem Buch „Filmgeräusch“ versuchen Butzmann und Martin den Begriff Geräusch zu erklären, bemerken aber gleich zu Beginn, dass eine endgültige Definition nicht gelingen wird, da das Phänomen zu komplex ist. „Jedes Geräusch ist ein Geräusch für sich und ganz

¹² Butzmann/Martin, *Filmgeräusch*, S. 71.

¹³ Vgl. Lensing, *Sound- Design, Sound- Montage, Soundtrack- Komposition*, S. 24.

¹⁴ Vgl. Lensing, *Sound- Design, Sound- Montage, Soundtrack- Komposition*, S. 35.

¹⁵ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 20.

individuell. Und ein jeder, der den Begriff Geräusch benutzt, scheint seine eigene Sicht auf den Gegenstand zu haben.“¹⁶

Die Ausdrücke Geräusch und Rauschen sind wortverwandt. Ein ständiges Rauschen ist in unserem Umfeld permanent präsent und wird oft als störend empfunden.¹⁷ Zudem schreiben sie, dass ein Geräusch im Film jeder akustisch wahrnehmbare Ton ist:

„Doch genauer betrachtet ist jeder Ton im Kino ein Filmgeräusch, ob Musikklang, Phonem oder Geräusch eines Gegenstands. Denn erst wenn es wahrgenommen wird, dann gibt sich das akustische Ereignis als Geräusch in der Narration des Films, als Sprache oder Musik zu erkennen.“¹⁸

Ich werde in meiner Arbeit versuchen, Grenzen zu ziehen zwischen Geräuschen, Sprache und Musik, mit dem Bewusstsein, dass dies nicht immer eindeutig möglich ist. Manchmal kann die Musik Funktionen der Geräuschebene übernehmen, sie ersetzen, unterstützen oder imitieren.¹⁹ Ebenso kann man mit der menschlichen Stimme Geräusche erzeugen (z.B. ein Schrei, ein erschrockener Ausruf,...) deren Zuordnung nicht exakt getroffen werden kann. Weiters sind zwischen Sprache und Musik genaue Einteilungen manchmal nicht möglich. So kann ein Gesang zur Sprache oder Musik zählen. Wenn dieser Gesang nur aus einem Vokal, wie zum Beispiel einem ausgehaltenen A besteht, kann dieser sogar Sprache, Musik oder Geräusch sein.

Der Einsatz von Geräuschen, Musik und Sprache im Film wird noch ausführlich in den kommenden Kapiteln besprochen.

2.3 Remake

Da in dieser Arbeit Filme verglichen werden, die man als Remake bezeichnet, wird dieser Begriff hier geklärt. Grundsätzlich ist es die Neuverfilmung eines schon verfilmten Stoffes. Sie muss den Vorläufer mehr oder weniger detailgetreu nachvollziehen. Es kommt natürlich dennoch zu Veränderungen wie Aktualisierungen oder die Übertragung in ein anderes Genre. Sie wird gelegentlich in andere Schauplätze und Zeiten versetzt. Für Produzenten lohnt es sich, populäre Stoffe noch einmal zu verfilmen.²⁰ Oft tragen Remakes denselben Titel. Bei der Einführung filmtechnischer Erneuerungen, wie beispielsweise beim Wechsel von Stummfilm

¹⁶ Butzmann/Martin, *Filmgeräusch*, S. 24.

¹⁷ Vgl. Butzmann/Martin, *Filmgeräusch*, S. 24f.

¹⁸ Butzmann/Martin, *Filmgeräusch*, S. 19.

¹⁹ Vgl. Butzmann/Martin, *Filmgeräusch*, S. 19.

²⁰ Vgl. Hobsch, *Mach's noch einmal!* S. 9ff.

zu Tonfilm, Schwarzweiß- zu Farbfilm, beim Einsatz von Breitwandformaten oder Dolby, kommt es vermehrt zu Remake-Produktionen.²¹

3 Die Entwicklung von Ton im Film

Dieses Kapitel wird einen geschichtlichen Überblick der Entwicklung von Ton im Film geben. Es beginnt in der Stummfilmzeit, geht über die Anfänge des Tonfilms, beschreibt dann den Umbruch in den 1970er Jahren und schneidet kurz die Erfindung der Digitalisierung an. Die technischen Errungenschaften werden in dieser Arbeit allerdings nur in groben Zügen beschrieben, Hauptaugenmerk liegt bei den entwickelten Gestaltungsmöglichkeiten der Tonebene. Als Geburtsjahr des Tonfilms wird oft das Jahr 1927 genannt. Als erster offizieller Tonfilm gilt „The Jazz Singer“. Jedoch waren Filme, die in der sogenannten Stummfilmära entstanden sind, keineswegs stumm.

3.1 Ton in der Stummfilmzeit

Alberto Cavalcanti beschreibt in seiner Abhandlung „Sound in Films“, dass das Erlebnis Film von Anfang an geräuschvolle Begleitungen verschiedener Arten hatte. Es begann damit, dass man zu der Aufführung auf der Leinwand einen Phonographen mitlaufen ließ, der eine Geräuschkulisse geboten hat.²²

Das Patent für den Phonographen wurde Thomas Alva Edison am 19.02.1878 erteilt. Der Phonograph war „ein Apparat, der auf einer mit Stanniol bedeckten Walze mit Hilfe einer in Schwingung versetzten Nadel Schall, zunächst vor allem Sprache, speichern und wiedergeben konnte“²³. Edison brachte 1896 das Kinetoscop auf den Markt. Dieses kombinierte den Phonographen mit kurzen Filmstreifen. Da der Filmstreifen nur für einzelne Betrachter in kleinen Guckkästen zu sehen war, wurde die Erfindung bald vergessen.²⁴

Es folgten viele Versuche, eine synchrone Abfolge von Bild und Tonspur zu erreichen, doch war man technisch noch nicht dazu in der Lage. Die gemeinsame Wiedergabe scheiterte an einem „Gleichlauf von Filmrolle und Plattenteller, sowie an der Verstärkung des Tons für große Räume“²⁵. Weitere Probleme erschwerten die Verwendung des Phonographen. Die Platten waren zerbrechlich und nicht leicht mit dem Bild zu synchronisieren. Außerdem

²¹ Vgl. Brunner, Philipp, „Remake“.

²² Vgl. Cavalcanti, „Sound in Films“, S. 98.

²³ Rabenalt, *Der Klang des Films*, S. 21.

²⁴ Vgl. Rabenalt, *Der Klang des Films*, S. 22.

²⁵ Rabenalt, *Der Klang des Films*, S. 31.

wurden die Filme immer länger, dies führte zu einem Gebrauch mehrerer Platten, was unpraktisch für die Herstellung und Erhaltung war.²⁶

Folglich wurde häufig ein Rezitator (englisch „Barker“) eingesetzt, der die Dialoge verstimmlicht hat. Frauenstimmen wurden meist im „Falsett“ nachgeahmt. „The live commentator [...] set the scene, told the story, sometimes acted out dialogue.“²⁷ Er kommentierte das Bild oft auf höchst originelle Weise. Der internationale Stoff des Films wird dem Lokalinteresse individuell angepasst.²⁸

Ein wachsendes Interesse an den Filmvorführungen verlangte eine Vergrößerung der Aufführungsorte. Daher wurde auch diese Möglichkeit der „Tongestaltung“ bald verworfen. Ein Mann konnte mit seiner Stimme die Größe des Raumes nicht mehr ausfüllen. Um den Sinn des gesprochenen Wortes im Film trotzdem wiederzugeben, wurden Zwischentexte eingeblendet.²⁹ Diese Entwicklungen gingen nicht auf der ganzen Welt gleichzeitig vonstatten. In westlichen Ländern wurden Live-Kommentatoren um 1910 durch Texteinblendungen ersetzt, in Japan zum Beispiel führte man diese Aufführungspraxis noch bis Mitte der 1930er Jahre weiter.³⁰ Zwischentexte haben allerdings wieder Zuschauer ausgeschlossen, die nicht lesen konnten. In solchen Fällen wurden weiterhin Kommentatoren eingesetzt.³¹

„Akustisch besonders auffällige Ereignisse im Filmbild regten schon sehr früh zu Klangimitationen im Vorführraum an.“³² Frühe Versionen eines Geräuschemachers waren entweder ein eigener Soundeffekte-Spezialist oder ein Mann am Schlagzeug. Sie erzeugten die Geräusche synchron zum Geschehen auf der Leinwand. Die virtuelle Klangproduktion hat ihre Wurzeln schon viel früher im Theater der Antike.³³ Manche Techniken wurden in verfeinerter Form aus dem Theater übernommen. „Die Effekte in Theater und frühem Kino sind Klangimitationen und bleiben als solche erkennbar. Sie werden mit der Absicht erzeugt, nicht sich selbst, sondern etwas anderes zu bezeichnen.“³⁴

²⁶ Vgl. Cavalcanti, „Sound in Films“, S. 98.

²⁷ Chion, *Film, a Sound Art*, S. 10.

²⁸ Vgl. Rabenalt, *Der Klang des Films*, S. 32.

²⁹ Vgl. Cavalcanti, „Sound in Films“, S. 98f.

³⁰ Vgl. Chion, *Film, a Sound Art*, S. 10.

³¹ Vgl. Cavalcanti, „Sound in Films“, S. 99.

³² Rabenalt, *Der Klang des Films*, S. 35.

³³ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 278f.

³⁴ Flückiger, *Sound Design*, S. 279.

Um 1908 wurden Kinoorgeln mit speziellen Geräuschregistern und Geräuschmaschinen entwickelt.³⁵ Mit dieser Erfindung war es einem einzigen Spieler möglich, große Säle laut genug mit Geräuschen und Melodien zu füllen. Eine größere Bandbreite an Toneffekten konnte hergestellt werden und ihre Produktion wurde dadurch automatisiert. Durch die zahlreichen Geräuschregister dominierten Geräusche wie Donner, Wind, Regen und Sturm, Tierstimmen, Hupen, Sirenen, Telefonklingeln, Lokomotivpfeif, Glocken und Wassergeräusche.³⁶ Im Jahr 1913 erschien ein eigener Katalog, der eine Sammlung von Geräusche produzierenden Hilfsmitteln enthielt.³⁷

Auch Orchesterinstrumente wurden dazu eingesetzt, Geräusche nachzuahmen. Dies geschah nicht erst seit Erfindung des Films. „One shouldn't forget that noises made by the orchestra were common in many plays and operas.“³⁸

Geräusche zu imitieren war nicht die einzige Verwendung für Musik. Sie übertönte das laute Brummen der Projektoren und konnte beim Publikum zusätzliche Emotionen hervorrufen, zu denen die Bildspur alleine nicht im Stande war. Die Musikbegleitung wurde immer aufwendiger gestaltet, was unter anderem das ökonomische Bestreben unterstützte, das finanzkräftige Bürgertum für den Film zu begeistern.³⁹ Das Solo Piano wurde bald durch ein Trio abgelöst, das wiederum einem Salonorchester weichen musste und zu guter Letzt wurden Filme von ganzen Symphonieorchestern begleitet.⁴⁰ Sie spielten verschiedene passende Nummern aus ihrem Repertoire. „The dominant mode of musical accompaniment in the silent era was the compilation, which cobbled together arrangements of popular and classical pieces according to the requirements of each scene.“⁴¹ Eigens für den Film komponierte Filmmusik war zu dieser Zeit eher selten. Dies wurde erst mit der Einführung des Tonfilms üblich.⁴² Durch unterschiedliche Interpretationen des Kapellmeisters entstanden individuelle Film-erlebnisse. Der eine bevorzugte es, einen Kuss mit einem musikalischen Knalleffekt zu bestärken, ein anderer untermalte die Szene mit lieblichen sanften Streicherklängen.⁴³

Das Ereignis Kino wurde sowohl auf der Bildebene als auch auf der Tonebene immer aufwendiger.

³⁵ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 280.

³⁶ Vgl. Rabenalt, *Der Klang des Films*, S. 36.

³⁷ Vgl. Chion, *Film, a Sound Art*, S. 8.

³⁸ Chion, *Film, a Sound Art*, S. 7.

³⁹ Vgl. Maas/Schudack, *Musik und Film- Filmmusik*, S. 12.

⁴⁰ Vgl. Cavalcanti, „Sound in Films“, S. 100.

⁴¹ Chion, *Film, a Sound Art*, S. 8.

⁴² Vgl. Chion, *Film, a Sound Art*, S. 8.

⁴³ Vgl. Rabenalt, *Der Klang des Films*, S. 32.

3.2 Tonfilm

Der Beginn des tatsächlichen Tonfilms war der Zeitpunkt, ab dem es möglich war, das Bild und den dazugehörigen Ton synchron ablaufen zu lassen. Als erster Tonfilm wird meistens „The Jazz Singer“ (1927, Regie Alan Crosland) genannt, da er der erste abendfüllende Tonfilm war, der in die Kinos kam. Natürlich wurden zuvor auch schon Tonfilme produziert. Warner Bros erlangte die Rechte des Vitaphones und produzierte 1926 „Don Juan“ (Regie Alan Crosland). In diesem Film lag das Hauptinteresse keineswegs daran, den gesprochenen Dialog hörbar zu machen, man wollte die Musik und Bildspur so präzise wie möglich synchronisieren, was einem Liveorchester nicht gelungen wäre. Außerdem war die neue Variante auf die Dauer sparsamer.⁴⁴ Rick Altman spricht über „Don Juan“ von einem „Warners’ experiment with sound-on-disc“⁴⁵.

Ebenso gibt es in „The Jazz Singer“ sehr wenig gesprochene Dialoge, vielmehr hat man sich auf den Einsatz musikalischer Nummern mit Gesang konzentriert. Diese wurden zeitweise in den sonst eher stummfilmhaften Film eingebaut. Die musikalische Spur wurde vorab aufgenommen und Zwischentitel unterstützten die meisten Dialogszenen.⁴⁶ Bis 1928 war es noch immer üblich, Zwischentitel und gesprochene Dialoge zu vermischen. Einer der ersten kompletten Dialogfilme in voller Länge war „Lights of New York“ (1928, Regie Bryan Foy).⁴⁷

Der anfänglich spärliche Einsatz der Sprache änderte sich schnell. Man begann die verbale Ebene zu nutzen, was zur Folge hatte, dass viele verfilmte Theaterstücke entstanden, in denen das Wort eine große Rolle spielte. Diese Filme wurden „Talkies“ oder „talking pictures“, zu Deutsch „Sprechfilme“, genannt.⁴⁸

„Das gesprochene Wort geriet ins Zentrum des Films, einerseits weil es in der Frühzeit des Tonfilms natürlich ein Faszinosum überhaupt war, dass der Film sprach, aber ebenso weil die audiotechnischen Produktionsmittel noch nicht reif für differenziertere Tongebilde waren.“⁴⁹

Zuerst wurde das sogenannte Nadeltonverfahren eingesetzt. Dieses musste jedoch bald dem Lichttonverfahren weichen, da unter anderem die Haltbarkeit der Platten nicht von Dauer war und diese sich bei jeder Vorführung abnützten, was die Tonqualität verschlechterte. Das

⁴⁴ Vgl. Chion, *Film, a Sound Art*, S. 31ff.

⁴⁵ Altman, „The Evolution of Sound Technology“, S. 45.

⁴⁶ Vgl. Chion, *Film, a Sound Art*, S. 31.

⁴⁷ Vgl. Chion, *Film, a Sound Art*, S. 36.

⁴⁸ Vgl. Chion, *Film, a Sound Art*, S. 33.

⁴⁹ Butzmann/Martin, *Filmgeräusch*, S. 17.

Nadeltonverfahren bzw. der Phonograph wurde schon in den Jahren davor eingesetzt, doch erst mit der neuen Erfindung des Vitaphons war es möglich, den Projektor und die Schallplatte synchron ablaufen zu lassen.

„And yet this model of presentation was as old as cinema itself, since motion picture shows generally featured accompaniment by phonographs. The Vitaphone process was perceived, even by its promoters, as an improvement, not a revolution.“⁵⁰

Beim Lichtton werden akustische Ereignisse als Photogramm auf den Filmstreifen gebracht, diese werden von dem Projektor optisch ausgelesen und photoelektrisch wieder in Schall-schwingungen zurückverwandelt.⁵¹ Das Lichttonverfahren brachte einige Erneuerungen. Man konnte die Tonspur leichter bearbeiten, Teile herausschneiden und in einer anderen Ordnung wieder zusammenfügen.⁵²

Im Laufe der 30er Jahre gab es regelmäßige Verbesserungen der Aufnahmesysteme für den Ton im Film. Seit 1933 bestand die Möglichkeit, nachdem Film- und Dialogspur fertig geschnitten waren, eine fertig gemischte Musikspur dazuzugeben, ohne bei der Dialogspur hörbare Verluste der Tonqualität zu beklagen. Ab diesem Zeitpunkt wurde die Hintergrundmusik öfter und intensiver eingesetzt.⁵³ Zuvor konnten Dialog und Musik nur zur gleichen Zeit verwendet werden, wenn sie gemeinsam aufgenommen wurden, was jedoch selten der Fall war.⁵⁴

Filmschaffende mussten sich von nun an auch Gedanken über die Tonspur machen, da sie zu einem fixen Bestandteil ihrer Arbeit wurde.⁵⁵ Dies brachte eine grundlegende Veränderung der Filme mit sich. Viele Techniken des Stummfilms, unter anderem die Montagetechnik, musste dem Tonfilm angepasst werden. Die Abfolge der Bilder wurde ab sofort durch die Zeitebene eingeschränkt. „Jedes akustische Geschehen ist untrennbar an die Dimension der Zeit gebunden. Der Ton ist Phänomen gewordene Zeit.“⁵⁶

Eine weitere Verbesserung brachte die Verwendung von Magnettonaufnahmen. Sie bieten eine bessere Tonwiedergabe, können mit weniger Qualitätsverlust kopiert und sofort

⁵⁰ Chion, *Film, a Sound Art*, S. 34.

⁵¹ Vgl. Faulstich, *Einführung in die Filmanalyse*, S. 149.

⁵² Vgl. Chion, *Film, a Sound Art*, S. 51.

⁵³ Vgl. Salt, *Film Style and Technology: History and Analysis*, S. 213.

⁵⁴ Vgl. Altman, „The Evolution of Sound Technology“, S. 46.

⁵⁵ Vgl. Cavalcanti, „Sound in Films“, S. 101.

⁵⁶ Flückiger, *Sound Design*, S. 140.

wiedergegeben werden.⁵⁷ Folglich wurde die Klangqualität gesteigert und der Signal-Rausch-Abstand war deutlich größer. Zudem konnte man das Material einfach schneiden und zusammenkleben. Nachteile lagen in der Kopie der Magnetrandspuren, die sehr empfindlich waren und außerdem war die Herstellung von Filmkopien auf Magnetfilm teurer. Letztendlich setzte sich um 1954 die Arbeit mit Magnetton durch. Alle Schritte von Aufnahme des Originals bis zur Postproduktion wurden auf Magnetton ausgeführt. Am Ende jedoch, auf der fertigen Kopie, wurde die Tonspur meistens auf Lichtton überspielt.⁵⁸

Wesentlich für die Verbesserung der Tonspur waren natürlich nicht nur die Veränderungen der Tonspeicherung, sondern auch andere Variablen, wie die Weiterentwicklung der Mikrofone und Lautsprechersysteme. Ich werde hier jedoch nicht näher ins Detail gehen.

Durch die verschiedensten Zugänge der Regisseure und Tonmeister und neue Erfindungen in der Tontechnik entwickelte sich die Tonspur im Laufe der Jahre zu einem wichtigen Element des Films.

Anfängliche Befürchtungen, die Erfindung könnte der Filmkunst schaden und Behauptungen wie, das Publikum würde sich bald langweilen und man finde wieder zurück zum Stummfilm, konnten sich nicht halten.⁵⁹

3.3 1970er Jahre

Einen wichtigen Fortschritt in der Entwicklung und Verwendung des Sound Designs brachten die 1970er Jahre. „Es entwickelte sich ein Bewusstsein dafür, dass der Film nicht nur aus Sprache, Atmo, Geräuschen und einer brav darunter gelegten Filmmusik besteht, sondern dass zur Entstehung eines Filmkunstwerkes auch noch ein Bemühen um die Gestaltung der Tonebene notwendig ist.“⁶⁰

Der Einsatz des Rauschverminderungsverfahrens der Firma Dolby Laboratories, Inc. veränderte die Gestaltungsmöglichkeiten der Tonebene maßgeblich. Doch keine Veränderung geschieht plötzlich, und so hat sich auch die Filmtontechnik zwischen 1930 und 1970 schrittweise weiterentwickelt. Die Tonebene gewann immer mehr an dynamischem Umfang und auch ihre Frequenzbandbreite wurde gesteigert. Die Empfindlichkeit und Genauigkeit bei Aufnahme und Wiedergabe nahm zu. Auf dem begrenzten Frequenzband war es vorerst

⁵⁷ Vgl. Handzo, „Appendix: A Narrative Glossary of Film Sound Technology“, S. 391.

⁵⁸ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 40.

⁵⁹ Vgl. Cavalcanti, „Sound in Films“, S. 101.

⁶⁰ Butzmann/Martin, *Filmgeräusch*, S. 93.

schwer, für alle unterschiedlichen Komponenten der Tonspur, also Stimmen, Musik und Geräusche, Platz zu finden. Langsam wurde es ausgeweitet.⁶¹

„Whenever a voice spoke, noises and ambient sound had to come to a halt.“⁶² Mit diesen Problemen wurde auf der ganzen Welt unterschiedlich verfahren. In Frankreich zum Beispiel versuchte man in den ersten Tonfilmen, den Klang des realen Lebens wiederzugeben. Dadurch wurden manchmal Wörter verdeckt und unverständlich. Im Gegensatz dazu stand in amerikanischen Produktionen die Verständlichkeit der Wörter im Vordergrund, alles andere war ihr untergeordnet.⁶³

3.3.1 Dolby

Wie schon erwähnt, veränderte sich in den 1970er Jahren die Filmtontechnik grundlegend. Eine wichtige Neuerung ist unter dem Namen Dolby Stereo bekannt. Dabei nutzte man die zweikanalige Lichttonspur zur Wiedergabe von vier getrennten Ton-Kanälen (links, mitte, rechts, hinten). Michel Chion fasst in seinem Buch „Film, a Sound Art“ die neuen technischen Möglichkeiten von Dolby Stereo für den Filmtton zusammen:⁶⁴

- Ein erweiterter Frequenzumfang: es entstanden größere Kapazitäten in den tiefen und hohen Frequenzen.
- Ein erhöhter dynamischer Umfang: dies soll nicht bedeuten, dass alles lauter geworden ist, sondern dass größere Kontraste, von ganz sanft bis kraftvoll, möglich waren.
- „Mehrspurtechnik“ (Multitrack Sound): der Ton konnte auf viele unterschiedliche Tonspuren verteilt werden, die in der Lage waren, gleiche oder unterschiedliche Signale aufzunehmen.

Die ästhetischen Folgen von Dolby waren nicht nur feinere Unterscheidungen in der Wiedergabe. Dolby erlaubte uns Sachen zu hören, die früher auf der Tonspur nicht wahrnehmbar waren. Zum Beispiel die raschelnden Geräusche kleiner Insekten, von aneinander reibendem Gewand oder von feinem Regen. Durch verbesserte akustische Details konnten unterschiedliche individuelle Klänge erzeugt werden. Die Mehrspurtechnik ermöglichte das Hören und genaue Lokalisieren von Geräuschen außerhalb des Bildrahmens. Außerdem konnten sich Töne von nun an frei im Raum bewegen und es wurde möglich, eine größere Anzahl von

⁶¹ Vgl. Chion, *Film, a Sound Art*, S. 118 f.

⁶² Chion, *Film, a Sound Art*, S. 119.

⁶³ Vgl. Chion, *Film, a Sound Art*, S. 119.

⁶⁴ Vgl. Chion, *Film, a Sound Art*, S. 124f.

Tönen ohne Qualitätsverlust gleichzeitig auf die Tonspur zu bringen.⁶⁵ „Therefore it grants more importance to sound effects as elements of setting, punctuation, and expression.“⁶⁶

Butzmann und Martin fassen die in dem Buch „Sound Design and Science Fiction“ von William Whittington beschriebenen verschiedenen Entwicklungen, die den neuen Ansatz von Sound Design möglich machten, zusammen:

Erstens wurde Hollywoods Studio System und ihre fließbandartige Filmproduktion durch die finanzielle Krise in den 1960er Jahren aufgelöst. Zweitens wurde ein tragbares Tonbandgerät, die Nagra, erfunden, das das dokumentarische Filmen vor Ort erleichterte. Diese neue Möglichkeit beeinflusste die Ästhetik der französischen Regisseure der Nouvelle Vague, welche wiederum Vorbilder für eine neue Generation von US Regisseuren wie George Lucas und Francis Ford Coppola wurden. Drittens wurden in den neuen Filmhochschulen experimentierfreudige Studenten gefördert, was später in ihren Produktionen zu sehen war.⁶⁷

3.4 Weitere Entwicklungen

Die Entwicklung der digitalen Technologie Ende der 1970er Jahre beeinflusste auch die Tonspur. Bei der Digitalisierung werden kontinuierliche Signale in diskrete Signale umgewandelt.⁶⁸ Die Vorteile der digitalen Tonbearbeitung sind unter anderem in der Postproduktion zu finden, da man eine digitale Tonspur beliebig verändern und manipulieren kann.⁶⁹ „Damit sind Eingriffe in das Klangmaterial weit jenseits der menschlichen Wahrnehmungsfähigkeit möglich geworden.“⁷⁰ Zudem ist die mathematische Struktur des Datenmaterials unabhängig vom Speichermedium und kann ohne Klangveränderungen kopiert werden. Nebeneffekte wie das Bandrauschen entfallen. Der Dynamikumfang, die Differenz zwischen den leisesten und lautesten Stellen, wurde nochmals vergrößert. Jedoch kann man von einer sehr gut produzierten analogen Aufnahme und einer sehr guten digitalen Aufnahme kaum hörbare Unterschiede feststellen.⁷¹

Seit der Digitalisierung der Tonspur nimmt die Diskussion um Original und Fälschung neue Formen an. Hört man ein Klangobjekt auf einer Aufnahme muss es nicht bedeuten, dass dieses Klangobjekt in der realen Welt existiert hat. Ein akustisches Ereignis, dessen

⁶⁵ Vgl. Chion, *Film, a Sound Art*, S. 124.

⁶⁶ Chion, *Film, a Sound Art*, S. 124.

⁶⁷ Butzmann/Martin, *Filmgeräusch*, S. 95.

⁶⁸ Schellmann, *Medien verstehen-gestalten-produzieren*, S. 349.

⁶⁹ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S.63f.

⁷⁰ Flückiger, *Sound Design*, S. 64

⁷¹ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 63f.

Aufnahme und Wiedergabe müssen nicht miteinander in Verbindung stehen, sie können auf einfachem Wege neu gestaltet werden.⁷²

Da die Filmtone Spur seit Anbeginn konstruiert wurde - wir hören meistens nicht exakt das auf der Leinwand Projizierte, sondern nachsynchronisierte, manchmal mechanisch verfremdete Klänge - und natürlich auch die Diegese einen fiktiven Charakter aufweist, bringt diese Diskussion über Original und Fälschung für den Film keine wesentlich neuen Aspekte mit sich.⁷³

Anfang der 1980er Jahre wurde diese neue Technologie von der Filmindustrie noch zögerlich beachtet, man verwendete bevorzugt herkömmliche Techniken der Tonmontage und Verfremdung. Doch im Laufe des Jahrzehntes integrierte man die digitale Tonspur auch in der Filmproduktion.⁷⁴

Durch die Digitalisierung verursachte Veränderungen in der Tonästhetik können nicht eindeutig festgestellt werden. Flückiger beschreibt einen erweiterten Dynamikumfang und ohrenbetäubende Lautstärken als anzunehmende Folgen der digitalen Formate auf der Kinokopie. Zudem kann man einen vermehrten und verdichteten Einsatz von Klangobjekten feststellen, der auf die von nun an Zeit sparende Vereinfachung der Tonmontage zurückzuführen sein könnte.⁷⁵

4 Theoretische Positionen

Die Einführung des Tonfilms hat bei den Filmschaffenden und Theoretikern unterschiedliche Reaktionen ausgelöst. Noch Jahrzehnte später gibt es verschiedene Auffassungen, wie mit Ton im Film umgegangen werden sollte, welche Stellung er gegenüber dem Bild einnimmt und welchen Realitätsbezug die Tonspur aufweisen sollte. Im Folgenden werde ich mich mit den verschiedenen Theorien der akustischen Ebene im Film beschäftigen. Das umfasst auch eine Gegenüberstellung von Ton und Bild, Schall und Lichtwellen und Ohr und Auge.

⁷² Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 64.

⁷³ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 65.

⁷⁴ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 66 f.

⁷⁵ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 68.

4.1 Anfängliche Bedenken über den Umgang mit dem Ton

„Seit der Erfindung der Kinematographie dominiert ein Verständnis der Filmkunst, das in der Folge der Bilder seinen zentralen und oft ausschließlichen Bezugspunkt hat.“⁷⁶ Kritiker beschäftigen sich seit den Anfängen des Tonfilms in ihren Schriften mit der Bedeutung und dem Einsatz von Ton im Film. „Der Film ist ein visuelles Medium“⁷⁷ betont Siegfried Kracauer in seiner „Theorie des Films“. Wesentliche Mitteilungen der Tonfilme sollen von den Bildern ausgehen, denn nur dann entsprechen sie dem ästhetischen Grundprinzip.⁷⁸

Im ersten Jahrzehnt wurden die Rezipienten von den Bildern und der Sensation ihrer Bewegung begeistert. Doch schon bald waren es nicht nur die Bilder, die das kinematographische Abenteuer prägten:

„Mit dem Aufkommen der Kinoerzähler und der sie bald ablösenden Titel zwischen den Bildern, der musikalischen Begleitung der Bilderfolgen durch Piano oder Kinoorgel und dem Einsatz der ersten Tonmaschinen, dem Phonographen Edisons und dem Vivaphone Cecil Hepworths wird solch exklusives, auf einen Aspekt sich gründendes Verständnis der Kunstform und ihrer Wirkung obsolet. Nicht die Bilder allein, sondern Bilder in der Verbindung mit mündlicher Sprache und Musik, projizierten Texten und technisch übermittelten Geräuschen machen seither den Charakter einer Filmvorführung aus“⁷⁹

Die Einführung des Tonfilms, das heißt die kontinuierliche und synchrone Verbindung von Bildern und Tönen im Film und später ihre technische Zusammenführung auf dem Filmstreifen, rief eine breite und weitreichende Diskussion von ästhetischen Grundfragen des Mediums hervor.⁸⁰ „Als der Tonfilm aufkam, waren erfahrene Filmregisseure und Kritiker voll Besorgnis, vorallem deshalb, weil nun das gesprochene Wort hinzukam [...]“⁸¹ Sie rechneten zum Beispiel damit, dass der gesprochene Dialog dazu führen könnte, dass Kamerabewegungen beeinflusst werden, oder gar nicht mehr möglich sind.⁸² Weiters schreibt Frieda Grafe über die Befürchtungen von Friedrich Murnau:

„Dialoge würden das Tempo der Filme drosseln, nicht nur, dass der Rhythmus generell durch eine von der Dialogisierung bestimmten decoupage schwerfälliger werde. Die Geschwindigkeit von Filmgedanken werde den langsameren, sprachvermittelten geopfert werden.“⁸³

Cavalcanti beschreibt treffend die Anfangszeiten der Sprechfilme: „The films went speechmad.“⁸⁴ Kracauer bestätigt 1960 in seiner „Theorie des Films“, dass die Befürchtung von

⁷⁶ Goetsch/Scheunemann (Hg.), *Text und Ton im Film*, S.7.

⁷⁷ Kracauer, *Theorie des Films*, S. 148.

⁷⁸ Vgl. Kracauer, *Theorie des Films*, S. 148.

⁷⁹ Goetsch/Scheunemann (Hg.), *Text und Ton im Film*, S. 8.

⁸⁰ Vgl. Goetsch/Scheunemann (Hg.), *Text und Ton im Film*, S.8.

⁸¹ Kracauer, *Theorie des Films*, S. 147.

⁸² Vgl. Kracauer, *Theorie des Films*, S. 147.

⁸³ Grafe, „M.O.S.“, S. 62.

Eisenstein, das gesprochene Wort würde letztendlich „Träger aller wichtigen Aussagen“⁸⁵ werden und die Handlung vorantreiben, durchaus berechtigt war.⁸⁶ „Die große Masse aller Tonfilme konzentriert sich noch immer auf den Dialog.“⁸⁷

Man war der Ansicht, dass die Einführung des Tons die Kunst der laufenden Bilder nicht gefährden dürfe. Eisenstein, Pudovkin und Alexandrov artikulieren in ihrem „Manifest zum Tonfilm“ ihre Zweifel, dass der Tonfilm die Kunst der Bildmontagetechnik negativ beeinflussen könnte. „It is known that the basic (and only) means that has brought the cinema to such a powerfully effective strength is montage.“⁸⁸ Sie erkennen die Bedeutung der neuen Erfindung Ton, befürchten aber, der Tonfilm würde bald nur noch Theaterstücke kopieren und haben Angst, die entwickelte Montage-Konzeption könnte unter der Einführung des Tons leiden. Ihre Empfehlung ist ein kontrapunktisch eingesetzter Ton.⁸⁹ „Only a contrapuntal use of sound in relation to the visual montage piece will afford a new potentiality of montage development and perfection.“⁹⁰

Auch René Clair rät, die zu erwartenden Parallelaktionen visueller und akustischer Effekte zu vermeiden. „Wir wollen nicht das Applausgeräusch hören, wenn wir die klatschenden Hände sehen.“⁹¹ Seine Beschreibung einer Szene aus *Broadway Melody* zeigt, wie er sich den Umgang mit dem neuen Element Ton vorstellt. Sparsam eingesetzt könnte der Ton im Film eine interessante Wirkung erzielen:

„Die Toneffekte werden mit Maß benutzt, und wenn einige davon noch überflüssig sind, so sind doch andere dafür exemplarisch, zum Beispiel das Knallen des Wagenschlags und der Lärm des startenden Wagens. Diese Geräusche hört man, während man in *Bessie Loves* ängstliches Gesicht blickt, die der unsichtbaren Abfahrt hinter dem Vorhang zusieht. Diese kleine, sich ganz auf dem Gesicht der Darstellerin abspielende Szene ist so gut, weil dank des Tons die Einheit des Orts gewahrt bleibt.“⁹²

Clair bemerkt, dass die unabänderliche Plattenmusik besser sei als die improvisierte Musik des Filmorchesters, doch über die Notwendigkeit der in die Handlung eingebundenen Geräusche lasse sich streiten. Überraschend und amüsierend wirken Geräusche nur beim

⁸⁴ Cavalcanti, „Sound in Films“, S. 101.

⁸⁵ Kracauer, *Theorie des Films*, S. 149.

⁸⁶ Vgl. Kracauer, *Theorie des Films*, S. 149.

⁸⁷ Kracauer, *Theorie des Films*, S. 149.

⁸⁸ Eisenstein, Sergei M./A. Pudovkin/G. V. Alexandrov, „A Statement“, S. 317.

⁸⁹ Eisenstein, Sergei M./A. Pudovkin/G. V. Alexandrov, „A Statement“, S. 318.

⁹⁰ Eisenstein, Sergei M./A. Pudovkin/G. V. Alexandrov, „A Statement“, S. 318.

⁹¹ Clair, *Vom Stummfilm zum Tonfilm*, S. 99.

⁹² Clair, *Vom Stummfilm zum Tonfilm*, S. 99.

ersten Anhören, bald empfinde man sie als störend.⁹³ „Man stellt verwundert fest, wie begrenzt die Welt der Geräusche ist.“⁹⁴

Zudem schreibt er, dass sich die Stummfilmgetreuen der „tönenden Invasion“ öffnen sollten. „Der Tonfilm ist ein *Fait accompli*, und die Skeptiker, die seiner Herrschaft kurze Dauer prophezeiten, werden sein Ende nicht mehr erleben.“⁹⁵

Er befürchtet weiters, dass die vom Publikum beliebten Sprechfilme die neue Gattung des Tonfilms dominieren werden. Er sieht einen Ausweg im Tonfilm ohne Dialog, bezweifelt aber gleichzeitig, dass das Publikum diese Lösung freiwillig annehmen wird. „Man könnte sich doch vorstellen, dass die das Filmband begleitenden Geräusche und Klänge die Masse so sehr unterhielten, dass sie auf den Dialog verzichtete. So könnte man ihr eine Bilderwelt weniger abträgliche Illusion der Wirklichkeit verschaffen.“⁹⁶ Clair betont, dass er nicht den Tonfilm bekämpft, sondern er fürchtet das Resultat der industriellen Vermarktung.⁹⁷ „Wir wenden uns nicht gegen eine große Entdeckung, sondern dagegen, dass sie so unzulänglich genutzt wird“⁹⁸

Kracauer bemerkt, dass all die skeptischen Filmschaffenden und Kritiker den Einsatz von Ton im Film früher oder später akzeptiert haben, wenn auch nicht immer bedingungslos.⁹⁹

Erst nach Jahrzehnten wurde dem Ton in der Praxis des Films gleiches Recht neben den Bildern eingeräumt. Hier können als Beispiel Jean Luc Godard, Robert Altman und Alexander Kluge genannt werden, die Bilder wie Töne in ihren Filmen gleichwertig behandeln.¹⁰⁰

4.2 Gegenüberstellung Ton und Bild

Einige Filmtheoretiker vergleichen Ton und Bild miteinander, um Unterschiede und Übereinstimmungen der beiden Elemente herauszufiltern und im Weiteren herauszufinden, welche Bedeutung sie für das Gesamtkunstwerk Film haben.

⁹³ Vgl. Clair, *Vom Stummfilm zum Tonfilm*, S. 94 f.

⁹⁴ Clair, *Vom Stummfilm zum Tonfilm*, S.95.

⁹⁵ Clair, *Vom Stummfilm zum Tonfilm*, S. 94

⁹⁶ Clair, *Vom Stummfilm zum Tonfilm*, S. 94.

⁹⁷ Vgl. Clair, *Vom Stummfilm zum Tonfilm*, S. 103f.

⁹⁸ Clair, *Vom Stummfilm zum Tonfilm*, S. 104.

⁹⁹ Vgl. Kracauer, *Theorie des Films*, S. 148.

¹⁰⁰ Vgl. Goetsch/Scheunemann (Hg.), *Text und Ton im Film*, S.9.

Edward Branigan untersucht die zwei Elemente in ihrer Ursprungsform. „Colour is (seemingly) possessed, but sound is made.“¹⁰¹

In unserer Welt ist das Licht durch die Sonne dauerhaft existent, im Gegensatz dazu müssen die Geräusche erzeugt werden. Geräusche entstehen erst, wenn ein Objekt in Bewegung gesetzt wird. Wir haben die Möglichkeit Geräusche zu produzieren, sie sind ein Teil von uns und unseren Bewegungen. Licht besteht nur außerhalb des menschlichen Körpers.¹⁰² Weitere Eigenschaften, die Branigan aufzählt, sind die Vergänglichkeit und Zufälligkeit von Klang im Gegensatz zum absoluten, unbeschränkten Licht.¹⁰³ Folgende Unterschiede beschreiben Robert Stam und Michel Chion. Geräusche lassen sich nicht so leicht eingrenzen, denn sie können auch um Ecken gehen und durch Wände dringen. Man kann den Fernseher des Nachbarn hören, aber nicht sehen.¹⁰⁴ Das Bild ist durch einen Raum begrenzt, Geräusche bewegen sich frei, ohne Rahmen. Licht breitet sich linear aus und Schall verbreitet sich wie Gas. Es gibt Lichtstrahlen und Schallwellen.¹⁰⁵ Ein weiteres Beispiel betrifft die Messbarkeit der Geräusche. „Recorded sound thus has a higher coefficient of ‚reality‘ than the image [...]“¹⁰⁶ Geräusche können in Dezibel gemessen werden und auch aus dem Lautsprecher kommend können sie die Umwelt beeinflussen, bei enormer Lautstärke das Trommelfell zerstören.¹⁰⁷

Bei der Reproduktion von Sound treten keine dimensionalen Verluste auf. Originalgeräusch und dessen Wiedergabe sind akustische Wellen, die sich in der Luft gleichermaßen ausbreiten. Die Reproduktion von Bildern geht allerdings meistens vom Dreidimensionalen ins Zweidimensionale.¹⁰⁸ Dieser Gedanke ist schon bei Béla Balázs zu finden, er bemerkt: „Zwischen dem ursprünglichen und dem reproduzierten Ton besteht kein Unterschied in der Realität, in der Dimension, wie er zwischen den Gegenständen und ihren Bildern besteht.“¹⁰⁹ Dieser Ansatz wird im folgenden Kapitel 4.4. *Das Abbildungsverhältnis zwischen dem akustischen Ereignis und seiner Wiedergabe im Kino* noch einmal aufgegriffen.

¹⁰¹ Branigan, „Sound, Epistemology, Film“, S. 95.

¹⁰² Vgl. Branigan, „Sound, Epistemology, Film“, S. 99ff.

¹⁰³ Vgl. Branigan, „Sound, Epistemology, Film“, S. 95.

¹⁰⁴ Vgl. Stam, *Film Theory*, S. 214.

¹⁰⁵ Vgl. Chion, *Audio-Vision*, S. 144.

¹⁰⁶ Stam, *Film Theory*, S. 214.

¹⁰⁷ Vgl. Stam, *Film Theory*, S. 214.

¹⁰⁸ Vgl. Stam, *Film Theory*, S. 214.

¹⁰⁹ Balázs, *Der Film*, S. 245.

Béla Balázs formuliert einen Vorteil des visuellen Sinns: „Unser Auge erkennt die Dinge wieder, auch wenn es sie erst ein- oder zweimal gesehen hat. An Töne erinnern wir uns viel schwerer.“¹¹⁰ Weiters schreibt er, dass visuelle Eindrücke sich nicht miteinander vermischen, sie verdecken sich gegenseitig. Im Gegensatz dazu verschmelzen Töne miteinander, wenn sie gleichzeitig auftreten.¹¹¹

Für uns Menschen sind die visuellen Informationen wichtiger zum Überleben als die akustischen Informationen.¹¹² „Wir jedoch können uns im allgemeinen nicht einmal in unserer eigenen Wohnung zurechtfinden, wenn wir nur auf unsere Ohren angewiesen sind.“¹¹³ In der Tierwelt ist dies oft umgekehrt. Wir haben gelernt unseren Augen mehr Aufmerksamkeit zu schenken als den Ohren. Der Mensch hat sich im Laufe der Jahre immer mehr auf visuelle Eindrücke konzentriert und verlassen. Der Tonfilm macht sich diese mangelhafte auditive Ausbildung zu nutzen, indem er Überraschungsmomente durch Geräusche erzeugt oder den Rezipienten durch unidentifizierbare Geräusche verunsichert.¹¹⁴ Doch auch unser Gehörsinn ist lernfähig: „Unser Gehör ist noch nicht genügend kultiviert. Der Tonfilm wird dessen Empfindungsfähigkeit erst ausbilden, so, wie der Stummfilm unser Auge erzogen hat.“¹¹⁵

4.2.1 Von Ohren und Augen

Robert Bresson erklärt: „Das Auge ist faul, das Ohr dagegen erfindet.“¹¹⁶

In dem Buch „Der Klang des Films“ beschäftigt sich Peter Rabenalt unter anderem mit den Verschiedenheiten des Gehörsinns und des Sehsinns. Bedingt durch die evolutionäre Entwicklung, „hat der Gehörsinn Eigenschaften ausgebildet und beibehalten, die in frühen Entwicklungsphasen von existentieller Bedeutung gewesen sein müssen. Im Unterschied zum Auge schläft das Ohr nie.“¹¹⁷ Ebenso bemerkt R. Murray Schafer, dass im Gegensatz zu den Ohren, die Augen willkürlich geschlossen werden können. Es gibt keine Ohrenlieder. Den Blick kann man einstellen und ausrichten. Hingegen dazu registrieren Ohren – in den Grenzen

¹¹⁰ Balázs, *Der Film*, S. 239.

¹¹¹ Vgl. Balázs, *Der Film*, S. 241.

¹¹² Vgl. Branigan, „Sound, Epistemology, Film“, S.98.

¹¹³ Balázs, *Der Film*, S. 231.

¹¹⁴ Balázs, *Der Film*, S. 240f.

¹¹⁵ Balázs, *Der Film*, S. 231.

¹¹⁶ Grafe, „M.O.S.“, S. 64.

¹¹⁷ Rabenalt, *Der Klang des Films*, S. 69.

der akustischen Wahrnehmung – vorerst jeglichen Schall aus unterschiedlichen Richtungen. Man kann sich aber natürlich auf das konzentrieren, was man hören will.¹¹⁸

Ein Embryo im Mutterleib reagiert auf akustische Reize, der Gehörsinn ist unser erstes funktionsfähiges Sinnesorgan.¹¹⁹ Der Mensch verarbeitet akustische und visuelle Signale auf verschiedene Arten. Er reagiert auf akustische Signale unbewusst und kann sie erst später durch Erfahrung und Wissen einordnen. Wir erschrecken durch ein unbekanntes und unerwartetes Geräusch, der Blutdruck erhöht sich und die Herzfrequenz wird beschleunigt. Wir nehmen undefinierbare Geräusche mit fragender Aufmerksamkeit wahr. Über die Nervenbahnen werden akustische Informationen als elektrische Signale über das limbische System zum Großhirn geleitet. Das limbische System steuert unsere unbewussten Körperreaktionen.¹²⁰ „Akustische Signale können von unserem Willen unbeeinflusst spontane neurovegetative Reaktionen von Pulsfrequenz, Blutdruck oder Atmung auslösen. Hier ist die Quelle von Emotionen und Affekten im Alltagsleben und in der Kunst.“¹²¹

Signale des menschlichen Auges werden im Gegensatz dazu zuerst im Großhirn auf ihre Bedeutung hin verarbeitet. Über Rückkopplungen in das limbische System können sie dann zu emotionalen Reaktionen führen.¹²²

Michel Chion bemerkt die Unterschiede in der Wahrnehmungsgeschwindigkeit:

„[...] basically, the ear analyzes, processes and synthesizes faster than the eye.“¹²³

Weiters beschreibt Peter Rabenalt, dass uns das Auge „Beweise“ liefert, das Ohr allerdings nur „Vermutungen“.¹²⁴ Schon Alberto Cavalcanti hat diesen Gedanken in seinem Schreiben „Sound in Films“ veröffentlicht: „The picture is the medium of statement, the sound is the medium of suggestion.“¹²⁵

Der letzte Abschnitt behandelt den grundlegenden Vergleich, ob für den Menschen die visuelle oder die akustische Ebene mehr Bedeutung hat. Allerdings kann hier keine Schlussfolgerung gezogen werden, es handelt sich eher um eine Auflistung von Tatsachen und Gegenüberstellungen.

¹¹⁸ Vgl. Schafer, *Schule des Hörens*, S. 6.

¹¹⁹ Vgl. Rabenalt, *Der Klang des Films*, S. 69.

¹²⁰ Vgl. Rabenalt, *Der Klang des Films*, S. 70.

¹²¹ Rabenalt, *Der Klang des Films*, S. 70.

¹²² Vgl. Rabenalt, *Der Klang des Films*, S. 71.

¹²³ Chion, *Audio-Vision*, S. 10.

¹²⁴ Vgl. Rabenalt, *Der Klang des Films*, S. 71.

¹²⁵ Cavalcanti, „Sound in Films“, S. 109.

4.3 Vergleich der akustischen und visuellen Ebenen im Film

Nach diesen allgemeinen Unterschieden zwischen Geräusch und Licht möchte ich einen Schritt weiter gehen und die akustische und visuelle Ebene im Film vergleichen.

Im Bild sieht man das vor der Kamera am Set Produzierte. Beim Ton hört man meistens, abgesehen von gelungenen O-Ton Aufnahmen und Dialogen, nur im Studio nachproduzierte Geräusche. Oftmals sind die Geräusche nicht das, was sie zu sein scheinen. Das Geräusch von einem Faustschlag ins Gesicht wird wahrscheinlich selten von einem echten Faustschlag ins Gesicht stammen.¹²⁶ Michel Chion bemerkt, dass die Tonspur genauso konstruiert und gestaltet wird, wie die Filmspur. Am Drehort ist die Aufnahme beispielsweise beeinflussbar durch die Wahl des Aufnahmeequipment und der Platzierung und Ausrichtung der Mikrophone. Abgesehen davon kann in der Postproduktion noch einmal alles verändert werden. Die Tonebene wird unter anderem mit zusätzlichen Sound Effekten und Atmosphärentönen angereichert.¹²⁷

„By selecting certain sounds, the filmmaker guides our perception of the image and the action.“¹²⁸ Bordwell und Thompson beschreiben ebenfalls den Aspekt der konstruierten Tonebene. Der Mensch trennt normalerweise automatisch relevante und irrelevante akustische Informationen. Er kann seine Wahrnehmung fokussieren. Im Film muss der Filmemacher die Auswahl treffen.¹²⁹ „The microphone is unselective; like the camera lens, it does not automatically achieve the desired result.“¹³⁰

Ein weiterer Unterschied besteht in der Schnittgeschwindigkeit. Während man Bilder nur kurz sehen muss, um sie zu erkennen, braucht der Ton Zeit zum Existieren und Entwickeln. „A second-long image of a horse represents a horse that can be recognized as a horse; a second of whinnying, however, represents nothing and is not identifiable.“¹³¹

Ein Geräusch ist an Bewegung gebunden, diese kann auch sehr minimal ausfallen. Daher kann es nicht eingefroren werden. Man spricht höchstens von einem fixierten Sound, wenn dieser nicht variiert wird, wie zum Beispiel ein gleichbleibender Ton. Im Gegensatz dazu kann das Bild vollkommen stillstehen.¹³² Im Film sind Bilder direkt lokalisierbar, Töne

¹²⁶ Vgl. Chion, *Audio-Vision*, S. 60f.

¹²⁷ Vgl. Chion, *Audio-Vision*, S. 96.

¹²⁸ Bordwell/Thompson, *Film Art. An Introduction*, S. 299.

¹²⁹ Vgl. Bordwell/Thompson, *Film Art. An Introduction*, S. 298.

¹³⁰ Bordwell/Thompson, *Film Art. An Introduction*, S. 299.

¹³¹ Chion, *Film, a Sound Art*, S. 52.

¹³² Vgl. Chion, *Audio-Vision*, S. 9f.

weiten sich aus, sind intuitiv verständlich und primär unbewusst. Bei Bildern kann man von einer symbolisch- bewussten Wahrnehmung sprechen.¹³³

John Belton beschreibt, dass es dem Ton an Objektivität fehlt: „Sound lacks „objectivity“ (thus authenticity) not only because it is invisible but because it is an attribute and is thus incomplete in itself.“¹³⁴

Der Vergleich zeigt, dass man viele Eigenschaften von Ton und Bild so drehen und wenden kann, dass sie positiv und negativ ausgelegt werden können. Der eine nennt den Ton als lückenhaft und es fehlt ihm an Glaubwürdigkeit (vgl. John Belton), der andere sieht darin eine Möglichkeit für den Rezipienten erfinderisch zu bleiben (vgl. Robert Bresson). Die Mehrheit der aufgezählten Eigenschaften ist jedoch wertfrei als reine Tatsachen zu betrachten.

4.4 Das Abbildungsverhältnis zwischen dem akustischen Ereignis und seiner Wiedergabe im Kino

Dieses Abbildungsverhältnis wird in der Filmtheorie oft gegensätzlich behandelt. Barbara Flückiger beschreibt, dass diese Diskussionen auch Folgen für die Praxis haben: „Die weit verbreitete Ansicht, das ausschlaggebende Qualitätsmerkmal einer Tonaufnahme sei die getreuliche Reproduktion eines akustischen Ereignisses in der Wirklichkeit, schließt implizit eine aktive kreative Tätigkeit aus.“¹³⁵

Vertreter der Apparatus Theorie in den 1970er Jahren beschäftigten sich mit dem „Einfluss der Maschine Kino auf die Wahrnehmung des Zuschauers“¹³⁶. Flückiger nennt die Exponenten Jean-Louis Baudry, Christian Metz und Gerald Mast, die davon ausgehen, dass der Ton während seiner technischen Bearbeitung für den Film nicht essentiell verändert wird. Ob man eine Geige im Konzertsaal oder als Aufnahme im Kino hört, macht laut Mast keinen ontologischen Unterschied.¹³⁷

Gegner der Position, dass das aufgenommene akustische Ereignis sich nicht maßgeblich von seiner Wiedergabe im Kino unterscheidet, sind Alan William und Tom Levin. Sie sind der

¹³³ Vgl. Taylor, „Spektakel und Symbiose: Kino als Gebärmutter“, S. 88.

¹³⁴ Belton, „Technology and Aesthetics of Film Sound“, S. 64.

¹³⁵ Flückiger, *Sound Design*, S. 69.

¹³⁶ Flückiger, *Sound Design*, S. 69.

¹³⁷ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 70.

Ansicht, dass ein Ton bedingt durch verschiedene Raumakustiken immer unterschiedlich klingt.¹³⁸

„Der Ton ist nicht nur verschieden in verschiedenen Räumen, sondern auch in verschiedenen Positionen innerhalb des Raums. Der Ton als solcher ist das Resultat des Hörprozesses. Da der Ton aber immer von einer bestimmten Position aus aufgenommen wird, kann die Tonaufnahme nur eine spezifische Lesart des ursprünglichen akustischen Ereignisses sein.“¹³⁹

Die physikalischen Eigenschaften sind bei dem akustischen Original und seiner Wiedergabe ähnlich. Beide Male entstehen Töne durch in Schwingung versetzte Luft. Der Ton wird nicht wie das Bild durch die Aufnahme eingerahmt, wird aber dennoch transformiert.¹⁴⁰

Wie dieses Kapitel verdeutlicht, sind die Einstellungen der Filmschaffenden und Theoretiker gegenüber der Tonebene vielfältig. Die weitläufige Diskussion zu fassen, ist in dieser Arbeit nicht möglich. Es geht darum, einen Einblick in die Materie zu bieten, um unterschiedliche Umgänge mit der Tonebene nachvollziehen zu können.

5 Die Tonebene im Film

5.1 Geräusche

Die Geräuschebene im Film ist vielseitig und wie schon öfters erwähnt, nicht eindeutig definierbar. Die Verfasserin dieser Arbeit zählt zur Geräuschebene all jenes, was nicht zu den zwei anderen Ebenen Sprache und Musik passt.

5.1.1 Geräusche im Alltag

Der Begriff Geräusch an sich war und ist manchmal negativ behaftet. In unserem Alltag finden sich viele Störgeräusche, die man einmal bewusst, einmal unbewusst versucht, nicht zu beachten. Man denke nur an den zunehmenden Straßenlärm oder an Geräusche, die technische Geräte verursachen. Dies sind auch gleich zwei Beispiele, die sich im Laufe der Jahre sehr verändert haben bzw. verändern werden. Durch den technischen Fortschritt entstehen immer wieder neue Geräusche. Im 19. Jahrhundert kannte man weder das Brummen eines Kühlschranks, noch das Geräusch von Computer oder Fernseher, dafür war jedem eine Pferdekutsche, die über Pflastersteine fährt, sehr vertraut. Ein Geräuschemacher muss solche

¹³⁸ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 71f.

¹³⁹ Flückiger, *Sound Design*, S. 71.

¹⁴⁰ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S.72.

zeitlichen akustischen Unterschiede für seinen Film beachten.¹⁴¹

Es gibt kaum einen natürlichen Ort, an dem man kein Geräusch wahrnehmen kann. Wir leben in einer Welt voller Geräusche, schaffen es aber oft, diese unbewusst auszublenden. In einem schalltoten Raum begleiten uns ebenfalls Geräusche. Wir nehmen zwar nichts von außerhalb wahr, können dafür aber umso mehr unseren Körper hören.¹⁴² „Das Herz, das Pfeifen des Nervensystems und das Strömen des Blutes bilden ein Hintergrundrauschen des Lebens.“¹⁴³

Geräusche sind nicht einfach vorhanden. Sie entstehen, wenn sich etwas bewegt oder etwas bewegt wird. „Bewegung, wo auch immer sie stattfindet, erzeugt Klang, der sich minutiös an die optische Erscheinung der Bewegung anschmiegt“¹⁴⁴

5.1.2 Filmgeräusche

In den 1950er Jahren komponierte Pierre Schaeffer mit konkreten Klängen aus der akustischen Umwelt. Spätestens zu dieser Zeit wurde ein Bewusstsein dafür entwickelt, dass „auch mit Geräuschen, ähnlich wie mit musikalischen Tönen, Gefühle, Assoziationen, Erinnerungen und Gedanken evoziert werden können“¹⁴⁵. Die technologischen Entwicklungen zur Verfeinerung der Tonspur erlaubten es, Filmgeräusche so anpassungsfähig wie Musik zu verwenden.¹⁴⁶

Geräusche im Film übernehmen verschiedene Funktionen. Als gängigste Funktion gilt die akustische Begleitung von Objekten. Wir können durch ein Geräusch die Qualität des Gegenstands oder die Intensität der Bewegung erkennen. Weiters kann es manchmal gleichzeitig Assoziationen hervorrufen, die Gefühle beim Rezipienten auslösen.¹⁴⁷ „Geräusche sind immer sie selbst, aber sie haben gleichzeitig eine große evokative Kraft und können geschickt als Metaphern in der Filmtspur genutzt werden.“¹⁴⁸

Die Verwendung von Geräuschen im Film reicht vom atmosphärischen Hintergrundgeräusch und Gefühlsvermittler bis hin zum informationsreichen Element, das die Geschichte maß-

¹⁴¹ Vgl. Butzmann/Martin, *Filmgeräusch*, S. 21.

¹⁴² Vgl. Butzmann/Martin, *Filmgeräusch*, S. 21.

¹⁴³ Butzmann/Martin, *Filmgeräusch*, S. 21.

¹⁴⁴ Flückiger, *Sound Design*, S. 140.

¹⁴⁵ Butzmann/Martin, *Filmgeräusch*, S. 151.

¹⁴⁶ Vgl. Butzmann/Martin, *Filmgeräusch*, S. 151.

¹⁴⁷ Vgl. Butzmann/Martin, *Filmgeräusch*, S. 151.

¹⁴⁸ Butzmann/Martin, *Filmgeräusch*, S. 151.

geblich beeinflusst. „Geräusche werden durchaus häufiger [...] zur gezielten Wahrnehmungssteuerung des Publikums eingesetzt.“¹⁴⁹

5.1.2.1 Funktionen

In den nächsten Abschnitten werden Funktionen und Gestaltungsmöglichkeiten beschrieben, die in weiterer Folge in meiner Analyse Verwendung finden. Sie betreffen nur die Geräuschebene. Funktionen der Geräusche, die in Verbindung mit dem Visuellen stehen, sind im Kapitel 5.5 *Das Zusammenspiel von Ton und Bild* gesammelt.

Verweis auf eine Quelle¹⁵⁰

Geräusche gehören meistens zu einer Quelle. Hören wir einen Automotor, können wir daraus schließen, dass ein Auto in der Nähe ist.

Evokative Geräusche

Geräusche rufen in uns verschiedene Vorstellungen, Erinnerungen und Gedanken hervor. Diese Funktion wird oft so unauffällig eingesetzt, dass wir gar nicht wissen, woher genau wir bestimmte Assoziationen haben.

Emotionalisierung

Geräusche dienen dazu, Gefühle und Stimmungen aus dem Film dem Rezipienten zu vermitteln. Dies geschieht häufig, ohne dass es der Rezipient bewusst wahrnimmt.

Zeichensetzung (Punctuation)

Durch den Gebrauch von punktuellen Geräuschen ist es möglich, dezent Wörter zu betonen, einen Dialog zu unterteilen, oder auch eine Szene zu schließen. Diese Geräusche, wie zum Beispiel Hundegebell oder ein läutender Wecker, werden Offscreen verwendet um nicht herauszustechen. Filmmusik ist für diese Funktion ebenso gut geeignet.¹⁵¹ Zeichensetzung kann unter anderem durch Elemente des auditiven Settings geschehen (engl. elements of auditory setting- E.A.S.):

„I call elements of auditory setting sounds with a more or less punctual source, which appear more or less intermittently and which help to create and define a film's space by means of specific, distinct small touches.“¹⁵²

¹⁴⁹ Faulstich, *Grundkurs Filmanalyse*, S. 139.

¹⁵⁰ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 126.

¹⁵¹ Vgl. Chion, *Audio-Vision*, S. 49.

¹⁵² Chion, *Audio-Vision*, S. 54f.

Geeignete Geräusche dafür sind etwa das weit entfernte Hundegebell, Telefonläuten in einem Büro oder eine Polizeisirene. Diese Geräusche sind in diesem Fall keine Signale (vgl. 5.1.2.2. *Semantik höherer Ordnung*), sie warnen uns nicht, oder fordern nicht zu Handlungen auf, sondern sie definieren einen Raum. Sie sind nicht zu verwechseln mit permanenten Geräuschen, wie Vogelgezwitscher oder Meeresrauschen, die die Atmosphäre des Settings bilden. Neben ihrer narrativen Funktion können E.A.S. zur Zeichensetzung eingesetzt werden. Weiters können sie helfen, den Rhythmus der Szene zu gestalten.¹⁵³

Narrative Geräusche

Flückiger widmet ein Kapitel in ihrem Buch „Sound Design“ den sogenannten narrativen Geräuschen. Zu ihnen zählt sie Geräusche, die zur Orientierung dienen (vgl. *Chions Begriff E.A.S.*), das Material beschreiben und für die Subjektivierung verantwortlich sind.

Atmosphäre, Orientierung

Geräusche werden dazu verwendet, die Atmosphäre der Diegese zu gestalten. Wie schon erwähnt, begleitet uns auch im realen Leben ständig ein gewisser Geräuschpegel. Daher empfinden wir es auch als nicht real, wenn diese Atmosphärengeräusche im Film fehlen.

Es gibt verschiedene Funktionen, die von Atmosphärengeräuschen ausgeführt werden. Man kann sie dazu verwenden, einen Raum zu definieren, sie sind sozusagen das akustische Setting. Dieses Setting wird oft nicht visuell hergezeigt. Der Regisseur erspart sich dadurch den „establishing Shot“, der früher notwendig war um uns zu zeigen, in welcher Umgebung wir uns befinden. „The image no longer establishes the scenic space- sound does that- now the image only presents points of view on it.“¹⁵⁴ Atmosphärengeräuschen diese Funktion zu überlassen wurde erst nach einigen Jahren mit der passenden technischen Entwicklung möglich. Eine eindeutige, dichte und feine Gestaltung der Tonebene war hier Voraussetzung. Atmosphären ermöglichen außerdem eine raumzeitliche Orientierung.¹⁵⁵

Eine weitere Funktion der Atmosphäre besteht darin, die Stimmung der Szene zu vermitteln.¹⁵⁶ Der Rezipient kann durch sie erfahren, ob es sich zum Beispiel um eine furchterregende, hektische, langsame, böse, dramatische oder freundliche Szene handelt. Meistens unterstützt die Gestaltung der Atmosphäre die visuelle Ebene, Dialoge und Musik,

¹⁵³ Vgl. Chion, *Audio-Vision*, S. 54f.

¹⁵⁴ Chion, *Film, a Sound Art*. S.119.

¹⁵⁵ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 306.

¹⁵⁶ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 306.

sie kann ihnen aber auch entgegenwirken und so eine Unruhe oder Unstimmigkeit beim Rezipienten erzeugen.

Orientierungslaut

Das Wort Orientierungslaut bezeichnet die Funktion eines Geräusches, „einen Ort geographisch, zeitlich, kulturell, ethnisch oder sozial zu definieren“.¹⁵⁷ Die Atmosphäre setzt sich aus vielen verschiedenen Orientierungslauten zusammen.¹⁵⁸

Material

Materielle Aspekte gleichen die Mängel aus, die bei der taktilen und der visuellen Wahrnehmung im Film entstehen.¹⁵⁹

„Sie suggerieren Körperhaftigkeit und Dreidimensionalität. [...] Das Filmbild entmaterialisiert die Objekte, die Geräusche geben ihnen die Körperlichkeit zurück. [...] Differenzierungen wie hart und weich, kalt und warm, schwer und leicht sind bei der Filmrezeption vor allem anhand der akustischen Spuren möglich, welche die bewegten Objekte hinterlassen.“¹⁶⁰

Wir können nur akustisch wahrnehmen, ob ein zu Boden fallendes Objekt hart oder weich, schwer oder leicht ist. Ein Zischen von einem Wassertropfen auf einer Fläche lässt uns vermuten, dass diese heiß ist. Ein durchsichtiger Gegenstand kann aus Glas oder Plastik bestehen, das Material können wir auch hier schwer visuell, sondern besser akustisch feststellen. Man kann den Untergrund, auf dem eine Person geht, akustisch definieren, wenn man diesen nicht sieht: Beispielsweise, ob die Person über kleine Kieselsteine, durch Laubblätter, über einen glatten Steinboden, knarrenden Holzboden oder über einen Teppichboden geht.

Subjektivierung

Es gibt unterschiedliche Techniken subjektiv gefärbte Wahrnehmungsformen darzustellen. Im visuellen Bereich findet man zum Beispiel den Point of View Shot (PoV). Weiters werden subjektiv transformierte Wahrnehmungen wie Träume, Halluzinationen, Erinnerungen oder Visionen im Bildbereich mit Hilfe von Doppelbelichtungen, Schwarzblenden oder anderen auffälligen Verfremdungen markiert.¹⁶¹

Im Folgenden werden akustische Subjektivierungsstrategien beschrieben.

¹⁵⁷ Flückiger, *Sound Design*, S. 305f.

¹⁵⁸ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 306.

¹⁵⁹ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 330.

¹⁶⁰ Flückiger, *Sound Design*, S. 330.

¹⁶¹ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 362.

Die Dissoziation von Ton und Bild

In der Alltagswahrnehmung dominieren logisch-kausale Beziehungen zwischen den optischen und akustischen Erscheinungen. Diese Beziehungen werden großteils auch im Film übernommen. Findet man aber keine Übereinstimmung der Ton- und Bildebene, entsteht eine Dissoziation.¹⁶² „Unter Dissoziation ist die deutliche, wahrnehmbare Trennung zwischen der akustischen und optischen Darstellung zu verstehen.“¹⁶³ Im wirklichen Leben können Wahrnehmungsverschiebungen durch ein Auseinanderklaffen von Sinnesempfindungen entstehen. Ausgelöst werden sie unter anderem durch Rauschzustände, Halluzinationen, psychotische oder kognitive Störungen. Im Film greift man auf diese Erfahrungen zurück, wenn man solche Empfindungen aus der Perspektive einer Figur darstellen möchte.¹⁶⁴ Flückiger beschreibt die Dissoziation als „übergeordnete Technik zur Darstellung von subjektiv motivierten Veränderungen“.¹⁶⁵ Weitere Teilstrategien folgen.

Geräusche verschwinden

Die auditive Subjektivierung kann als Verlust des auditiven Kontakts zur Umwelt dargestellt werden, indem man Geräusche verschwinden lässt. Dies markiert oder simuliert einen Realitätsverlust. Man wird von der Lautsphäre und von der Realität abgekoppelt. Diese Strategie beruht wieder auf alltäglichen Erfahrungen. Der Mensch kann die Ohren nicht verschließen und kann dadurch seine akustische Umwelt immer wahrnehmen, außer er verliert das Bewusstsein.¹⁶⁶

Hall als Mittel der Subjektivierung

Hall wird eingesetzt, um einen Geisteszustand der Filmfiguren auszudrücken. Diesen Einsatz kann man unter anderem so erklären, dass man beispielsweise im Traum den Bezug zur Realität verliert. Dieser Verlust wird auf der Tonebene mit dem Verlust des akustischen Bezugs zum Raum dargestellt.¹⁶⁷

Zeitlupe

Akustisch wird eine Zeitlupe durch eine verlangsamte Tonebene ausgedrückt.¹⁶⁸

¹⁶² Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 395.

¹⁶³ Flückiger, *Sound Design*, S. 392.

¹⁶⁴ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 395.

¹⁶⁵ Flückiger, *Sound Design*, S. 396.

¹⁶⁶ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 397.

¹⁶⁷ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 399 f.

¹⁶⁸ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 401.

Vergrößerung

Bei dieser Strategie werden einzelne Klangobjekte aus dem Umfeld herausgehoben. Dies geschieht durch zunehmende Lautstärke oder auch durch eine Transformation in einen tieferen Frequenzbereich. Weiters wird dieser Effekt manchmal dadurch erzeugt, indem das Geräusch des sichtbaren Objekts durch das Geräusch einer anderen Quelle ersetzt wird.¹⁶⁹

„Die Vergrößerung betont eine Verschiebung der Wertung eines Gegenstands oder Vorgangs aus der Perspektive der Figur.“¹⁷⁰ Zur Vergrößerung gehört auch das Herausheben von Eigengeräuschen der Figur, wie zum Beispiel Atmen und Herzklopfen. Meistens werden diese Eigengeräusche herausgehoben und die Kameraposition bleibt unabhängig, das heißt wir sehen nicht zusätzlich den subjektiven Blick der Person. Atmen und Herzklopfen sind Grundvoraussetzungen für menschliches Leben. Sie bedeuten Nähe und werden auch häufig eingesetzt, wenn ein Moment äußerster Bedrohung stattfindet. Der Kontrast Leben und Tod wird betont.¹⁷¹

Antinaturalistische Selektion

Einzelne Elemente der Tonspur können graduell gegeneinander verschoben werden, indem einzelne hervorgehoben, andere zurückgedrängt werden. Diese Verschiebung der akustischen Aufbereitung nennt Flückiger antinaturalistische Selektion. Dadurch wird eine Aufmerksamkeitsverlagerung der wahrnehmenden Figur simuliert. Das Abscannen einer Lautsphäre nach vorweggenommenen Ereignissen, das auditive Heranzoomen an ein Klangobjekt und das fokussierte Hören zählen dazu.¹⁷²

5.1.2.2 Semantik höherer Ordnung

Geräusche können mit Bedeutungen beladen sein bzw. beladen werden. Dieses „Beladen“ kann im Laufe des Films passieren oder schon in der außerfilmischen Realität stattgefunden haben. Flückiger nennt diese: Klangobjekte mit Bedeutung höherer Ordnung.¹⁷³ „Bedeutungen höherer Ordnung entstehen dann, wenn ein weiterer Kontext die einfache Bedeutung des Klangobjekts anreichert.“¹⁷⁴ Es wird zwischen Signalen, Symbolen, Stereotypen, Keysounds und Leitmotiven unterschieden, jedoch kann es auch hier passieren, dass die Grenzen verschwimmen und keine eindeutige Zuteilung möglich ist.

¹⁶⁹ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 404.

¹⁷⁰ Flückiger, *Sound Design*, S. 405.

¹⁷¹ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 405.

¹⁷² Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 407f.

¹⁷³ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 158.

¹⁷⁴ Flückiger, *Sound Design*, S. 158.

Signale

„Klangobjekte, die einen gesellschaftlich definierten kommunikativen Gehalt haben, heißen umgangssprachlich Signale.“¹⁷⁵ Dieser kommunikative Gehalt der Signale ist meistens eine Handlungsaufforderung, oft verbunden mit einem Warnhinweis. Sie haben eine im Alltag fest verankerte Funktion, jedoch sind kulturelle Unterschiede zu beachten.¹⁷⁶ Hupen, Sirenen, Klingeln und Glocken sind Beispiele für viel verwendete Signale in der Tonspurgestaltung. Sie wurden schon in den Anfängen des Tonfilms häufig eingesetzt, da sie zum einen leicht herzustellen, zum anderen auch leicht zu identifizieren sind.¹⁷⁷

Signale machen Rezipienten und Protagonisten oft auf Gefahren aufmerksam. Im Film weicht die Verwendung von ihrer ursprünglichen Bedeutung als Handlungsaufforderung teilweise ab. So sind Hupen oder Telefonklingeln nicht immer gleich eine Handlungsaufforderung, sondern können ein Hinweis auf das Setting der Szene sein. Wir wissen, ohne viel vom Setting zu sehen, dass wir uns auf einer befahrenen Straße oder im Büro befinden. Flückiger nennt diese Verwendung Bedeutung zweiter Ordnung.¹⁷⁸ Ebenso spricht Michel Chion in seinem Buch „Audio-Vision“ über einen derartigen Einsatz von Geräuschen, er nennt diese dann „Elements of Auditory Setting“¹⁷⁹ (siehe Abschnitt *Zeichensetzung* S. 25f).

Weiters können Signale auch eine affektive Bedeutung wie Stress, Gefahr, Bedrohung oder Aggression vermitteln. Sie werden als Mittel zur emotionalen Intensivierung eingesetzt, in dem sie die interne Referenz des Zuschauers aktivieren sollen. Sie wirken beunruhigend. Diese erzeugte Spannung kann nur reduziert werden, wenn entweder die Quelle des Signals oder seine kontextuelle Ursache vom Rezipienten identifizierbar ist.¹⁸⁰

Symbole

In der außerfilmischen Welt haben Symbole oft eine religiöse, mythische, soziale oder politische Tradition. Im Film werden Symbole häufig ohne festgeschriebene Bedeutung verwendet. Die interpretatorische Fähigkeit des Rezipienten wird gefordert. Durch strategische Platzierung im narrativen Kontext oder durch Wiederholungen kann die Aufmerksamkeit auf Symbole gelenkt werden. Symbole kommen meistens nur auf einer Ebene, der Ton- oder der Bildebene, vor. Das Objekt soll nicht allzu einfach der Diegese

¹⁷⁵ Flückiger, *Sound Design*, S. 159.

¹⁷⁶ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 159.

¹⁷⁷ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 161.

¹⁷⁸ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 161.

¹⁷⁹ Vgl. Chion, *Audio-Vision*, S. 54f.

¹⁸⁰ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 161.

zugeordnet werden können.¹⁸¹

Da der Mainstream-Film ein interkulturell verfügbares Medium ist, werden Symbole oft nur im Hintergrund verwendet. Der Film selber kann auch ohne richtige Interpretation der Symbole verstanden werden. Natürlich gibt es auch Filme, bei denen der symbolische Gehalt das Handlungsverständnis maßgeblich beeinflusst.¹⁸²

Key Sounds

Im Gegensatz zu Symbolen, deren Bedeutung außerhalb des Films konstruiert wurde, werden Key Sounds im Film selbst mit spezifischen Bedeutungen geladen. Sie werden deutlich wahrnehmbar häufig verwendet und strategisch platziert. Meistens findet man sie in der Exposition und weiteren Kernszenen. Zudem werden sie in die Grundthematik des Films integriert. Ihre Bedeutungsmodifikation steht nicht in Verbindung mit bestimmten Orten, Ereignissen, Figuren oder Ideen, wie dies bei den Leitmotiven der Fall ist¹⁸³

Stereotypen

Im akustischen Umfeld des Films werden Stereotypen als „ein Klangobjekt, das intertextuell in einem bestimmten erzählerischen Kontext oder einem bestimmten Genre wiederholt verwendet und deshalb automatisch und unterschwellig rezipiert wird“¹⁸⁴ bezeichnet. Das bedeutet, dass sie sich durch oftmalige Wiederholung auch in verschiedenen Filmen, zu verschiedenen Zeiten, in das Langzeitgedächtnis der Rezipienten einprägen. Es ist ein langwieriger Lernvorgang. Stereotypen werden automatisiert verarbeitet, sie werden unauffällig und verblassen. Symbole und Signale können zu Stereotypen werden. Sie existieren nur, so lange sie auch regelmäßig Verwendung finden.¹⁸⁵

Leitmotive

Flückiger übernimmt den Begriff des Leitmotivs von Richard Wagner für die Geräuschebene. Ein Klangobjekt, das innerhalb eines Films Figuren, Ereignisse, Situationen und Gegenstände beschreibt.¹⁸⁶ Es muss eine abstrakte symbolische Bedeutung erwerben, zunehmende Autonomie erlangen und eine übergeordnete dramatische Struktur bilden.¹⁸⁷

¹⁸¹ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 164.

¹⁸² Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 165.

¹⁸³ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 174f.

¹⁸⁴ Flückiger, *Sound Design*, S. 515.

¹⁸⁵ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 177ff.

¹⁸⁶ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 509.

¹⁸⁷ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 187.

5.1.2.3 Gestaltungsmöglichkeiten von Geräuschen

Die Gestaltung der Geräuschebene ist sehr vielfältig. Die meisten nennenswerten Möglichkeiten werde ich im Kapitel 5.5 *Das Zusammenspiel von Ton und Bild* beschreiben. Ein paar Gestaltungsmöglichkeiten, die nur die Geräusche betreffen, werden hier zusammengefasst.

- Die Lautstärke der verschiedenen Geräusche ist meist je nach Wichtigkeit unterschiedlich gestaltet. Laute Geräusche drängen in den Vordergrund, leise Geräusche werden nur peripher wahrgenommen. Sie können dominant und aufdringlich die Tonspur belagern oder zurückhaltend sein.
- Geräusche können spärlich eingesetzt sein oder so dicht, dass wir nicht mehr jedes einzelne davon heraushören können.
- Ihr Frequenzbereich kann von bassig bis hoch unterschiedlich gestaltet werden.
- Sie können der Sprache und Musik untergeordnet oder ihnen überlegen sein.

5.2 Musik

In ihrem Buch „Unheard Melodies“ beschreibt Claudia Gorbman wie Musik im klassischen Hollywood angewendet wurde. Als Beispiel verwendet sie Max Steiners Filmmusik für King Kong (1933). In diesem Abschnitt werden Gorbmans Ausführungen erklärt, um sie im Folgenden mit den King Kong Remakes zu vergleichen, damit Veränderungen und Ähnlichkeiten aufgezeigt werden können. Weiters möchte ich herausarbeiten, welche Verwendungsmethoden und Eigenschaften der Musikspur sich auch auf die Geräuschebene übertragen lassen.

5.2.1 Unsichtbarkeit (Invisibility)

„Der technische Apparat von nondiegetischer Musik darf nicht sichtbar sein.“¹⁸⁸

Man sieht kein Orchester, das die Musik einspielt und zeigt keine Mikrophone. In King Kong (1933) wird diese Unsichtbarkeit der Tonspur verdeutlicht, indem im Gegensatz dazu der Apparat der Bildspur eine Rolle spielt. „The visual apparatus is exposed, made visible.“¹⁸⁹ Denham dreht einen Film und verwendet dabei als Werkzeug ausschließlich eine Kamera. „No Sound Recording apparatus gets caught in flagrante delicto along with the camera.“¹⁹⁰ Es gibt keinen Tonmann, der mitläuft und die Geschehnisse akustisch einfängt. Sollten wir glauben, Denham dreht einen Stummfilm vom tanzenden, singenden, trommelnden Urvolk oder hat das Thema Tonaufnahmen einfach keinen Platz in diesem Film? „It is as if sound in film has no technological base, involves no work, is natural and will simply ‚show up‘

¹⁸⁸ Gorbman, *Unheard Melodies*, S. 73.

¹⁸⁹ Gorbman, *Unheard Melodies*, S. 74.

¹⁹⁰ Gorbman, *Unheard Melodies*, S. 75.

[...].¹⁹¹ Es wird uns vermittelt, dass die Tonspur keine Arbeit bedeute. Ton ist einfach da, produziert von den Bildern, die wir sehen.¹⁹²

5.2.2 „Unhörbarkeit“ (Inaudibility)

Musik ist immer hörbar, aber sie muss sich unterordnen beziehungsweise in die Szene eingliedern. Musik soll die Handlung nur begleiten. „It’s volume, mood, and rhythm must be subordinated to the dramatic and emotional dictates of the film narrative.“¹⁹³ Die Kinobesucher sind nicht gekommen, um sich ein klassisches Konzert anzuhören.¹⁹⁴ Die „Unhörbarkeit“ der Filmmusik wird durch folgende Praktiken unterstützt:¹⁹⁵

a) Die Musikspur muss flexibel verlänger- und verkürzbar sein, da die Länge von der Szene abhängt. Es werden Pausen und anhaltende Noten eingebaut, damit eine flexible Gestaltung möglich bleibt.

b) Die Musik muss der Stimme untergeordnet bleiben. Dafür verantwortlich ist einerseits die Lautstärke, aber auch die Verwendung der richtigen Instrumente ist von Bedeutung. Holzblasinstrumente und die menschliche Stimme lassen sich nicht gut auseinanderhalten, daher werden Streicher bevorzugt. Instrumentenhöhe und Stimmlage dürfen sich auch nicht ähnlich sein. Tiefe Instrumente sollten mit hohen Stimmen und hohe Instrumente mit tiefen Stimmen kombiniert werden.

c) Ein weiterer Punkt, der zu beachten ist, wenn man die Musikspur nicht in den Vordergrund setzen will, ist deren Anfang und Ende. Es kann zum Beispiel eine Aktion, eine Bewegung des Protagonisten, oder ein simples Geräusch, wie eine Türglocke, geben, die als Auslöser dienen. Die Musik kann sich aber auch einfach unter einem Dialog hinein- oder wegschleichen, bei bestimmten Wörtern oder Emotionsänderungen. „It goes relatively unnoticed in these cases, because the spectators attention focuses on the action, the sound, or the very narrative change the music is helping to dramatize.“¹⁹⁶

d) Im klassischen Kino soll die musikalische Stimmung zu der Szene passen, nicht von dieser ablenken oder verwirren.

¹⁹¹ Gorbman, *Unheard Melodies*, S. 75.

¹⁹² Vgl. Gorbman, *Unheard Melodies*, S. 74f.

¹⁹³ Gorbman, *Unheard Melodies*, S. 76.

¹⁹⁴ Vgl. Gorbman, *Unheard Melodies*, S. 76.

¹⁹⁵ Vgl. Gorbman, *Unheard Melodies*, S. 76ff.

¹⁹⁶ Gorbman, *Unheard Melodies*, S. 78.

5.2.3 Emotion

Gorbman bringt als Beispiel Leonid Sabaneev, einen russischen Musikkritiker, Musikwissenschaftler und Komponisten. Er beschreibt die Bildspur, den Dialog und die Sound Effekte als „the purely photographic’ objective elements of film, to which music brings a necessary emotional, irrational, romantic or intuitive dimension“¹⁹⁷.

Im Beispiel King Kong hilft Musik dem Rezipienten in die Fantasiewelt einzutauchen, hypnotisiert ihn und repräsentiert das Irrationale.¹⁹⁸

5.2.4 Erzählerischer Einsatz

Gorbman teilt diesen Aspekt der Musik in zwei Kategorien:

- 1) Musik umrahmt bzw. unterstützt die Erzählung
- 2) assoziativer, emotionaler Einsatz

1a) Musik am Beginn und Ende eines Films: Die Eröffnungsmusik definiert das Genre, setzt Stimmung und Erwartung. Verschiedene Themen werden angespielt, die man während des Films wiederfindet. Der Rezipient merkt, dass jetzt die Geschichte beginnt, er wird in eine andere Welt geführt. Die Endmusik startet oft schon in der letzten Szene und geht dann weiter zu den Credits. Manchmal bringt sie das abschließende Statement des musikalischen Hauptthemas.¹⁹⁹

1b) Zeit und Raum

Filmemacher und Komponisten arbeiten mit bewährten Konventionen, wenn es darum geht, das geographische oder zeitliche Setting des Films musikalisch darzustellen. So kann der Rezipient anhand der Musik erkennen, in welcher Umgebung er sich befindet. Ein Klarinettenspiel in Molltonart ist bezeichnend für den mittleren Osten, Rumba-Rhythmen lassen auf einen lateinamerikanischen Ort schließen und Straußmusik bezieht sich auf Wien.²⁰⁰

¹⁹⁷ Gorbman, *Unheard Melodies*, S. 79.

¹⁹⁸ Vgl. Gorbman, *Unheard Melodies*, S. 79.

¹⁹⁹ Vgl. Gorbman, *Unheard Melodies*, S. 82.

²⁰⁰ Vgl. Gorbman, *Unheard Melodies*, S. 83.

2) assoziativer, emotionaler Einsatz

Die Filmmusik bereichert das Bild mit einer bestimmten Bedeutung. Sie stellt Stimmungen und Assoziationen dar, die in Verbindung mit Bild- und Soundeffekten helfen, die Erzählung zu interpretieren. Sie kann auf die Moral, Klasse und ethischen Werte eines Charakters hinweisen. Im klassischen Kino soll die Geschichte mit der größtmöglichen Transparenz erzählt werden. Die Filmmusik bestärkt hier, was üblicherweise schon durch Dialog, Gesten, Licht, Farben, Tempo der Figuren, Schnitt und vieles mehr gezeigt wird.²⁰¹

2a) Die Musik besitzt eine große Kraft, die Stimmung zu beeinflussen. Schon früh bildeten sich verschiedene Konventionen in der Orchestrierung. So werden einem dicken Mann oft ein tiefes Bassinstrument, wütenden Menschen Trompeten und liebenden Menschen Violinen zugeordnet.²⁰²

2b) Die Illustration: Max Steiner synchronisiert die musikalischen Effekte mit dem Geschehen in der Handlung. Hierzu zählen zum Beispiel das „Mickey-mousing“ oder „The Stinger“. Beim „Mickey-mousing“ wird die Aktion am Bildschirm durch die Musik nachgeahmt und verdeutlicht. Als „the Stinger“ (deutsch: wuchtiger Schlag, Spitze) wird die musikalische starke Betonung, auch *sforzando* genannt, bezeichnet, die eine plötzliche dramatische Spannung unterstützt.²⁰³

5.2.5 Formaler und rhythmischer Fortbestand

Es besteht die Meinung, Musik fülle nur den leeren Raum aus, da man Angst hat, Stille zu verwenden. Musik wird jedoch oft dazu verwendet, Unterbrechungen durch Schnitte zwischen den Szenen oder Sequenzen zu verstecken. Sie baut eine Brücke zwischen den Szenen oder wird als Überleitung für die darauffolgende Szene verwendet. Die Musik kann zum Beispiel in Szene A beginnen und in Szene B weitergehen, oder es gibt eine Modulation von der Musik der einen Szene in die nächste.²⁰⁴

Abschließend bemerkt Gorbman, dass all diese aufgelisteten, musikalischen Methoden flexibel eingesetzt und die Regeln auch gebrochen werden können. Die Musik hilft die formale und erzählerische Einheit des klassischen Films zu bestärken.²⁰⁵

²⁰¹ Vgl. Gorbman, *Unheard Melodies*, S. 84.

²⁰² Vgl. Gorbman, *Unheard Melodies*, S.85f.

²⁰³ Vgl. Gorbman, *Unheard Melodies*, S. 87f.

²⁰⁴ Vgl. Gorbman, *Unheard Melodies*, S. 89f.

²⁰⁵ Vgl. Gorbman, *Unheard Melodies*, S. 90f.

5.3 Sprache

Da der Film laut Michel Chion ein „verbozentrisches“ Medium ist²⁰⁶, werden in diesem Abschnitt die wichtigsten Aspekte der Sprache im Film zusammengefasst. Seit Erfindung des Tonfilms hat die Sprache eine privilegierte Stellung im Film eingenommen.²⁰⁷ „Im narrativen Film hat auch heute noch die Verständlichkeit der Dialoge absolute Priorität vor Geräusch und Musik“²⁰⁸ Ebenso schreiben Bordwell und Thompson, dass der Dialog oft für die Vermittlung der Geschichte zuständig ist und daher üblicherweise mit größtmöglicher Klarheit aufgenommen und wiedergegeben wird.²⁰⁹ Natürlich gilt dies nicht für jeden Film.

Butzmann erklärt die wichtige Stellung der Stimme dadurch, dass der Ton der menschlichen Stimme das Geräusch ist, das dem Menschen im akustischen Universum am vertrautesten ist. Das Ohr ist sensibel für das menschliche Sprachsignal. Die Empfindlichkeit des menschlichen Gehörs ist um 2000 Hz am höchsten und genau dieser Frequenzbereich ist wichtig für die Sprachverständlichkeit.²¹⁰

Ich möchte in meiner Arbeit keine Sprachanalyse durchführen, dennoch ist es wichtig zu hinterfragen, wie die Sprache in Relation zu den Geräuschen eingesetzt wird. Werden Informationen hauptsächlich durch den Dialog vermittelt oder kann manches Wort durch andere akustische Formen ersetzt werden? Wird die Sprache dazu verwendet, um auf Geräusche hinzuweisen?

Es ist nicht immer eindeutig definierbar, was zur Sprach- und was zur Geräuschebene zählt. Mit der menschlichen Stimme können auch andere Laute, wie in meinen ausgewählten Filmen der häufig vorkommende Schrei, produziert werden. Der Schrei der weiblichen Hauptfigur ist ein deutlicher Ausdruck von Angst und Verzweiflung. Zwar ist er eine Information, die von der menschlichen Stimme ausgeht, doch fehlt ein definierbares Wort. Deshalb werde ich den Schrei der Geräuschebene zuordnen.

Die Subtexte, die der Klang der Stimme erzeugt, sind oft wichtiger als die sachliche Oberfläche. Durch den Tonfall und Klang der Stimme werden der Status des Sprechers, sein

²⁰⁶ Chion, *Audio-Vision*, S. 5f.

²⁰⁷ Vgl. Butzmann/Martin, *Filmgeräusch*, S.77.

²⁰⁸ Butzmann/Martin, *Filmgeräusch*, S.77.

²⁰⁹ Bordwell/Thompson, *Film Art. An Introduction*, S. 298.

²¹⁰ Vgl. Butzmann/Martin, *Filmgeräusch*, S. 49.

emotionaler Zustand, wie beispielsweise gehetzt, müde, aggressiv, mitfühlend, und seine wahren Intentionen manchmal nur metaphorisch vermittelt.²¹¹

5.3.1 Einsatzmöglichkeiten der Sprache

Im Folgenden wird ein Überblick gegeben, wie Sprache im Film verwendet werden kann:

a) Der Dialog

Die häufigste Anwendung von Sprache im Film findet man in normaler Dialogform. Ein wesentlicher Unterschied zwischen dem Dialog im Film und im normalen Alltag besteht darin, dass wir im alltäglichen Gebrauch Sätze oft nicht beenden, uns unterbrechen oder auch gleichzeitig reden. Da im Film die Verständlichkeit des Dialogs im Vordergrund steht, verzichten die meisten Regisseure auf diese „realistische“ Anwendung. Manche jedoch finden gerade diesen realistischen Dialog interessant und lassen die Schauspieler improvisieren ohne Rücksicht auf Verständnis. Oft soll nicht die narrative Information, sondern die Stimmung der Situation vermittelt werden.²¹²

b) Die Kommentarstimme

Diese Stimme befindet sich außerhalb der filmischen Diegese. Die Kommentarstimme wird im Englischen „voice over“ genannt und erhält durch ihre Körperlosigkeit einen besonderen Status. Durch ihr akusmatisches Wesen nehmen wir sie oft als allwissend und autoritär wahr. Da sie meistens mit einem ruhigen bedachten Ton spricht, verschafft sie dem Hörer ein Gefühl von Sicherheit. Weiters unterliegt sie nicht dem Fluss der Bilder und hat mehr rhythmische Freiheiten.²¹³

Barbara Flückiger bemerkt, dass die Voice- Over Narration sich als zweite Schiene parallel zur bildhaften Erzählung entwickelt. Sie ist bestens geeignet, um Gedanken, Gefühle und innere Zustände zu vermitteln. Erzählerstimmen haben die Funktion, die Innenwelt sprachlich zu kommunizieren. Weiters bilden sie einen eigenen Klangteppich.²¹⁴

c) Der innere Monolog

Er ist Teil der Handlung, aber gleichzeitig ein Fremdkörper in ihr.²¹⁵ Wir erkennen einen inneren Monolog daran, dass wir die Figur hören, aber ihre synchrone Mundbewegung nicht

²¹¹ Vgl. Butzmann/Martin, *Filmgeräusch*, S.77.

²¹² Vgl. Butzmann/Martin, *Filmgeräusch*, S. 78.

²¹³ Vgl. Butzmann/Martin, *Filmgeräusch*, S. 80.

²¹⁴ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 364.

²¹⁵ Vgl. Butzmann/Martin, *Filmgeräusch*, S. 83.

stattfindet. Es ist ein intimer Moment, da nur der Rezipient und die „sprechende“ Figur ihre Gedanken hören können. Andere diegetische Personen können diese nicht wahrnehmen.

5.3.2 Spracheneinteilung nach Chion

Michel Chion findet eine andere Möglichkeit, die Sprache einzuteilen. Er teilt sie in drei Sparten ein: „Theatrical Speech“, „Textual Speech“ und „Emanation Speech“²¹⁶.

„Theatrical Speech“ wird am häufigsten im Film angewendet und hat vor allem eine dramatische, psychologische, informative und gefühlsbeladene Funktion. Verständlichkeit ist hier von großer Bedeutung. Sie beeinflusst nicht den Verlauf der Bilder, wie es die „textual Speech“ macht.²¹⁷

„Textual Speech“ wird meistens als „Voice-Over“ verwendet. Durch sie werden Bilder hervorgerufen, der Spielort verändert und Dinge, Momente, Plätze oder Charaktere werden nach Belieben aufgerufen. „Textual Speech“ kontrolliert und beeinflusst die filmische Erzählung. Diese Macht wird nur ausgewählten Charakteren zugeschrieben und eine begrenzte Zeit im Film verwendet.²¹⁸

Die dritte Variante nennt Chion „Emanation Speech“. „Emanation speech is speech which is not necessarily heard and understood fully, and in any case is not intimately tied to the heart of what might be called the narrative action.“²¹⁹ Er bemerkt, dass diese Variante am seltensten verwendet wird, jedoch die meisten filmischen Eigenschaften besitzt. Die Bedeutung der Wörter steht nicht mehr im Vordergrund. Es werden zwei Möglichkeiten für die Umsetzung dieser Variante beschrieben. Man kann die Verständlichkeit des gesprochenen Wortes reduzieren und man kann die Szene so gestalten, dass der Dialog und dessen Aussage nicht mehr im Mittelpunkt stehen. Dies geschieht zum Beispiel, wenn durch die visuelle Ebene andere Aspekte hervorgehoben werden, oder die Sprache unüblich verwendet wird. Betonungen werden vermieden und Verzögerungen eingesetzt.²²⁰ „Speech then becomes a kind of emanation of the characters, an aspect of themselves, like their silhouette is significant but not essential to the mise-en-scène and action.“²²¹

²¹⁶ Vgl. Chion, *Audio-Vision*, S. 171ff.

²¹⁷ Vgl. Chion, *Audio-Vision*, S. 171f.

²¹⁸ Vgl. Chion, *Audio-Vision*, S. 172.

²¹⁹ Chion, *Audio-Vision*, S. 177.

²²⁰ Vgl. Chion, *Audio-Vision*, S. 177.

²²¹ Chion, *Audio-Vision*, S. 177.

Chion stellt uns Mittel vor, wie man die Sprache im Film reduzieren kann. Sprache kann von Geräuschen, Musik oder anderen Dialogen übertönt werden oder im Gegensatz dazu vermehrt eingesetzt werden, dass es unseren Ohren nicht mehr möglich ist, Wort für Wort zu verstehen oder einer Linie zu folgen. Weiters kann man verschiedene Sprachen verwenden, die von den meisten Rezipienten nicht verstanden werden. Wie Sprache aufgedeckt und wieder verschleiert wird, können wir zum Beispiel in Szenen mit Menschenmassen beobachten.²²²

5.4 Alle Elemente der Tonebene

Nachdem alle Elemente einzeln besprochen wurden, werden hier ein paar allgemeine Aspekte über die Tonebene zusammengefasst.

James Lastra stellt zwei Modelle für die Gestaltungsmöglichkeit der Tonebene im Film vor. Er nennt die zwei Möglichkeiten „Fidelity Model“ und „Telephone Model“. „Fidelity Model“ bedeutet, die Klangtreue der räumlichen und zeitlichen Gegebenheiten des Settings auf der Tonebene beizubehalten. Man muss zum Beispiel den Hall des Raumes beachten. Kommt der Klang direkt an unser Ohr, oder wird er reflektiert? Alle Eigenheiten eines Raumes werden verarbeitet. Die Tonperspektive muss mit dem Bild übereinstimmen. Eine weggedrehte sprechende Person wird dadurch auch schlechter verstanden. Im Gegensatz dazu steht beim „Telephone Model“ die Verständlichkeit an erster Stelle. Essentielle Aspekte der Tonebene treten in den Vordergrund. Falls notwendig, geschieht dies auf Kosten der vorher beschriebenen Klangtreue und Ehrlichkeit der Tonebene. In vielen Fällen werden die beiden Modelle vermischt. Bei der Sprache wird vorzugsweise das „Telephone Model“ angewendet.²²³

Dies sind Gestaltungsmöglichkeiten für diegetische Sprache, Geräusche und Musik. Liegen die Elemente außerhalb der Diegese, muss die Klangtreue nicht berücksichtigt werden. Bei extradiegetischer Musik sollte allerdings darauf geachtet werden, dass sie die Verständlichkeit von Sprache und Geräusche nicht gefährdet.

Wie schon erwähnt wird der Fokus dieser Arbeit bei der Analyse der Geräuschebene liegen. Es lässt sich aber nicht vermeiden, die gesamte Tonebene zu beachten, da ein ausgewogenes Zusammenspiel aller drei Elemente ein gutes Sound Design ausmacht und man sie teilweise gar nicht trennen kann.

²²² Vgl. Chion, *Audio-Vision*, S. 178ff.

²²³ Lastra, James, „Reading, Writing and Representing Sound“. S. 76.

Folgende Punkte des Zusammenspiels möchte ich in der Analyse untersuchen:

- Werden diegetische Geräusche mit extradiegetischer Musik verbunden? Wird Musik statt oder unterstützend zu einem Geräusch eingesetzt? Oder werden umgekehrt Geräusche musikalisch (z.B. rhythmisch) verwendet?
- Fungiert ein Geräusch oder die Sprache als Auslöser für Musik?
- Werden Geräusche durch die Sprache erklärt?
- Übernehmen Geräusche die Funktion der Informationsvermittlung von der Sprache?

5.5 Das Zusammenspiel von Ton und Bild

Was letztendlich einen Film ausmacht, ist die Verbindung der Ton und Bildspur zu einem gemeinsamen Ganzen. An dieser Stelle werden wichtige Aspekte besprochen, die beide Ebenen betreffen.

In seinem Buch „Audio-Vision“ behandelt der Autor Michel Chion die optisch-akustische Interaktion im Film. „The objective of this book is to demonstrate the reality of audiovisual combination- that one perception influences the other and transforms it. We never see the same thing when we also hear; we don't hear the same thing when we see as well.“²²⁴

Für meine Analyse ist diese Interaktion der Ton- und Bildebene von großer Bedeutung. Welche unterschiedlichen Gestaltungsmöglichkeiten dabei entstehen und wie dieses Zusammenspiel funktioniert, wird im folgenden Unterkapitel beschrieben. Vorerst werden einige wichtige Aspekte ausführlicher erklärt.

5.5.1 Kontrapunkt

Der Tonfilm wurde anfangs nicht nur mit positiven Reaktionen empfangen. Man befürchtete, dass die neue Erfindung, die alten Techniken des Stummfilms, vor allem die für den Film so bedeutende Montagetechnik, zerstören könnte (siehe Kapitel 3 *Die Entwicklung von Ton im Film*). „Eisenstein, Pudowkin und Alexandrow äußern die Befürchtung, dass der Tonfilm nach einer ersten Periode von Sensationen zum konservierten Theater verkommen und seine gestalterische Eigenständigkeit verlieren könnte.“²²⁵ Sie forderten eine kontrapunktische Verwendung des Tons in Beziehung zum visuellen Montagebestandteil. Auch René Clair wollte vermeiden, dass die Tonspur lediglich das im Bild Gesehene verdoppelt. „Clair war

²²⁴ Chion, *Audio-Vision*, S. 16.

²²⁵ Flückiger, *Sound Design*, S. 133.

fasziniert von der Erweiterung des Raums durch den Ton und der Überlagerung zeitgleicher Ereignisse auf der Bild- und Tonebene.²²⁶

Eine kontrapunktische Verwendung der Tonspur zur Bildspur bedeutet im Allgemeinen, dass man etwas anderes hört, als man gleichzeitig sieht. Ton und Bildspur stimmen nicht überein. „[...] sound and image would constitute two parallel and loosely connected tracks, neither dependent on the other.“²²⁷ Flückiger und Chion empfinden den Begriff Kontrapunkt als unpassend und ersetzen diesen durch den Begriff Dissonanz.²²⁸

5.5.2 Bildbegleitende Geräusche

Der Mainstreamfilm hat sich vorerst nicht an die Idee der kontrapunktischen Verwendung der Tonspur gehalten. Dies lag unter anderem auch daran, dass die technischen Voraussetzungen teilweise noch nicht erfüllt werden konnten.

„Die geringe Auflösung des Lichttons und die fehlende Kompetenz des Publikums führten dazu, dass außer Signalen- Hupen, Pfeifen und Sirenen- und einigen wenigen, sehr gut etablierten Geräuschen wie Stimmengewirr oder Vogelgezwitscher keine Geräusche ohne entsprechende visuelle Verankerung der Quelle eingeführt wurden.“²²⁹

Es war dem Publikum nicht möglich, Klangobjekte nur akustisch zu identifizieren. Um dem entgegenzuwirken, hat man gleichzeitig eine optische und akustische Darstellung von Objekten und Handlungen eingesetzt. Das erzählerische Material musste eindeutig und klar verständlich sein. Alles was zu sehen war, wurde vertont. Auch wenn im normalen Leben nicht jedes Pferd wiehert, jeder Hahn kräht oder jede Türe quietscht, in der diegetischen Welt taten sie es meistens.²³⁰

Diese Gestaltungspraxis hat sich mit Hilfe der verbesserten technischen Möglichkeiten verändert.

Es wird im Folgenden untersucht, ob in den King Kong Filmen wesentliche Abweichungen zu finden sind. Hat man im Film von 1933 wirklich alles vertont, was sichtbar war, oder gab es auch eine kontrapunktische Verwendung der Tonspur? Wie ist man im Vergleich dazu bei den neueren Filmen vorgegangen?

²²⁶ Flückiger, *Sound Design*, S. 135.

²²⁷ Chion, *Audio-Vision*, S. 36.

²²⁸ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 135.

²²⁹ Flückiger, *Sound Design*, S. 136.

²³⁰ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 136f.

5.5.3 Tonperspektive

Um das Verhältnis Bild und Ton zu erfassen, muss man sich auch mit der Tonperspektive beschäftigen. Wo im diegetischen Raum wird ein Geräusch erzeugt? Bewegt sich dieses durch den Raum? Ist es weit weg vom Standpunkt der Kamera bzw. des Rezipienten? Wie passen Bild- und Tonperspektive zusammen?

Um die Tonebene so realistisch wie möglich zu gestalten, muss man auch die Tonperspektive beachten.

„Zur Herstellung der Illusion, dass die sichtbare Welt des Films auf der Leinwand und die hörbare Welt des Films aus dem Lautsprecher eins sind, gehört die sorgfältige Koordination der akustischen und optischen Raumparameter, der Bild- und Tonperspektive. Unter Tonperspektive versteht man in der monophonischen Repräsentation die Staffelung der Klangobjekte zwischen Vorder- und Hintergrund.“²³¹

In den Anfangszeiten des Tonfilms war es aus technischen Gründen noch nicht möglich, die klanglichen Raumeigenschaften richtig darzustellen. Dies lag nicht nur an der monophonischen Aufzeichnung, sondern unter anderem an der geringen Auflösung des Lichttons. Man beschränkte sich darauf, einen Vorder- und Hintergrund zu produzieren. Als Gesetz galt, die Distanz des Objekts zur Kamera soll der Distanz des Objekts zum Mikrofon entsprechen.²³²

Die Frage, wie authentisch die Tonperspektive gestaltet wird, ist für die Sprachebene von Bedeutung, da auch das Problem der Sprachverständlichkeit, die für viele Regisseure Priorität hat, daraus resultiert. Findet ein Gespräch weit weg von der Kameraposition statt, sind Dialoge meistens trotzdem so hörbar, als würden sich die Personen direkt vor der Kamera unterhalten. In diesen Fällen werden die Gesetze der Tonperspektive einfach übergangen. So war es in den Hollywoodfilmen seit Mitte der 30er Jahre üblich. Kritisiert wurde diese Praxis zum Beispiel von Arnheim, da „der Dialog auf diese Weise die menschliche Figur aus dem gegenständlichen Umfeld der Objekte herauslöst und sie privilegiert“²³³.

Es gab immer wieder Versuche sich dem entgegenzusetzen und eine Gefährdung der Sprachverständlichkeit zu riskieren, um einen realistisch wirkenden klanglichen Raum zu gestalten. Ein Beispiel dafür können wir in der französischen Nouvelle Vague finden, wo man bewusst gegen die erdrückenden Standards arbeitete. Neue Möglichkeiten in der Gestaltung der Tonperspektive wurden mit der Einführung des Stereotons eröffnet. Ab Ende der 70er Jahre

²³¹ Flückiger, *Sound Design*, S. 150.

²³² Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 150ff.

²³³ Flückiger, *Sound Design*, S. 152.

konnte man fein abgestufte akustische Rauminformationen produzieren und Raumnuancen vielschichtig gestalten.²³⁴

Weiters soll hier der Begriff Extension kurz erläutert werden. Michel Chion setzt diesen Begriff für die Ausdehnung des Bildraums durch Atmosphärengeräusche ein.²³⁵ Barbara Flückiger erweitert die Definition der Extension, indem sie sich nicht nur auf atmosphärische, sondern alle Klangobjekte bezieht. Je nach Situation kann dieser durch Klangobjekte exponierte akustische Raum größer oder kleiner sein.²³⁶

Das Aufeinandertreffen von Bildraum und Tonraum kann wie folgt eingeteilt werden:²³⁷

- a) Bildraum und Tonraum entsprechen einander.
- b) das Bild suggeriert Weite, die Töne haben eine trockene Studiopräsenz.
- c) das Bild ist ausschnitthaft, die Tonspur verdeutlicht den Raum.

5.5.4 Synchronese

Michel Chion kreiert den Begriff Synchronese, der eine Zusammensetzung aus den Wörtern Synchronismus und Synthese ist.

„A sound that falls at the same time as a visual movement will automatically stick to it, even if the sound's consistency, color, and timbre are hardly even coherent with the visual phenomenon it accompanies. This is what I call synchroneses - a phenomenon that is independent of reasoning and also of the question of power and causality.“²³⁸

Es entsteht eine spontane Verbindung aus einem akustischen und einem optischen Element, wenn diese zeitgleich auftreten, auch wenn sie nicht logisch zusammenpassen. Für den Film ist dieses Phänomen sehr wichtig, da oft kein Originalton verwendet wird. Die Nachsynchronisation, Geräuschemacher und Tonmontage sind darauf angewiesen, dass der Rezipient diese Verbindung versteht und akzeptiert.²³⁹

5.5.5 Mehrwert

„By added value I mean the expressive and informative value with which a sound enriches a given image so as to create the definite impression, in the immediate or remembered

²³⁴ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 152f.

²³⁵ Vgl. Chion, *Audio-Vision*, S. 86f.

²³⁶ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 153.

²³⁷ Flückiger, *Sound Design*, S. 154.

²³⁸ Vgl. Chion, *Film a Sound Art*, S.38.

²³⁹ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 141.

experience one has of it, that this information or expression ‚naturally‘ comes from what is seen, and is already contained in the image itself.²⁴⁰

Es entsteht nicht selten der Eindruck, dass der Ton unnötig sei, da er nur die Informationen aus dem Bild verdoppelt. In Wirklichkeit entstehen diese Bedeutungen erst durch die Zugabe des Tons. Entweder durch den Ton alleine oder durch das Zusammenspiel Ton und Bild und die daraus oft entwickelten Unstimmigkeiten.²⁴¹

Barbara Flückiger übersetzt Chions „added value“ oder „valeur ajoutée“ mit dem Begriff Mehrwert. Sie verwendet Chions Theorie als Grundlage für eine weitere Diskussion über die Bedeutungsbildung, die durch das Zusammentreffen von Bild und Ton entsteht. „Der Mehrwert bezeichnet einen energetischen Fluss zwischen zwei Konzepten, über den ein drittes entsteht, das weder aus dem einen noch aus dem anderen erklärt werden kann.“²⁴²

Tatsächliche oder mögliche Eigenschaften eines Objekts werden verändert. Wie ein Objekt repräsentiert wird, kann sehr unterschiedlich gestaltet werden. Es fällt der Begriff der Typikalität. Da wir mit dem Medium Film schon sehr vertraut sind und auch durch unsere Umwelt geprägt sind, gibt es viele Repräsentationsarten von Objekten, die wir als typisch empfinden. Durch jede weitere gesammelte Erfahrung wird die Empfindung, was wir als typisch ansehen, verändert.²⁴³

Flückiger stellt die These auf, dass „der Grad der Typikalität, welche die optische und akustische Repräsentation prägt, bestimmt, wie groß der Mehrwert ist, der zwischen den beiden Darstellungen entsteht.“²⁴⁴

Sie untermauert diese These mit zwei Beispielen, die ich an dieser Stelle kurz wiedergeben möchte:²⁴⁵ Galoppierende Pferde wurden früher üblicherweise mit Kokosnussschalen vertont. Wir hören die Hufe auf einem Untergrund und sehen ein Pferd im Bild. Die akustische und die optische Darstellungsform passen perfekt zusammen, die Zuordnung erfolgt automatisch und problemlos. Der Grad der Typikalität ist sehr hoch, daher tendiert der Mehrwert gegen Null. Anders verhält es sich im nächsten Beispiel. Das Laserschwert aus dem Film „Star Wars“ (USA 1977, George Lucas) ist eine Waffe, die wir erst in diesem Film kennenlernen. Wir sehen nur einen langen Gegenstand, der durch die Aussage „das Lichtschwert deines Vaters“ definiert wird. Es kommt zu einem Kampf. Hier erfahren wir durch den Zusatz der akustischen Ebene, dass dieses Schwert gefährlich ist. Der Sound Designer Ben Burt kreiert

²⁴⁰ Chion, *Audio-Vision*, S. 5.

²⁴¹ Vgl. Chion, *Audio-Vision*, S. 5.

²⁴² Flückiger, *Sound Design*, S. 143.

²⁴³ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 143.

²⁴⁴ Flückiger, *Sound Design*, S. 143.

²⁴⁵ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 144ff.

dafür verschiedene Klänge (Klangmodulation der Bewegung im Raum, Zischen der Funktionsaufnahme), die uns die Gefährlichkeit akustisch vermitteln. Weiters entstehen Verbrennungsgeräusche (ein Zischen), wenn das Laserschwert den Gegner berührt.

„Die Objektkonstitution vollzieht sich also über die Integration disparater Merkmale, die weit über die reine Hinweisfunktion hinausgehen. Spezifische Merkmale etablieren Funktionen einschließlich Konsequenzen, Prozesse, eine hypothetische materielle Beschaffenheit und sinnliche Qualitäten.“²⁴⁶

Durch die zeitliche Übereinstimmung von Ton und Bild wird die Kausalitätsbeziehung gefestigt. Ist dieses Konzept einmal etabliert, kann der Rezipient die Geräusche des Laserschwerts auch ohne bildliche Unterstützung zuordnen. In diesem Fall ist der Grad der Typikalität sehr gering. „Je weiter die Darstellungen sich von einer prototypischen Vereinfachung entfernen, umso größer ist der Mehrwert, der dabei entsteht.“²⁴⁷

5.5.6 Gestaltungsmöglichkeiten der Geräuschebene in Bezug auf die Bildebene

Im Folgenden geht es um die verschiedenen Gestaltungsmöglichkeiten, die bei der Tonebene in Verbindung mit der Bildebene Verwendung finden. Hauptsächlich stellt sich die Frage, ob man die wahrnehmbaren Geräusche im Bild auch sehen kann und wie diese zueinander stehen. Daraus ergeben sich unterschiedliche Varianten. Man kann bei diesem Thema oft keine eindeutigen Grenzen ziehen, da ein in einer bestimmten Art eingesetztes Geräusch eine andere Funktion übernehmen kann. Dennoch versuche ich hier, eine Einteilung zu finden.

5.5.6.1 Akusmatischer Klang versus visualisierter Klang

Der Begriff akusmatischer Klang (engl. acousmatic sound) wurde von Michel Chion zur Beschreibung eines Klanges eingeführt, den man nur hören und nicht sehen kann, da die Quelle außerhalb des Bildrahmens liegt. Chion übernimmt den Begriff von Pierre Schaeffer, das Wort hat griechischen Ursprung. Im Gegensatz dazu steht der visualisierte Klang (engl. visualized sound), der einen visuell wahrnehmbaren Grund oder eine Quelle begleitet.²⁴⁸

Im Film kann man zwei unterschiedliche Verwendungsarten feststellen. Entweder ein Geräusch ist zuerst sichtbar und wird dann akusmatisch, oder es beginnt akusmatisch und wird erst später im Bild gezeigt. Wählt man die zweite Variante, erzielt man damit eine gewisse Unsicherheit oder eine geheimnisvolle Spannung. Ist das geräuscherzeugende Objekt

²⁴⁶ Flückiger, *Sound Design*, S. 145.

²⁴⁷ Flückiger, *Sound Design*, S. 146.

²⁴⁸ Vgl. Chion, *Audio-Vision*, S. 71f.

zuerst sichtbar, merkt sich der Rezipient dieses und erkennt es wieder, wenn es akusmatisch verwendet wird.²⁴⁹

Es gibt akusmatische Medien, wie das Radio oder Telefon. Im Film ist ein Offscreen Sound akusmatisch.²⁵⁰ Diese Begriffsdefinitionen überschneiden sich mit dem folgenden Kapitel, dennoch ist es wichtig, alle zu erwähnen, da sie in der Filmwissenschaft häufig Verwendung finden.

5.5.6.2 Onscreen, Offscreen, diegetisch, extradiegetisch

Grundsätzlich müssen die Fragen geklärt werden, ob man das Akustische auch visuell fassen kann und es aus der Diegese stammt. Chion verwendet hierfür die filmwissenschaftlichen Einteilungen aus dem visuellen Bereich: Onscreen, Offscreen, diegetisch und non- oder extradiegetisch. Onscreen sind Geräusche, deren Quelle im Bild sichtbar ist. Im Gegensatz dazu sind Geräusche Offscreen, wenn deren Ursprung im Bild nicht zu erkennen ist. Diegetische Geräusche stammen aus der Handlung, während extradiegetische Geräusche nicht zur Handlung gehören.²⁵¹

Einige Ausnahmen lassen sich nicht eindeutig in diese Kategorien einteilen. Hierzu zählen die Atmosphärengeräusche, deren Quelle selten sichtbar ist, die aber doch zum Bild passen. Weiters gibt es den „internen Sound“, der sich auf das physiologische und mentale Innere des Charakters bezieht. Als Beispiel zählen die innere Stimme, Gedankengänge oder das Herzschiagen. Ebenso gehört der „On-the-air Sound“ zu diesen Ausnahmen. Das ist Sound, der elektronisch vermittelt wird, wie durch ein Telefon, Radio oder Fernsehen.²⁵²

Als letzte Einteilung dieser Art möchte ich den aktiven und passiven Offscreen Sound beschreiben. Aktiver Offscreen Sound umfasst alles, was nicht im Bild zu sehen ist, aber beim Rezipienten die Fragen „Was ist das?“ oder „Was passiert?“ aufwirft und die Antwort außerhalb des Bildes zu finden ist. Passiver Offscreen Sound ist zum Beispiel eine Atmosphäre, die das Bild stabilisiert und keinerlei Fragen hervorruft.²⁵³

²⁴⁹ Vgl. Chion, *Audio-Vision*, S. 72.

²⁵⁰ Vgl. Chion, *Audio-Vision*, S. 221.

²⁵¹ Vgl. Chion, *Audio-Vision*, S. 73.

²⁵² Vgl. Chion, *Audio-Vision*, S. 75f.

²⁵³ Vgl. Chion, *Audio-Vision*, S. 85.

5.5.6.3 Das unidentifizierbare Klangobjekt

Flückiger erfindet den Begriff UKO für ein unidentifizierbares Klangobjekt. Es ist ein Objekt gemeint, das wir hören, aber nicht sehen und nicht identifizieren können. Weiters ist es auch nicht aus dem Kontext erkennbar. Aus technischen Gründen wurden UKOs vor den 1950er Jahren selten eingesetzt, da eine differenzierte Geräuschgestaltung noch nicht möglich war und die Verständlichkeit der Geräusche für viele Regisseure Priorität hatte. „Solange das Klangobjekt generell als unidentifizierbar gilt, wenn seine Quelle nicht durch das entsprechende Bild verdeutlicht wird, bleibt jedes unidentifizierbare Klangobjekt eine solche Störung.“²⁵⁴ Den Rezipienten stellt das Hören von unidentifizierbaren Geräuschen vor ein Rätsel, es löst zum Teil unterbewusst Spannung und Neugierde aus und regt seine Phantasie an. Nicht nur durch den Wandel der Technik, sondern auch durch die weiterentwickelte Medienkompetenz des Rezipienten wird die Verwendung eines UKOs über die Jahre vermehrt.²⁵⁵

5.5.6.4 Vergleich der Gestaltungsmöglichkeiten der Geräusch- und der Bildebene

Die Bild- und die Tonebene müssen sich nicht immer kongruent zueinander verhalten. Man kann die zwei Ebenen auch gegensätzlich gestalten. Vergleicht man diese miteinander, muss man auf folgende Abweichungen achten:

Ist ein Unterschied in der Geschwindigkeit der verschiedenen Elemente bemerkbar? Es können zum Beispiel viele schnell aufeinanderfolgende Bildschnitte mit einer eher gleichbleibenden langsamen Tonkomposition - oder umgekehrt- kombiniert werden. Die Tempi von Bildinhalt, Schnitt, Geräusch, Musik und Sprache müssen untersucht und verglichen werden. Weiters können Ungleichheiten in den Bereichen Material und Definition auftreten. Eine harte, detailreiche Tongestaltung kann mit einem unpräzisen, unfokussierten Bild zusammengefügt werden. Hier ist natürlich der umgekehrte Fall ebenso möglich.²⁵⁶

Welche Rolle spielt jedes Element bei der Gestaltung (Figuration) und Erzählung (Narration): Ergänzen sie sich gegenseitig, widersprechen sie sich oder duplizieren sie das andere Element?

Findet man im Bild viele, narrative Details, während die Tonspur eher spärlich ausfällt? Oder

²⁵⁴ Flückiger, *Sound Design*, S. 128.

²⁵⁵ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 126 ff.

²⁵⁶ Vgl. Chion, *Audio-Vision*, S. 190.

im Gegenteil eine sparsame visuelle Komposition mit einer vielfältigen, aufdringlichen akustischen Gestaltung?²⁵⁷

Weiters zählt zu diesem Vergleich auch die Frage der Tonperspektive, die vorher schon besprochen wurde.

5.5.7 Funktionen der Geräusche in Bezug auf die Bildebene

Die Geräusche können verschiedene Funktionen erfüllen. Hier werden jene gesammelt, die in Verbindung mit der Bildebene stehen.

Michel Chion schreibt über eine Funktion, die oft Verwendung findet: Geräusche können den Bruch der Bildebene überbrücken. „The most widespread function of film sound consists of unifying or binding the flow of images.“²⁵⁸ Diese Einigung kann bei einer visuellen Unterbrechung durch eine Überlagerung auf der Tonebene (engl. Sound overlap) geschehen. Grundsätzlich übernehmen meistens die akustische Atmosphäre, zum Beispiel mit Vogelgezwitscher oder Straßenlärm, und die extradiegetische Musik diese Funktion. Extradiegetische Musik hat den Vorteil, dass sie, unabhängig von Zeit und Raum, die Bilder in einen homogenen Fluss bringt.²⁵⁹

Geräusche können den Bildraum erweitern. Dies wurde schon vorher bei der sogenannten Extension beschrieben (siehe Abschnitt 5.5.3. *Tonperspektive* S. 43).²⁶⁰

Geräusche können dem Gesehenen einen Mehrwert hinzufügen (siehe Abschnitt 5.5.5. *Mehrwert* S. 43ff).²⁶¹

Geräusche können die Aufmerksamkeit des Rezipienten innerhalb des Bildes lenken und dessen Wahrnehmung der Bilder verändern. Die Interpretation der Bilder wird durch die Tonspur verändert.²⁶² „Sound still has the role of showing us what it wants us to see in the image.“²⁶³

²⁵⁷ Vgl. Chion, *Audio-Vision*, S. 191.

²⁵⁸ Chion, *Audio-Vision*, S. 47.

²⁵⁹ Vgl. Chion, *Audio-Vision*, S. 47.

²⁶⁰ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 153.

²⁶¹ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 143.

²⁶² Vgl. Bordwell/Thompson, *Film Art. An Introduction*, S. 293.

²⁶³ Chion, *Audio-Vision*, S. 144.

Ein Geräusch kann das Geschehen auf der Bildebene verdeutlichen, dem Bild widersprechen oder es mehrdeutig machen.²⁶⁴

Mit dem Vergleich der drei King Kong Filme soll herausgefunden werden, wie sich diese Gestaltungsmöglichkeiten und Funktionen im Laufe der Jahre entwickelt haben.

5.6 Stille

Die Stille ist ein bedeutendes Gestaltungselement der Tonebene. Ihre Wichtigkeit wurde schon vor Anfangszeiten des Tonfilms erkannt. Ein geschickter Dirigent eines Stummfilmorchesters schaffte tolle Effekte, wenn er die Musik bei dramatischen Momenten pausieren ließ. Doch dies änderte sich mit dem Beginn des Tonfilms. Noch im Jahr 1939 meint Cavalcanti, es mache nicht den Anschein, dass viele Regisseure der Tonfilme die Einsatzmöglichkeiten von Stille erkennen.²⁶⁵ Er beschreibt den Effekt von Stille: „[...] Silence can be the loudest of noises, just as black, in a brilliant design, can be the brightest of colors.“²⁶⁶

Doch entgegen Cavalcantis Befürchtung beschäftigen sich viele Filmemacher ausgiebig mit dem Phänomen Stille, ihrer Wirkung und ihrer Verwendung im Film.

Bordwell und Thompson beschreiben in ihrem Kapitel „The Powers of Sound“, dass die Wirkung der Stille durch den Tonfilm eine neue Bedeutung erlangt hat.²⁶⁷ Sie zitieren V. F. Perkins, der meint: „[...] Only in the sound film can a director use silence for dramatic effect.“²⁶⁸ Stille im Film entsteht, wenn Geräusche wegfallen. Viele Regisseure und Tonmeister setzen Stille bewusst ein, um beispielsweise Spannung zu erzeugen oder die Aufmerksamkeit auf wichtige Geräusche und Wörter zu lenken, die nach der Stille eintreten. Hingegen kann die Stille nach einer dichten, geräuschvollen Szene (z.B. nach einer actionreichen Szene) als Beruhigung der Situation, Erholung für die Ohren und Entspannung dienen. Sie verschafft dem Rezipienten Zeit, Gesehenes und Gehörtes zu verarbeiten.

Michel Chion macht darauf aufmerksam, dass man bei der Produktion von Stille achtgeben muss, damit sie nicht wie ein technisches Gebrechen wirkt. Es entsteht ein Loch, das gefüllt werden muss. Üblicherweise wird stille Atmosphäre von bestimmten Plätzen und Räumen

²⁶⁴ Vgl. Bordwell/Thompson, *Film Art. An Introduction*, S. 293.

²⁶⁵ Vgl. Cavalcanti, „Sound in Films“, S. 111.

²⁶⁶ Cavalcanti, „Sound in Films“, S. 111.

²⁶⁷ Vgl. Bordwell/Thompson, *Film Art. An Introduction*, S. 293.

²⁶⁸ Bordwell/Thompson, *Film Art. An Introduction*, S. 293.

aufgenommen, damit sie später eingefügt werden kann. Weiters bemerkt er, dass Stille nicht einfach durch die Abwesenheit von Geräuschen entsteht. Sie resultiert aus dem Kontext und der Vorbereitung.²⁶⁹ „It is the negative of sound we’ve heard beforehand or imagined- it’s the product of contrast“²⁷⁰

Stille kann verwendet werden, um auf Geräusche aufmerksam zu machen. Das Ticken einer Uhr oder tropfendes Wasser können wir nur wahrnehmen, wenn sonst Stille herrscht. Mit Hilfe von Stille kann man außerdem Geräusche hervorheben, die durch ihre Entfernung sonst nicht hörbar wären.²⁷¹ „Stille empfinde ich dann, wenn ich auch den entferntesten Ton, das leiseste Geräusch zu vernehmen vermag.“²⁷²

Stille im Film kann im Gegensatz zum spannungserzeugenden Element auch Ruhe, Besinnlichkeit, Pause oder Ereignislosigkeit, Abwesenheit von Störungen, Konzentration, Entspannung usw. bedeuten.²⁷³

Im Folgenden kommentiert Walter Murch den Einsatz von Stille:

„Der stärkste metaphorische Klang ist Stille. Wenn in einem Film Stille eintritt, wo eigentlich Ton sein sollte, wird das Publikum diese Stille mit ihren eigenen Geräuschen und Gefühlen ausstatten, und sie werden, jeder für sich allein, die Frage beantworten: ‚Warum ist es still?‘“²⁷⁴

Die Funktion von Stille im Film ist sehr vielfältig. Aber auch im täglichen Leben kann die Stille unterschiedlichste Gefühle beim Menschen hervorrufen und verschiedene Wirkungen auf ihn haben. Walter Murch macht uns darauf aufmerksam, dass wir erst lernen mussten, mit der Stille umzugehen.

„One of the infant’s first discoveries about the outside world is silence, which was never experienced in the womb. In later life, the absence of sound may come to seem a blessed relief, but for the newly-born, silence must be intensely threatening, with its implications of cessation and death. In radio, accordingly, a gap longer than the distance between a few heartbeats is taboo. In film, however, silence can be a glowing and powerful force if, like any potentially dangerous substance, it is handled correctly.“²⁷⁵

Laut Flückiger wird die Stille am häufigsten mit der Assoziation Tod verwendet. Stille hat eine bedrohliche Dimension und wird von den Literaten des 20. Jahrhunderts vorwiegend

²⁶⁹ Vgl. Chion, *Audio-Vision*, S. 57.

²⁷⁰ Chion, *Audio-Vision*, S. 57.

²⁷¹ Chion, *Audio-Vision*, S. 57f.

²⁷² Balázs, *Der Film*, S. 233.

²⁷³ Vgl. Butzmann/Martin, *Filmgeräusch*, S. 130.

²⁷⁴ Murch, *Dense clarity- Clear Density*. Übersetzung: Butzmann/Martin, *Filmgeräusch* S. 131.

²⁷⁵ Murch, *Womb Tone*.

negativ beschrieben. Eigenschaften wie bedrückend, todesähnlich, dumpf, düster und unheimlich werden der Stille zugesprochen. Weiters kann sie unangenehme Gefühle, unterdrückte Konflikte und Peinlichkeit betonen. Bei herannahender Gefahr werden kurze, stille Pausen zwischen den lauten Blöcken eingesetzt. Ebenso wird sie - vor allem im Showdown - in Verbindung mit Desorientierung verwendet.²⁷⁶

R. Murray Schafer beschreibt ebenso die Verbindung von Stille und Tod: „Der Mensch liebt es, Klänge hervorzubringen und sich damit zu umgeben. Stille entsteht, wenn der Mensch aufhört zu sein. Er fürchtet sich vor dem Lautlosen, so wie er sich vor dem Leblosen fürchtet. [...] Die Quintessenz der Stille ist der Tod.“²⁷⁷

Für meine Analyse ist es wichtig herauszufinden, in welchem Ausmaß und wie Stille in den ausgesuchten Filmen verwendet wurde. Gibt es gravierende Unterschiede oder hat man auch schon im ersten King Kong Film Stille als Gestaltungsmittel bewusst eingesetzt? Welche Funktion hat die Stille übernommen? Wie hört sich Stille in einem actiongeladenen Film der Gegenwart an?

5.7 Die Aufgabe des Rezipienten

In diesem Abschnitt wird der Aspekt besprochen, was der Rezipient dazu beiträgt, um aus Ton und Bild ein sinnvolles Ganzes zu schaffen. Butzmann und Martin schreiben in ihrem Buch, dass „Filme erst zum audiovisuellen Ereignis werden, wenn sie von einem Betrachter rezipiert werden. Streng genommen wird ein Film erst im Betrachter realisiert.“²⁷⁸

Jeder Film wird von den Rezipienten individuell wahrgenommen und verarbeitet. Ein und dieselbe Person kann an einem anderen Tag den Film anders wahrnehmen und verstehen. Man kann seine Aufmerksamkeit immer auf andere Elemente im Film richten, kann bei jedem Zuschauen und Zuhören neue Einzelheiten herausfinden und diese zu einem Ganzen basteln. Wie wir einen Film wahrnehmen, was wir verstehen, was wir als wichtig empfinden usw., hängt von verschiedenen Faktoren ab:

Die Wahrnehmungsorgane sind unterschiedlich ausgebildet. Manche Menschen nehmen mehr visuell, andere wiederum mehr akustisch wahr. Kulturelle Hintergründe beeinflussen das Verständnis eines Filmes. Jeder Rezipient ist, bedingt durch seinen Alltag, mit verschiedenen

²⁷⁶ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 231 ff.

²⁷⁷ Schafer, *Schule des Hörens*, S. 11.

²⁷⁸ Butzmann/Martin, *Filmgeräusch*, S. 13.

Geräuschen vertraut. Wir haben unterschiedliche Erfahrungen im Betrachten von Filmen, im Hören von Musik und Geräuschen und unterschiedliche Kenntnisse bei der Deutung von Bildern.²⁷⁹

„Das heißt, dass dem Seherhörer nicht vollends vorgeschrieben werden kann, wie er eine Folge von Tönen und Bildern ‚richtig‘ zu verstehen hat. [...] Aber immer war es das Zusammenspiel von Bild und Ton vor dem Hintergrund eigener Erfahrungen aus der Welt des Seherhörers, das den Film zu einem eigenständigen Medium machte.“²⁸⁰

Auf ähnliche Weise wie Butzmann und Martin betont Barbara Flückiger, dass nur durch die „konstruktive Tätigkeit“ des Rezipienten die Diegese als sinnvolles Ganzes entstehen kann.²⁸¹ Sie nennt diesen Prozess die intermodale Assoziation. Der Rezipient verknüpft die unterschiedlichen Merkmale aus der bildlichen und klanglichen Repräsentation zu einem Ganzen.²⁸²

Zu der subjektiven Wahrnehmung eines Films durch den Rezipienten kommt noch ein weiterer Aspekt, der zu beachten ist. „Das Abbild wird nicht nur von der Wahrnehmung bestimmt, sondern umgekehrt auch die Wahrnehmung von den Abbildern, da sie sich in der menschlichen Erfahrung festschreiben. Einen Abbildungsmodus zu akzeptieren, ist ein kulturell bedingter Lernprozess.“²⁸³

Wenn wir heute einen Film aus vergangener Zeit betrachten, empfinden wir diesen vielleicht als realitätsfern. Doch die Seherhörer von damals hatten einen anderen Zugang zu diesem Film. Der schwarz-weiße King Kong, der in unseren Augen sehr unrealistisch und dadurch auch nicht sehr bedrohlich wirkt, konnte die damaligen Kinobesucher sicher mehr in seinen Bann ziehen. Sie empfanden diese Darstellung möglicherweise als realitätsnah.

²⁷⁹ Vgl. Butzmann/Martin, *Filmgeräusch*, S. 14.

²⁸⁰ Butzmann/Martin, *Filmgeräusch*, S. 14f.

²⁸¹ Flückiger, *Sound Design*, S. 77.

²⁸² Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 137.

²⁸³ Flückiger, *Sound Design*, S. 83.

6 Analysemethoden

Die Bücher von Barbara Flückiger und Michel Chion dienen als Grundlage für meine Analyse. Es wird Michel Chions Methode, eine Tonebene und das Zusammenspiel Ton und Bild zu fassen, beschrieben. Zudem werden unterschiedliche Fragen von Barbara Flückiger aufgelistet, die beantwortet werden müssen, um ein Geräusch zu definieren.

Da die zu untersuchenden Gestaltungsmöglichkeiten und Funktionen der Geräusche schon in den verschiedenen Kapiteln davor beschrieben wurden (vgl. Kapitel 5.1. *Geräusche* und 5.5. *Das Zusammenspiel von Ton und Bild*), werden sie hier nur kurz zusammenfassend erwähnt.

Grundsätzlich entstehen drei verschiedene Teilbereiche, die untersucht werden müssen. Zuerst wird nur die Geräuschebene behandelt, danach die Tonebene in Interaktion mit dem Bild und in weiterer Folge wird das Zusammenspiel von Geräuschen, Sprache und Musik beachtet. Flückiger verwendet in ihrer Analyse eine Auflistung der Elemente in Tabellenform. Diese werde ich auch bei meiner Untersuchung anwenden.

6.1 Analysemethode der Tonebene von Michel Chion

Um die Ton-Bild Struktur zu untersuchen, stellt uns Michel Chion folgende Möglichkeit vor, die er als „Masking“ (Maskierung, Verdeckung) bezeichnet. Die Sequenz wird mehrmals normal angesehen, Ton und Bild werden wie vorgesehen zusammen abgespielt. In weiterer Folge werden Ton und Bild getrennt voneinander untersucht. Hierfür wird die Sequenz zuerst ohne Ton angesehen, danach ohne Bild angehört. Dadurch kann man sich besser auf eine Ebene konzentrieren und wird auf neue Details aufmerksam, die im Zusammenspiel von Bild und Ton vielleicht anders interpretiert werden oder gar nicht auffallen.²⁸⁴ „This gives you the opportunity to hear the sound as it is, and not as the image transforms and disguises it; it also lets you see the image as it is, and not as sound recreates it.“²⁸⁵

3 Modelle des Zuhörens

Michel Chion beschreibt weiters drei Möglichkeiten, die Tonspur anzuhören. Diese überschneiden sich teilweise mit der folgenden Ausführung von Barbara Flückiger, dennoch soll der Vollständigkeit halber alles angeführt werden.

²⁸⁴ Vgl. Chion, *Audio-Vision*, S. 187f.

²⁸⁵ Chion, *Audio-Vision*, S. 187.

a) Casual Listening Mode²⁸⁶

Mit dieser Methode hören wir, um die Quelle des Geräusches zu identifizieren. Welche Informationen kann uns das Geräusch über dessen Verursachung geben? Wenn man die Quelle kennt, kann das Geräusch noch zusätzliche Informationen über den Umstand, durch den es entstanden ist, geben. Nachdem tropfendes Wasser identifiziert wurde, kann man unter Umständen auch hören, wie voll das Gefäß ist, in das es tropft. Die Identifizierung kann spezifisch oder generell sein. Man erkennt eine genaue Person an ihrer Stimme oder kann allgemein feststellen, dass es sich um Hundegebell handelt. Oft gibt es nicht nur eine Quelle, sondern gleich mehrere. Durch Schritte am Boden kann man etwas über die Beschaffenheit des Bodens (Schotter, Stein, Holz,...) und die Art des Schuhwerks (Stöckelschuhe, Sportschuhe,...) erfahren.

b) Semantic Listening²⁸⁷

Hier geht es darum, die Bedeutung und den Inhalt eines Codes oder einer Sprache zu interpretieren.

c) Reduced Listening²⁸⁸

Man bezieht sich hier auf die Eigenschaft des Geräusches, nicht auf die Quelle oder Bedeutung. Es ist schwer, das geeignete Vokabular zu finden, um die Eigenschaft eines Geräusches zu beschreiben. Wo ist genau festgeschrieben, was Quietschen bedeutet, was ist der Unterschied zwischen Surren und Brummen (siehe nachfolgender Abschnitt 6.2. *Analyse der Geräusche nach Barbara Flückiger*)?

6.2 Analyse der Geräusche nach Barbara Flückiger

Im Folgenden möchte ich näher auf die Analyse der Geräusche eingehen. Da es in unserer Kultur an spezifischem Vokabular zur Beschreibung von Klangobjekten mangelt, scheint es sinnvoll, etablierte umgangssprachliche Begriffe anzuwenden.²⁸⁹ Barbara Flückiger empfiehlt, sich als ersten Schritt bei der Analyse von Geräuschen, folgende Grundfragen zu stellen. Die Antworten auf diese Fragen sollen weiters die Basis für eine akzeptable Beschreibung der Geräusche bilden.

²⁸⁶ Vgl. Chion, *Audio-Vision*, S. 25ff.

²⁸⁷ Vgl. Chion, *Audio-Vision*, S. 28.

²⁸⁸ Vgl. Chion, *Audio-Vision*, S. 29f.

²⁸⁹ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 101f.

- Was klingt?

Für unsere Analyse müssen wir als ersten Schritt - wenn möglich - die Quelle der Klangerzeugung identifizieren. Der kontinuierliche Klangfluss soll in einzelne Segmente aufgeteilt werden. Diese können dann verglichen und in grobe Kategorien eingeteilt werden. Diese Zuordnung ist eine notwendige, allerdings nicht ausreichende Voraussetzung für die weitere analytische Arbeit. Es ist zu beachten, dass die Bedeutung der Quelle sich von der Bedeutung des Geräusches unterscheiden kann.²⁹⁰

- Was bewegt sich?

Klang wird durch Bewegung erzeugt. Bei Lebewesen handelt es sich oft um Tätigkeiten und stimmliche Äußerungen. Beim Menschen zählt man zu diesen - abgesehen von der Sprache - zum Beispiel Schreien, Schnarchen oder Lachen und Bewegungen wie Laufen, Fahren und Gehen. Das klingende Objekt ist nicht immer das handelnde Objekt. Wenn eine Tür vom Menschen geöffnet wird, können wir das Quietschen der Türe hören, nicht den Menschen selbst. Geräusche entstehen durch die Interaktion von Objekten. Bei Schritten sind das Schuhmaterial und der Untergrund, auf dem gegangen wird, zu hören. Der Prozesscharakter der Klangerzeugung soll erkannt werden.²⁹¹

- Welches Material klingt?

Oft verrät ein Geräusch das Material, aus dem das klangerzeugende Objekt besteht.²⁹² Wenn Holz zu Boden fällt, klingt es anders als Glas.

- Wie klingt es?

Flückiger ist der Meinung, dass man lautmalerische Verben braucht, um den klanglichen Aspekt sprachlich zu fassen. Als Beispiel nennt sie: blubbernd, dröhnend, zischend, heulend. Bei diesen Wörtern erzeugt der Ausdruck selbst eine bildhafte Verbindung. Es gibt jedoch eine Vielzahl von Wörtern, deren Unterschied nicht eindeutig feststellbar ist. Die Bedeutung der Wörter surrend und brummend, tosend und brausend ist fast ident. Es gibt keine objektiven Kriterien, mit denen man diese umgangssprachlichen Wörter definieren könnte.²⁹³ Weiters kann der Frequenzbereich ermittelt werden. Ist das Geräusch bassig, mittig oder

²⁹⁰ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 103.

²⁹¹ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 104.

²⁹² Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 105.

²⁹³ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 106.

hoch? Die Lautstärke soll beschrieben werden. Oft kann man auffallende, rhythmische Qualitäten, wie beispielsweise „hektisch“ oder „regelmäßig“, heraushören.²⁹⁴

- Wo klingt es?

Mit dieser Frage sollen der Ort der Klangerzeugung, das bedeutet die räumliche Distanz von nah bis fern, und die akustischen Spuren des Raums herausgefunden werden. Ist ein Hall wahrnehmbar? Wie intensiv ist dieser? An welchem Ort hört man diese Art von Hall?²⁹⁵

In diesem Kapitel wurden die Möglichkeiten von Michel Chion und Barbara Flückiger zusammengefasst, die Tonebene zu analysieren. Mit diesen Methoden werde ich folglich die Tonebene, hauptsächlich die Geräusche, der drei ausgewählten King Kong Filme auf die im Kapitel 5. *Die Tonebene im Film* beschriebenen Gestaltungsmöglichkeiten und Funktionen untersuchen. Ziel ist es herauszufinden, welche dieser besprochenen Gestaltungsmöglichkeiten und Funktionen schon im ersten King Kong Film eingesetzt wurden, beziehungsweise wie sich deren Einsatz entwickelt hat.

Zusammenfassend werden hier noch einmal wichtige Punkte für meine Analyse, die in den vorherigen Kapiteln genauer beschrieben wurden, aufgelistet. Dieses Mal jedoch unter der Aufteilung Gestaltungsmöglichkeiten und Funktionen. Als letzter Punkt wird das Zusammenspiel der drei Elemente der Tonebene (Geräusche, Musik, Sprache) behandelt.

Gestaltungsmöglichkeiten von Geräuschen

Kontrapunkt

akusmatisch vs. visualisiert

Tonperspektive

onscreen, offscreen (passiv und aktiv),

diegetisch, extradiegetisch

unidentifizierbares Klangobjekt

Tempo, Rhythmus

detaillierte Tongestaltung vs. spärliche Tongestaltung

Dynamik, bzw. Lautstärke

Frequenzbereich (bassig bis hoch)

Geräusche können der Sprache und Musik untergeordnet oder ihnen überlegen sein

²⁹⁴ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 107.

²⁹⁵ Vgl. Flückiger, *Sound Design*, S. 108.

Funktionen von Geräuschen

Verweis auf eine Quelle

Evokative Geräusche

Emotionalisierung

Zeichensetzung

Narrative Funktionen (Atmosphäre, Orientierung, Material, Subjektivierung)

Mehrwert

Bilder verbinden

Bildraum erweitern durch Geräusche

Interpretation von Bild ändern

Aufmerksamkeit innerhalb des Bildes lenken

Semantik höherer Ordnung (Signale, Symbole, Stereotypen, Key sounds, Leitmotive)

6.3 Geräusche, Musik und Sprache

Zuerst werden die Elemente Musik, Sprache und Geräusch einzeln untersucht. Die grundlegende Frage „Was dominiert wann?“ soll beantwortet werden. Man analysiert die Zusammensetzung der Tonebene, indem man das Ausmaß des Zusammenspiels der unterschiedlichen auditiven Elemente herausfindet.²⁹⁶ Um die Zusammensetzung der Tonebene zu untersuchen, müssen einige Punkte geklärt werden. In welcher Balance stehen Sprache, Musik und Geräusche zueinander? Was ist das dominierende Element? Sind alle gut verständlich?

Das Ausmaß des Halls soll festgestellt werden. Wird viel Hall verwendet, kann die Gliederung der Klänge verschwimmen und alles wird miteinander verbunden. Weiters wird hinterfragt, ob sich Töne gegenseitig verdecken. Dies kann passieren, wenn sie im gleichen Frequenzbereich nebeneinander existieren.²⁹⁷

Michel Chions Ausführung wird um folgende Fragestellungen erweitert:

Gibt es Geräusche, die mit der Musik verbunden sind?

Ersetzt oder unterstützt die Musik manche Geräusche?

Gibt es Überschneidungen bei Sprache und Geräuschen?

Wird durch die Sprache auf Geräusche aufmerksam gemacht bzw. werden Geräusche durch die Sprache erst erklärt, verständlich gemacht?

²⁹⁶ Vgl. Chion, *Audio-Vision*, S. 189.

²⁹⁷ Vgl. Chion, *Audio-Vision*, S. 190.

Werden Geräusche, Musik oder Sprache als Auslöser (beziehungsweise Ende) für die jeweilige andere Ebene verwendet?

7 Forschungsgegenstand King Kong

Ich habe als Forschungsgegenstand die Filme von King Kong gewählt, da sie einerseits in für die Tongestaltung wichtigen Jahren produziert wurden. Wie im Kapitel 3. *Die Entwicklung von Ton im Film* schon verdeutlicht wurde, entstanden in den 1930er und 1970er Jahren für die Tonspur bedeutende Techniken. Zudem gelten die 1970er Jahre als Durchbruch des Tonfilms, da sich, abgesehen von der Technik, auch ein neues Bewusstsein für den Umgang mit Geräuschen gebildet hat. Der Film aus dem Jahr 2005 repräsentiert ein aktuelles Beispiel. Andererseits eignen sich die Filme sehr gut, da in ihren abwechslungsreichen Szenen – sie spielen an verschiedenen Schauplätzen und sind von ruhig, romantisch bis turbulent und actionreich - die unterschiedlichen Möglichkeiten einer Tongestaltung aufgezeigt werden können. Die ausgefeilte Tonspur hat teilweise zu Award Nominierungen und Preisen geführt.

7.1 King Kong (1933)

Spielzeit 100 Minuten

Der erste King Kong Film kam 1933 in die Kinos. Die Uraufführung war am 2. März 1933 in der Radio City Music Hall und im RKO Roxy Theatre in New York. Die Regisseure Merian C. Cooper und Ernest B. Schoedsack realisierten diesen Film unter der Produktionsgesellschaft RKO Radio Pictures und dem Studiochef David O. Selznick in Hollywood. Das Drehbuch wurde von James Creelman und Ruth Rose nach einer Idee von Cooper und Edgar Wallace geschrieben. Die Filmmusik von Max Steiner wurde berühmt.²⁹⁸ Er untermalte einen Großteil des Films, auch sämtliche Dialogszenen, mit orchestraler Musik.

Doch nicht nur in der Musik, sondern auch in der Tongestaltung wurden neue Möglichkeiten ausprobiert. Murray Spivack gilt als der Erste, der einen kreativen Zugang zur Tongestaltung fand.²⁹⁹ „Das künstlich verlängerte Gebrüll des Affen und der langgezogene Schrei von Fay Wray, der ‚weißen Frau‘ in der Faust des Affen, machten Filmgeschichte“³⁰⁰

²⁹⁸ Vgl. Giesen, *Lexikon des phantastischen Films*, S. 360 f.

²⁹⁹ Vgl. Kay [u.a.], *Film Sound History*. 30's.

³⁰⁰ Brüne (Red.), *Lexikon des Internationalen Films*, S. 2023.

Weiters erntete der Film besondere Begeisterung wegen der Tricktechnik von Willis O'Brien.³⁰¹

Merian C. Cooper sagt über seine Arbeit:

„Das Geheimnis von King Kong liegt in den nie gesehenen Sensationen. Aber meine Idee war, die prähistorischen Tiere nicht einfach durchs Bild laufen zu lassen, sondern sie wild und bedrohlich zu zeigen. Ich wollte Kreaturen von alptraumhafter Schrecklichkeit.“³⁰²

Einige Szenen fielen 1938 der Zensur des Production Codes, einer Zusammenstellung von Richtlinien für den Spielfilm, zum Opfer. Besonders gewalttätige und sexuelle Inhalte wurden aus dem Film verbannt. Die Szene, in der ein Brontosaurus die Seemänner tötet, wurde verkürzt. Herausgeschnitten wurden die Szenen, in denen Kong Anns Kleidung abstreift und die Einheimischen vom Gerüst schmettert. Weiters wurden alle Szenen, in denen Kong auf Menschen tritt oder sie frisst, dem Film entnommen. Das gleiche geschah mit der Szene, in der Kong eine Frau aus dem Hotelbett reißt und sie fallen lässt. All diese Szenen wurden 1956 wieder hinzugefügt. Eine Ausnahme war die Szene, in der Kong Ann entkleidet. Diese war bis 1971 unauffindbar. Der Film wurde in den Jahren 1942, 1946, 1952 und 1956 mit großem Erfolg wieder veröffentlicht. Danach wurde er an das Fernsehen verkauft und sehr oft gespielt.³⁰³ Heute gibt es VHS- und verschiedene DVD-Fassungen zu kaufen. Für diese DVD-Fassungen wurde die Tonspur restauriert, das bedeutet sie wurde von Rauschen und Knacksen gereinigt. Weiters verbesserte man den Lautstärkenumfang und den Frequenzbereich. Der Erfolg von King Kong veranlasste viele Filmemacher dazu, ein Remake zu produzieren.

Besetzungsliste der Hauptdarsteller.³⁰⁴

Ann Darrow	Fay Wray
John Driscoll	Bruce Cabot
Carl Denham	Robert Armstrong
Kapitän Englehorn	Frank Reicher
Charley	Victor Wong
Häuptling	Noble Johnson
Medizinmann	Steve Clemente
Charles Weston	Sam Hardy
Briggs	James Flavin

³⁰¹ Vgl. Engelmeier, *100 Jahre Kino*, S. 100.

³⁰² Engelmeier, *100 Jahre Kino*, S. 83.

³⁰³ Vgl. Morton, *King Kong*, S. 84.

³⁰⁴ Giesen, *Lexikon des phantastischen Films*, S. 361.

7.1.1 Die Tongestaltung für King Kong

Unterschiedlichste Probleme entstehen, wenn man ein erfundenes Monsterwesen akustisch gestalten möchte. Dieser Absatz bringt einen kleinen Einblick in die Vorgehensweisen von Murray Spivack, Tonmeister von King Kong (1933), und seinem Team. Die Suche nach dem richtigen Gebrüll erforderte folgende Überlegung: Man konnte nicht einfach ein lebendiges Tier aufnehmen, da der Rezipient das Gebrüll des Riesenaffen nicht mit einem bekannten Lebewesen vergleichen sollte. Noch dazu sind bekannte Brüller meistens viel zu kurz. Etwas Neues musste geschaffen werden, so lang, mächtig, tief und furchteinflößend wie nur möglich. Letztendlich wurde bearbeitetes Löwen- und Tigergebrüll verwendet.³⁰⁵

Folgendes Zitat von Murray Spivack verdeutlicht seinen Arbeitsvorgang:

„We took one of these stock roars, ran the sound track backward at a slow speed through the projector, lowered the sound one octave and re-recorded it. From this we took the high spots, the loud peaks, and pieced them together. After we had shortened the roars in this manner, it left us with a sound track too short to fit the ape, for his mouth was still open after the roar had ended. So we pieced four of these combined roars together, to keep the roar sustained, then put a sound tail on the end so it would die down naturally instead of stopping abruptly and we had the awe-inspiring sounds you have heard.“³⁰⁶

Weiters musste das Geräusch von einem sich auf die Brust schlagenden Riesen-Gorilla erzeugt werden. Dafür versuchte man zuerst, auf verschiedene Holzflächen zu schlagen. Doch was man auch probierte, es fehlte ein fleischartiger Klang. Daher unternahm man den Versuch, auf die Brust eines Mannes zu klopfen und an seinen Rücken ein Mikrofon zu halten.³⁰⁷ Dieses aufgenommene Geräusch, noch etwas bearbeitet, ist das, was wir heute hören können.

Beim Kampf zwischen King Kong und dem Tyrannosaurus musste darauf geachtet werden, dass die Laute der beiden Tiere so unterschiedlich wie möglich klingen, um sie gut auseinanderhalten zu können. Gleichzeitig mussten sich die Tiefen gut vermischen.³⁰⁸ Für Kongs unverwechselbares Liebesgrunzen grunzte Spivack selbst in ein Megaphon und verlangsamte das überspielte Ergebnis. Für das Geräusch von Kongs Fußstapfen wurden in Schaumgummi eingewickelte Bolzen quer durch eine Box voll Kies gestampft. Abgesehen von Anns Schrei wurden alle Schreie von Spivack selbst aufgenommen. Fay Wray brauchte eine Nachmittags-session, um ihre Schreie auf Band zu verewigen.³⁰⁹

³⁰⁵ Vgl. Boone, "Prehistoric Monsters. Roar and Hiss for Sound Film", S. 21.

³⁰⁶ Boone, "Prehistoric Monsters. Roar and Hiss for Sound Film", S. 21.

³⁰⁷ Vgl. Boone, "Prehistoric Monsters. Roar and Hiss for Sound Film", S. 20f.

³⁰⁸ Vgl. Boone, "Prehistoric Monsters. Roar and Hiss for Sound Film", S. 106.

³⁰⁹ Vgl. Morton, *King Kong*, S. 75f.

Ein paar Jahre früher wäre diese Arbeit nicht möglich gewesen. Man hätte Dialog, Sound Effekte und Musik gleichzeitig auf einer Spur aufnehmen müssen. Seit 1932 jedoch wurden drei separate Spuren für jede Ebene verwendet und Tontechniker hatten die Mittel, den Ton zu überspielen, zu verändern und die drei Spuren später auf eine Masterspur zu mixen.³¹⁰

7.2 King Kong (1976)

Spielzeit 134 Minuten

Das Remake aus dem Jahr 1976 kam am 17. Dezember in die Kinos und wurde hauptsächlich positiv bewertet.³¹¹ Hingegen wird es im Lexikon des Internationalen Films als eher primitives Remake der Geschichte vom Riesengorilla beschrieben, der durch die Straßen trampelt, bevor er von Kugeln durchsiebt wird.³¹² Es wurden einige inhaltliche Veränderungen vorgenommen, aber die Grundstruktur blieb vorhanden. Die geheimnisvolle Insel wird hier nicht von einem neugierigen Filmteam, sondern von nach Öl suchenden Menschen entdeckt. Die neue Version stellt Kong als Wesen mit Gefühlen für Dwan dar. Der Monster-Charakter bleibt im Hintergrund.³¹³

Der Produzent war Dino de Laurentiis, Regie führte John Guillermin und die Musik wurde von John Barry komponiert. Das Drehbuch schrieb Lorenzo Semple. Sound Effects Editor war James J. Klinger.³¹⁴ Für den Oscar „Best Sound Recording“ wurden 1977 Harry Warren Tetrick (Sound Rerecording Mixer), William McCaughey (Sound Rerecording Mixer), Jack Solomon (Sound Mixer) und Aaron Rochin (Music Rerecorder) nominiert.³¹⁵ Kongs markantes Gebrüll wurde durch rückwärts abgespielte Trompeten, vermischt mit verschiedenen Tiergeräuschen erschaffen.³¹⁶

Besetzungsliste der Hauptdarsteller.³¹⁷

Dwan	Jessica Lange
Jack Prescott	Jeff Bridges
Fred Wilson	Charles Grodin

³¹⁰ Vgl. Morton, *King Kong*, S. 75.

³¹¹ Vgl. Morton, *King Kong*, S. 226.

³¹² Brüne (Red.), *Lexikon des Internationalen Films*, S. 2022.

³¹³ Vgl. Morton, *King Kong*, S. 226f.

³¹⁴ Vgl. Morton, *King Kong*, S. 145.

³¹⁵ Vgl. Morton, *King Kong*, S. 228.

³¹⁶ Vgl. Morton, *King Kong*, S. 221.

³¹⁷ Vgl. Morton, *King Kong*, S. 145.

Captain Ross	John Randolph
Roy Bagley	Rene Auberhonois
Boan	Julius Harris
King Kong	Rick Baker, Will Shephard
Ape-Masked Man	Keny Long

7.3 King Kong (2005)

Spielzeit 187 Minuten

Das Remake von 2005 hält sich thematisch an die alte Drehbuchvorlage von 1933, jedoch sind einige Szenen hinzugefügt und ausgebaut worden, sodass der Film eine Länge von 187 Minuten bekommt. Er wurde in Neuseeland und in den USA gedreht und feierte in den USA am 5. Dezember 2005 Premiere. Produziert wurde der Film von Universal Pictures. Die Regie führte Peter Jackson. Die Musik komponierte James Newton Howard, für den Schnitt verantwortlich war Jamie Selkirk.³¹⁸ Das Drehbuch schrieben Fran Walsh, Philippa Boyens und Peter Jackson. Auf der Seite der „Internet Movie Database“ sind für die Sound-Abteilung 45 Namen genannt.³¹⁹ Herausheben möchte ich die Gewinner des Oscars für die beste Leistung des „Sound Mixing“ Christopher Boyes, Michael Semanick, Michael Hedges, Hammond Peek und „Sound Editing“ Mike Hopkins und Ethan Van der Ryn.³²⁰

Besetzungsliste der Hauptdarsteller:³²¹

Ann Darrow	Naomi Watts
Carl Denham	Jack Black
Jack Driscoll	Adrien Brody
Jimm	Jamie Bell
Bruce Baxter	Kyle Chandler
Choy	Lobo Chan
Kapitän Englehorn	Thomas Kretschmann
Hayes	Evan Parke
Preston	Colin Hanks
King Kong und Koch	Andy Serkis

³¹⁸ Vgl. Koll/Messias (Red.), *Lexikon des Internationalen Films*, S. 277.

³¹⁹ Vgl. „King Kong 2005. Full Cast and Crew“, http://www.imdb.com/title/tt0360717/fullcredits?ref=tt_ql_1

³²⁰ Vgl. „King Kong 2005. Awards“, http://www.imdb.com/title/tt0360717/awards?ref=tt_ql_4

³²¹ Vgl. „King Kong 2005. Full Cast and Crew“, http://www.imdb.com/title/tt0360717/fullcredits?ref=tt_ql_1

7.4 Material

Für die Forschung wurden die englischen Fassungen folgender DVD Versionen verwendet:

King Kong und die weiße Frau, Regie: Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack , DVD-Video, Kinowelt Home Entertainment 2005; (Orig. *King Kong*, USA 1933).

King Kong, Regie: John Guillermin, DVD-Video, Kinowelt Home Entertainment 2002; (Orig. *King Kong*, USA 1976).

King Kong, Regie: Peter Jackson, DVD-Video, USA: Universal Studios 2005.

8 Analyse

Die jeweilige Szene wird vorerst ausformuliert beschrieben, wichtige Aspekte werden zusammengetragen. Im Anschluss an jeden beschriebenen Szenenabschnitt folgt eine detaillierte Analyse der Szene in Form einer Tabelle. Dieses Vorgehen wird bei allen drei Filmen angewandt und abschließend wird der Vergleich der Szenen niedergeschrieben.

Weiters wird die Geräuschebene anhand aufgelisteter Funktionen und Gestaltungsmöglichkeiten untersucht.

Die ausgewählten Ausschnitte sollen einen Querschnitt durch den Film zeigen. Natürlich müssen sie in jedem Film vorkommen. Die Ausschnitte zeigen Situationen mit verschiedenen Stimmungen, von ruhig bis turbulent, um unterschiedliche Gestaltungsformen vergleichen zu können.

Die erste Szene ist die Ankunft auf der Insel und die erste Begegnung mit den Einheimischen. Diese Szene zeigt ein Treffen auf eine andere, fremde Welt. Die akustische Gestaltung der mysteriösen Welt der Einheimischen und das Zusammenspiel von diegetischer und extradiegetischer Musik sind Beispiele, die in dieser Szene interessant sind.

Als Nächstes werden das Opferungsritual von Ann/Dwan und das Erscheinen von Kong untersucht. Wichtige Aspekte sind die akustische Gestaltung des monströsen Wesens und sein erster Auftritt im Film.

Um einen Kontrast zu den lauten, dicht gestalteten Szenen zu bieten, wird eine romantische Szene zwischen Jack/John und Ann/Dwan beschrieben.

Abschließend wird das actionreiche Finale mit seiner turbulenten Tonebene analysiert. Welche Geräusche unterstützen die dramatische Stimmung des Kampfes zwischen Kong und den Menschen? Kann er sich gegen die modernen Waffen behaupten und wie wird dieses Verhältnis akustisch umgesetzt? Wie wird Kongs Ende gestaltet?

Die Tabelle für die Analyse der Szene wird aufgeteilt in Bild, Geräusch, Musik und Sprache. Daneben wird eine durchlaufende Nummern- und Zeitspalte, die den Timecode des beschriebenen Ausschnittes angibt, geführt.

In der Bildspalte werden wichtige Aspekte aus der visuellen Ebene kombiniert mit der Handlung beschrieben. In der Geräuschspalte wird alles gesammelt, was man nicht auf Sprache und Musik aufteilen kann. Die Musikspalte umfasst sowohl Beschreibungen der diegetischen als auch der extradiegetischen Musik. In der Sprachspalte werden nur auffällige Aspekte, die in Verbindung mit den anderen Elementen von Bedeutung sind, vermerkt. Wie schon zuvor erwähnt, handelt es sich bei dieser Arbeit nicht um eine Analyse der Musik- und Sprachebene, sondern die Interaktion mit der Geräuschebene steht im Vordergrund. Deshalb werden in der Musik- und Sprachspalte nur erhebliche Details vermerkt.

8.1 Forschungsfrage

Da die King Kong Filme aus den Jahren 1976 und 2005 Neuverfilmungen von King Kong aus dem Jahr 1933 sind, drängt sich die Frage auf, welche akustischen Gestaltungsformen sie von ihrem Vorgängerfilm bzw. ihren Vorfängern übernommen haben. Gibt es auditive Elemente, deren Verwendung sich gar nicht bzw. nur ein wenig verändert hat? Es liegt auf der Hand, dass der Surroundton, größere Frequenzbandbreite und Dynamikerweiterungen (u.a.) dazu geführt haben, dass die Tonspur heutzutage vollkommen anders klingt als die Tonspur aus dem Jahr 1933 bzw. 1976. Auf die technischen Komponenten wird nicht näher eingegangen, da dies den Umfang der Arbeit sprengen würde. Dennoch wird versucht, Antworten auf die spannende Frage nach weiter verwendeten akustischen Ideen aus den Jahren 1933 und 1976 zu finden.

Die Forschungsfrage lautet demnach:

Welche akustischen Gestaltungsmöglichkeiten und Funktionen der Geräuschebene haben die untersuchten Remakes von ihrem Vorgängerfilm bzw. ihren Vorgängern übernommen?

8.2 Die Ankunft auf der Insel und die erste Begegnung mit den Einheimischen

8.2.1 King Kong 1933

(00:23:23:16- 00:30:22:19)

Die Mannschaft macht sich auf, die Insel zu erkunden. Sie schleicht durch den Wald und wird plötzlich auf einen entfernten Gesang, begleitet von Trommelrhythmen, aufmerksam. Extradiegetische Musik mischt sich dazu. Wir sehen die Quelle der Musik nicht, aber die Protagonisten reagieren darauf. Von der Musik und den Geräuschen angelockt, schleichen sie weiter. „You hear that? They say something like Kong Kong“ (siehe Tabelle Nr. 01, Zeile # 3). Diese Bemerkung lenkt unsere Aufmerksamkeit auf die Wörter und wir nehmen sie bewusst wahr. Der Skipper versteht die Sprache ein bisschen und wird später übersetzen.

Die Mannschaft nähert sich, die Trommel und Urvolkgeräusche werden lauter, auch die extradiegetische Musik steigert sich. Extradiegetische Musik und diegetische Musik verschwimmen. Rhythmen und Melodien des Orchesters werden eingegliedert in Rhythmen und Melodien des trommelnden und singenden Urvolks.

Der Häuptling beendet mit einem Schrei das Spektakel, als er die Eindringlinge erblickt. Musik und Geräusche waren gerade am Höhepunkt und werden ebenso abrupt durch einen Trommelschlag beendet. Ein plötzlicher Stillstand der Aktion wird akustisch durch die Stille verdeutlicht, die aus dem Kontrast zu den vorherigen dichten Geräuschen entsteht (siehe Tabelle Nr. 01, Zeile # 7). Der Häuptling ruft in die Stille, begleitet von einem leisen Klackern seiner Ketten. Das Urvolk dreht sich gemeinsam in die Richtung der Eindringlinge. Denhams plötzlicher Schritt ist akustisch wahrnehmbar. Der weitere Dialog der Mannschaft findet ohne Musik statt. Vorsichtige Schritte und Rascheln sind hörbar. Der Häuptling ruft der Mannschaft zu. Er atmet tief und aufgebracht. Mit dem Näherkommen des Häuptlings setzt auch die bedrohliche, tiefe Musik wieder ein. Sie begleitet den Dialog und auch die weiteren Schritte des Häuptlings und später des Medizinmannes. Bei einem Schnitt auf Ann kann man einen leisen, tiefen Seufzer von ihr wahrnehmen.

Der Rückzug der Mannschaft wird durch leise Schritte vertont. Denham beginnt arrogant zu Pfeifen. Dieses Pfeifen dominiert auch, als er sich wegdreht und entfernt. Die Tonperspektive wird hier eindeutig missachtet. Mit Szenenende gibt es ein Fade out des Pfeifens.

Gleich bei der ersten Betrachtung der untenstehenden Tabelle fällt auf, dass beim Verhältnis zwischen Musik und Geräusch eindeutig die Musik dominiert. Sie wird fast durchgängig

eingesetzt und übernimmt zum Teil Funktionen der Geräusche, indem Bewegungen musikalisch dargestellt werden. Die Schritte des Häuptlings und anderer Einheimischer werden von Paukenschlägen begleitet (siehe Tabelle Nr. 01, Zeile # 9, 10). Bemerkenswert ist weiters die Verbindung von diegetischer (Trommeln und Singen der Einheimischen) und extradiegetischer Musik (orchestrale Begleitung).

Die noch spärlich eingesetzten Geräusche sind nicht sehr abwechslungsreich. Sie bestehen aus Wellenrauschen, Quietschen von Equipment, Schritten, Rauschen, Rascheln, Klackern von Ketten und Holz, tiefen Atmen und Seufzen. Man hört ausschließlich Geräusche von im Bild verwendeten Objekten. Bei Anwendung der „Masking Methode“ von Michel Chion, das bedeutet Bild- und Tonebene werden separat angesehen bzw. angehört, kann man feststellen, dass man sich einige zusätzliche Geräusche erwarten würde. Vieles ist sichtbar, aber nicht hörbar, zum Beispiel der Aufbau der Kamera und deren Benützung. Das Umdrehen des Volkes in Richtung der Mannschaft sieht man in einer Totalen. Es sind ca. 40 Menschen, die sich gleichzeitig bewegen, jedoch sind diese Bewegungen nicht hörbar, der stille Moment bleibt still (siehe Tabelle Nr. 01, Zeile # 7).

Gestaltungsmöglichkeiten und Funktionen der Geräusche (bzw. der diegetischen Musik)

Eine akusmatische Verwendung der Geräusche bzw. Musik findet statt, als man das trommelnde und singende Urvolk bereits hört, aber noch nicht sehen kann. Da die Mannschaft darauf reagiert und ihre Handlung dadurch beeinflusst wird, kann man hier von einem aktiven offscreen Ton sprechen (siehe Tabelle Nr. 01, Zeile # 3). Diese akusmatischen Geräusche und Musik werden erst später visualisiert. Danach gibt es immer wieder Schnitte von der Mannschaft zu den Einheimischen, die Musik bleibt jedoch konstant hörbar. Die Quellen sonstiger Geräusche sind im Bild sichtbar.

Zu den Atmosphärengeräuschen kann man das Wellenrauschen am Anfang zählen, da dadurch das Setting Strand definiert wird (siehe Tabelle Nr. 01, Zeile # 1). Weitere Funktionen von Geräuschen, abgesehen natürlich von dem Verweis auf eine Quelle, die im Folgenden nicht jedesmal angeführt wird, sind nicht auffindbar.

8.2.1.1 Analyse der Szene in Tabellenform

Tabelle Nummer 01

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
1	00:23:23:16	Männer steigen von Boot auf Strand, räumen Equipment (Kamera) und Gewehre aus	Wellenrauschen, Quietschen und Klackern von Equipment, Rascheln, Holz aneinander	viel Musik, mystisch, erwartungsvoll	Gespräch
2	00:23:54:03	Urwald, Gruppe entdeckt Mauer, sie gehen weiter	Rauschen, Schritte	Untermalung mit tiefen langen Tönen, Pauken (beginnen langsam Rhythmus), Ann sagt etwas - kurzer Akzent von höheren Akkord-Tönen	Gespräch
3	00:24:20:14	hören etwas, gehen neugierig näher	leise Schritte, Geräte rascheln	diegetische Musik entsteht aus der nicht diegetischen, rhythmischer Gesang, Trommeln, non-diegetische Musik wird intensiver, mehr Rhythmen, mehr Instrumente	„You here that?“ „They say Kong Kong“ (00:24:35) „Sounds something like a language a near island has speaked“? (00:24:43)
4	00:25:04:10	Denham hinter Busch, zieht ihn zur Seite	Stäbe auf Boden, leises rascheln	Musik weiter	
5	00:25:06:18	Schnitt von Crew auf tanzendes Volk, Schnitt auf Crew	Umgebungsgeräusche sehr leise	vorwiegend Pauken, Trommeln, Bläser, Einwurf von Streichern, rhythmischer, gleichbleibender Gesang, Streicherläufe, Musik Höhepunkt bei Umschnitt auf Volk, Fanfare von Trompeten und anderen Bläsern, neuer Rhythmus kommt dazu	Gespräch (bei Schnitt auf Crew)
6	00:26:06:07	Denham baut Kamera auf		Dynamik wird gesteigert, intensiver	Gespräch

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
7	00:26:27:00	Crew wird entdeckt, Häuptling schreit, Einheimische drehen sich plötzlich zu ihnen	Stille	Abschlag von Musik Stille	Ausruf Häuptling
8	00:26:39:04	Crew kommt aus dem Versteck, einer möchte flüchten, wird zurückgehalten	leise Schritte am Boden, Rauschen, Rascheln		Gespräch
9	00:26:53:18	Häuptling nähert sich der Crew	Schnaufen von Häuptling, kurzes Rascheln von Häuptlings Bewegung, Schritte, Stock, wenige undefinierbare Nebengeräusche	Musikeinsatz bei Häuptlings ersten Schritten, Schritte mit Musik nachgeahmt bassig, böse und ungewiss, tiefe bauchige Töne	Häuptling spricht
10	00:27:20:21	Gespräch (Schnitt von einer Gruppe zur anderen), wollen Ann tauschen	Schritte von Medizinmann, Rascheln, Klacken von Holz, drei Einheimische machen Schritte auf Crew zu- Schritte hört man leise	Schritte musikalisch begleitet, Dialog musikalisch begleitet, musikalischer Akzent bei Wort Kong	Häuptling redet aufgebracht, Skipper übersetzt ruhig, Medizinmann unterbricht nervös, aufgeregt
11	00:30:04:14 - 00:30:22:19	Rückzug von Crew, Denham pfeift	Schritte sehr leise, Pfeifen von Denham - aufdringlich, arrogant	Musik dominant, überwiegt	

8.2.2 King Kong 1976

(00:28:25:16- 00:38:47:17)

Die Mannschaft und Dwan landen auf der Insel. Gespannte, erwartungsvolle, mystische Musik endet beim Bootsausstieg. Dominierendes Umgebungsgeräusch ist das Rauschen der Wellen in der Brandung. Dieses übertönt auch das herrschende Stimmengewirr. Der Rezipient kann die Sätze nicht verstehen. Metallisches Klicken vom Boot und vom Ausstieg der Mannschaft mit Gewehren mischt sich dazu.

Dann sind die einzelnen Dialoge verständlich, aber das Brausen der Brandung ist immer sehr präsent. In nur wenigen Minuten hören wir verschiedene Arten von Wassergeräuschen. Bei der Ankunft dominiert ein lautes, donnerndes Brandungsrauschen, das bei den Gesprächen ein bisschen reduziert wird. Es wird durch das nächste Wassergeräusch eines tosenden, kleinen Wasserfalls abgelöst. Kurz darauf folgt das Plätschern eines kleinen Baches, den die Gruppe entlang geht.

Auch die Schritte der Menschen haben verschiedene akustische Darstellungsformen. Sie gehen durch nassen matschigen Sand, über klackerndes Gestein und Felsen und durch einen Bach.

Auffallend ist das Verschlussgeräusch von Jacks Kamera, das mit einem sehr durchdringenden mechanischen Klang seine Fotoaktivitäten begleitet. Es übertönt sowohl das Brandungsrauschen als auch den Gesang der Einheimischen (siehe Tabelle Zeile # 2, 8f). Ebenso wird der Objektivtausch an der Kamera sehr präsent vertont. Die Sensationslust der Gesellschaft, die ein Thema des Films sein wird, wird durch die aufdringlichen Kamerageräusche akustisch verdeutlicht.

Die Musik begleitet die Szene stimmungsvoll. Zuerst eine gespannte, erwartungsvolle, mystische Musik, die endet, als die Mannschaft das Boot am Strand anlegt und erneut einsetzt, als sich die Gruppe in Bewegung setzt, um die Insel zu erkunden. Sie klingt optimistisch und freundlich. Bei einer kurzen Interaktion zwischen Jack und Dwan setzt eine liebliche Flötenmelodie ein. Diese positive musikalische Atmosphäre ändert sich jedoch gleich wieder in eine bedrohliche, spannende Musik, in der tiefe Blechinstrumente dominieren. Streichermelodien werden darübergerlegt. Ein langer, hoher Streicherakkord wird von einem tiefen, langen Ton beendet, als die Mannschaft die Mauer erblickt. Mit dem Ende der Musik beginnen die Protagonisten zu sprechen. Mit dem Satz „the island is uninhabited“ löst Wilson die diegetische Musik aus. Man hört einen Trommelrhythmus aus der Ferne, die Protagonisten reagieren darauf (siehe Tabelle Nr. 02, Zeile # 6).

Die nächste Einstellung zeigt uns die Verursacher der Trommelmusik. Tanzende, singende Einheimische laufen herum und bereiten etwas vor. Eröffnet wird diese Sequenz mit einer Nahaufnahme eines maskierten Einheimischen. Er lässt einen Schrei los und läuft davon. Der Ausschnitt der Kamera wird immer größer und so steigern sich auch die Musik, Rufe, Gesang und die Geräusche der Umgebung (siehe Tabelle Nr. 02, Zeile # 7). Die Mannschaft schleicht heran, Jack fotografiert. Wieder ist ein eindringliches Klickgeräusch der Kamera hörbar. Diesmal hört man es auch, wenn man die Kamera nicht sieht, sondern der Blick beim tanzenden Volk bleibt. Da das Geräusch schon vertraut ist, kann man es leicht identifizieren. Wilson kramt ein Fernglas aus seiner Tasche. Diese Aktion kann man auch nur akustisch wahrnehmen, da die Tasche hinter einem Felsen ist und man vorerst nicht erkennt, was er tut.

Ein als Affe verkleideter Mensch tritt auf. Sein unheimliches und böses Wesen erkennt man unter anderem an mit ihm aufkommenden, metallischen, perkussiven und schleifenden Geräuschen, deren Quelle man nicht identifizieren kann (siehe Tabelle Nr. 02, Zeile # 13f). Mit dem Klang von Metall verbindet man Härte und Kälte. Er wird oft im Off verwendet und mit der Musik verwoben.³²² Genau diesen Gebrauch kann man in dieser Sequenz feststellen.

Der als Affe verkleidete Mensch, scheinbar der Häuptling, stoppt mit aufgeregten Rufen den Gesang und die Trommeln. Er hat die Mannschaft entdeckt. Musik und Schreie hören nicht abrupt, sondern langsam auf und leise Geräusche und Gemurmel werden hörbar. Die Einheimischen bewegen sich aufgeregt in ihre Richtung. Schritte im Laub, Rascheln der Kostüme und Klacken der Holzstäbe sind wahrnehmbar. Zudem kommt das Sausen des Windes. Es entsteht kurz eine Art von Stille, die aus dem Kontrast der vorherigen lauten Musik, Geschrei und Geräuschen entsteht. Leise Geräusche werden hörbar (siehe Tabelle Nr. 02, Zeile # 15).

Sie kommunizieren miteinander ohne einander zu verstehen. Jack interpretiert die Wörter des Häuptlings und erzählt sie den anderen und auch dem Rezipienten. Sie verweigern Dwan gegen sechs einheimische Frauen zu tauschen. Aufgebracht nähert sich das Volk. Jack gibt das Zeichen, Warnschüsse in die Luft abzugeben. Allein vom Klang der Schüsse, die Einheimischen kennen diese Art der Waffen nicht, werden sie verschreckt und laufen davon.

³²² Vgl. Barbara Flückiger S. 353.

Gestaltungsmöglichkeiten und Funktionen:

Die Geräusche vertonen vorwiegend die Bildebene. Wir hören viele Schritte auf unterschiedlichen Böden, Klackern von Holzstäben und Gewehren, Rascheln von Kostümen, Klicken vom Fotoapparat, dumpfes Kramen in der Tasche, Schüsse, Wasser und Wind. Das einzige herausstechende, evokative Geräusch ist das metallische Schleifen und Klopfen, das zu hören ist, wenn der verkleidete Häuptling auftritt. Es wird akusmatisch verwendet und ist ein Beispiel für das beschriebene unidentifizierbare Klangobjekt (siehe Abschnitt 5.5.6.3 *Das unidentifizierbare Klangobjekt*, S. 47). Der Rezipient wird verunsichert, weil er die Quelle nicht ausfindig machen kann.

Als Atmosphärengeräusche drängen sich Wasser und Wind in den Vordergrund.

Die Mannschaft reagiert auf die akusmatische Musik und Geräusche der Einheimischen. Man kann hier wieder von einer aktiven offscreen Verwendung sprechen, allerdings wird die aufgeworfene Frage nach der Quelle der Geräusche und Musik schnell geklärt.

8.2.2.1 Analyse der Szene in Tabellenform

Tabelle Nummer 02

#	Zeit	Bild	Geräusche	Musik	Sprache
1	00:28:25:16	Strand, Ankunft der Mannschaft und Dwan mit Boot, Boot legt an, hohe Wellen, Brandung, alle steigen aus	Motorbrummen von Boot, Wellen, Brandungsrauschen, Platschen von ins Wasser springenden Männern, leise Brandung wird lauter, nachdem Musik endet, metallisches Klicken	gespannte, erwartungsvolle, mystische Musik endet bei Bootsausstieg	Stimmengewirr
2	00:29:00:13	Dwan und Jack laufen im seichten Wasser, Jack macht Fotos, Wilson redet mit Jack, Jack macht Fotos von Wilson, wie er die Insel betritt	Schritte im Wasser, dominante (Verschluss-)Klickgeräusche vom Fotoapparat, Brandungsrauschen		müssen laut reden um gegen Brandung verständlich zu sein, Gespräche von Männern, Stimmen verlieren gegen die Brandung (realistisch)

#	Zeit	Bild	Geräusche	Musik	Sprache
3	00:29:55:23	Mannschaft geht los. Dwan läuft voraus zu kleinem Wasserfall, Jack hinterher	Wellenrauschen, Schritte durch nassen Sand und Steine. Wellenrauschen wird zu Wasserfallrauschen (bei Schnitt auf Wasserfall - bei Rückschnitt auf Strand wieder Wellenrauschen - immer das, was wir sehen)	bei Aufbruch Musikeinsatz optimistisch, freundlich, geheimnisvoll, liebliche Flötenmelodie	
4	00:31:15:24	Menschen gehen Richtung Wasserfall am Bach entlang, Weg durch Bach auf Hügel, Zoom weg von Menschen auf Umgebung	Wasserrauschen, Schritte im Wasser, Plätschern von Bach, Schritte auf steinigem Untergrund	beim Weitergehen wieder bedrohlicher tief, spannend, tiefes Blech unter Streicherbewegung	
5	00:32:15:15	sie erblicken Mauer, Jack richtet seine Kamera her, öffnet Tasche	Wind, Rauschen, Schritte auf Felsen, metallische Klack-Geräusche von Objektivwechsel (sehr laut), Rascheln und Klicken von Tasche öffnen, tiefe Atemgeräusche	zuerst langer Streicherton, wird von langem, tiefem Bläser-ton beendet. Ende Musik ist Einsatz Gespräch	Gespräch über Mauer nach Ende Musik
6	00:33:09:03	Fred Wilson redet mit Armgestik, sie reagieren auf diegetische Musik, zücken Gewehre, gehen dem Geräusch nach	Satz löst diegetische Trommelschläge aus, Menschen bewegen sich, Reiben von Gewand, Metallgeräusche von Gewehren, Schritte über Steinfelsen	Satz löst diegetische Trommelschläge aus, aufgeregter Rhythmus	„The island is uninhabited“ (00:33:21) Einsatz für diegetische Trommeln
7	00:33:44:23	Schnitt auf Mensch mit Maske, er ist groß im Bild, dann erst wird nach und nach sein Umfeld und das Spektakel gezeigt (Einheimische laufen herum, Trommeln)	Geschrei eröffnet Szene, menschliche, unverständliche Laute, Schritte über Laub und Erde, Rascheln von Gewand	diegetischer Trommelrhythmus bleibt gleich, hinzu kommen Gesangslinien von Frauen und Männern, lange Töne, Blasinstrument-Linie (langes Holzrohr)	Geschrei eröffnet Szene, menschliche unverständliche Laute, Durcheinanderreden von Einheimischen

#	Zeit	Bild	Geräusche	Musik	Sprache
8	00:34:03:03	Mannschaft schleicht sich an das Spektakel heran, Jack fotografiert	Schritte über Felsen, lautes Kameraklicken	weiterhin Urvolkmusik (siehe vorher beschrieben)	
9	00:34:18:07	eine Frau wird herangetragen, Menschen mit Masken tanzen, springen	Kameraklicken auch am Anfang bei dieser Einstellung (sehen die Kamera nicht mehr), Schritte über Laub und Erde, Rascheln von Gewand	weiterhin Urvolkmusik, immer wieder Einwüfe Geschrei, Frauen Gesang dazu	
10	00:34:46:00	Schnitt auf Mannschaft, sie entdecken ein Ölloch, kramen Fernglas heraus, Zoom auf Ölloch	Kramen nach Fernglas, dumpfes Klopfen in Tasche, Bewegungsgeräusche von Menschen	bei Zoom auf Ölloch, hoher langezogener Ton mischt sich zu diegetischer Trommelmusik und Gesang	Gespräch
11	00:35:25:18	einheimische Frau bekommt einen Strohschleier aufgesetzt	Rascheln	weiterhin laute Urvolkmusik, Trommeln, im Rhythmus dazu: Kong, Kong, immer wieder Einwüfe Geschrei, Gesang, (bei Schnitt auf Mannschaft: hört man Gespräch lauter, die Musik deutlich leiser)	
12	00:35:39:11	Schnitt auf Jack und Dwan, reden, er macht Fotos	aufgeregtes Atmen, Klackern, Klicken von Fotoapparat	Trommelmusik geht weiter, aber leiser für Gespräch, sie sind weiter weg.	Gespräch
13	00:35:55:17	verkleideter Häuptling kommt zur Frau, tanzt	metallische Schleifgeräusche werden dazugemischt, Metallstäbe klopfen rhythmisch aneinander	Trommelmusik weiter, leise lange Töne dazu	

#	Zeit	Bild	Geräusche	Musik	Sprache
14	00:36:04:20	Schnitt auf Jack und Dwan, Mannschaft hinter Felsen	Metallgeräusche weiter, Klacken, Rascheln, Schritte, tiefes Atmen	Trommelmusik leise weiter, leise lange Töne dazu	Gespräch
15	00:36:24:20	Als Affen verkleidete Menschen hüpfen und tanzen, Eindringlinge werden entdeckt, Häuptling fordert die anderen auf zu stoppen (Armbewegungen), die anderen bleiben nach und nach stehen, drehen sich zu den Eindringlingen, gehen zu ihnen	aufgeregtes Geschrei von Häuptling, Gemurmeln, Klacken von Holzspeeren, Rascheln von Kostümen, Schritte auf Laub, Wind (Atmosphäre)	das Trommeln wird langsam weniger, lange, hohe, geisterhafte Töne leise dazugemischt, alles wird leiser	
16	00:36:34:21	Schnitt auf Mannschaft	Rascheln von Gewand hört auf, Wind	Musik decrescendo	
17	00:36:37:22	Einheimische kommen näher	Gemurmeln, Klacken von Holzspeeren, Rascheln von Kostümen, Schritte auf Laub, Wind	Musik verklingt	
18	00:37:07:07	Einheimische kommen näher	gesprochene Satz ist der Auslöser für das Scharfstellen der Gewehre, metallische Geräusche, Rascheln von Kostümen, Schritte auf Laub, Wind		„Shoot in the air only“ (00:37:09)
19	00:37:14:05	Häuptling und Jack kommunizieren, Kostüm und Haare bewegen sich im Wind	Wind bläst, Kostüme rascheln, Volk schreit, Schritte		Stimmen gedämpft von Affenmaske, Gespräch
20	00:38:09:09	sechs Frauen treten hervor	Wind, Schritte auf Erde, Rascheln		

#	Zeit	Bild	Geräusche	Musik	Sprache
21	00:38:12:18	Einheimische kommen immer näher, wollen Dwan, Speere in der Luft, Schnitt auf Mannschaft	Wind bläst, Schritte, Holzstangen klackern, Kostüme rascheln		Gespräch, aufgebracht als Affe verkleideter Mensch, Jack, Dwan, Wilson
22	00:38:38:20 - 00:38:47:17	Mannschaft Rückzug, läuft weg, schießen in die Luft	Satz Auslöser für Warnschüsse in die Luft- Nachhall (wie bei Berg), Schritte, aufgeregtes Stimmengewirr, Stöcke, Speere, hölzernes Klackern		„In the air, now!“ (00:38:38)

8.2.3 King Kong 2005

(00:51:02:07- 00:59:33:16)

Die Grundstimmung der ganzen Szene ist durchgehend mystisch, geheimnisvoll, gefährlich und angespannt. Diese Stimmung wird sehr stark durch die Geräusch- und Musikebene vermittelt. Die beiden Ebenen interagieren ständig miteinander. Die Ankunft der Crew wird dominiert von wilden Wassergeräuschen. Ein unruhiges Meer bringt tosende Wellen hervor, die bedrohlich gegen Felswände schlagen. Das Wasser dringt bis in die Höhle, die die Crew durchquert.

In der Höhle werden unidentifizierbare Geräusche, die nicht aus der Handlung erschließbar sind, hinzugemischt. Man hört verfremdete, verzerrte Geräusche, die vergleichbar mit Jammern, tiefem Brummen und Heulen sind. Passend dazu werden Totenköpfe gezeigt. Der Rezipient fühlt sich sofort unbehaglich, ähnlich wie die Protagonisten auf der Insel (siehe Tabelle Nr. 03, Zeile # 4). Dieser Einsatz von unidentifizierbaren Geräuschen wird bei der Inselerkundung weitergeführt. Hinzu kommen Stimmen, Kindergeschrei und Frauenjammern, die auch nicht in dem Bild ersichtlich sind, aber möglicherweise von den Protagonisten wahrgenommen werden. Es ist nicht klar, ob ihre erschreckten Gesichtsausdrücke nur durch die Skelette entstehen oder ob sie auch etwas hören können. Weiters werden ein dumpfes, schneller werdendes Pochen und langgezogene Schleifgeräusche, tiefes Knurren und Knarren eingespielt, die akustisch nicht zu der Umgebung passen. Sie liegen über den diegetischen Geräuschen, quasi auf einer anderen Ebene und vermitteln etwas Unheimliches, Gespenstiges.

Manchmal werden die diegetischen Geräusche, bestehend hauptsächlich aus Schritten über kleinen Steinen, Wind und dem Surren der Kamera, überdeckt, ab und zu sind sie gut zu hören. Zu der verzerrten Repräsentation auf der Geräuschebene kommt noch die Verwendung der Zeitlupeneinstellung und mehrerer Zoomeffekte auf tote Wesen auf der Bildebene.

Ein kurzer stiller Moment tritt ein, als Denham das Kind erblickt (siehe Tabelle Nr. 03, Zeile # 17). Die Musik endet und die Geräusche reduzieren sich auf ein Minimum. Die Spannung bleibt erhalten. Ab diesem Augenblick können wir die Geräusche wieder der Diegese zuordnen. Denham nimmt eine Schokolade aus seiner Tasche, man kann das Papier sehr deutlich knistern hören. Weiters sind die Schritte klackend auf kleinen Steinen, sie drücken die Nervosität der Protagonisten aus, und ein starkes Windheulen wahrnehmbar. Ein hoher schleifender Ton wird dazugemischt und es fängt zu regnen an. Denham streitet mit dem Kind, das einen Schrei loslässt. Dies ist der Einsatz für die Musik und erneute verfremdete Geräusche (siehe Tabelle Nr. 03, Zeile # 23ff). Ein tiefes Knurren, Klappern und Rasseln werden zur Musik gemischt. Das Kind läuft zu einer alten, böse fauchenden Frau, die im Folgenden mit ihrer rauen, alten Stimme beschwörende unheimliche Wörter einwirft. Wir sehen immer mehr Einheimische, die teilweise leise schluchzen. Das schon zuvor dazugemischte Kindergeschrei und Frauenjammern wird nun ein wenig aufgeklärt, da wir jetzt die möglichen Erzeuger sehen. Dennoch ist nicht klar, ob diese eine Art Vorahnung darstellen sollten oder wirklich schon vorher für die Protagonisten zu hören waren.

Denham erklärt den anderen „they are harmless“ kurz darauf fällt ein Mann, von einem Speer getroffen, mit einem dumpfen Polterer zu Boden. Ann lässt einen lauten Schrei los, der hinter der Mauer von einem furchterregenden Gebrüll erwidert wird, was die Ureinwohner der Insel erschauern lässt. Wir wissen nicht, worum es sich hier handelt. Etwas Großes, Böses, Brutales wird uns durch ein akusmatisches Geräusch vorgestellt (siehe Tabelle Nr. 03, Zeile # 26f).

Es entsteht ein Kampf, begleitet durch tiefes Brummen und Knurren, das wie Tiere klingt, Schläge, verzweifelte Schreie von Volk und Mannschaft, hinzugemischtes Lachen, Jubeln und Rufe, viele schnelle Schritte im Matsch und durch Wasserlacken, Laute von Männern, Faustschläge, dumpfe Schläge und Regen. Die Kampfszene hat eine sehr dicht gestaltete, verwobene und vielfältige Geräuschebene. Häufig werden auch hier die Geräusche verzerrt und verfremdet. Auf der Bildebene arbeitet man, wie oben schon erwähnt, mit Zeitlupeneinstellungen und Zoomeffekten.

Die Musikebene besteht aus langgezogenen, sphärischen Klängen mit immer wiederkehrenden Akzenten, die die Schläge begleiten. Rhythmische Trommelschläge setzen ein. Beendet wird der Kampf vom Hinterhalt der Mannschaft, die mit Schusswaffen anrückt. Letztendlich werden die Einheimischen auch in dieser Version von dem Geräusch der Schüsse, das sie eigentlich nicht kennen, vertrieben (nur einer wird getötet). Man hört immer wieder ein tiefes Atmen und Schluchzen von Ann. Die orchestrale Musik setzt mit dramatischer Melodie ein.

Die ganze Szene ist mit vielen unheimlichen Klängen gestaltet, die nicht aus der Handlung begründet sind. Es ist ein Zusammenspiel von Musik und Geräuschen, bei dem man die Trennung der beiden nicht mehr ausmachen kann. Durch die bedrohlichen Geräusche wird der Rezipient von Anfang an auf den Höhepunkt der Szene, den Kampf zwischen den Einheimischen und der Mannschaft, vorbereitet. Weiters übertragen sie die unsichere angespannte Stimmung der Protagonisten auf den Rezipienten.

Auffallend ist die Gestaltung des Windes während eines großen Teils der Szene. Von einem Sausen bis bedrohlichem Heulen beschwört er mit seinem geisterähnlichen Charakter Urängste herauf. Der Wind hat sich als Ausdruck psychischer Anspannung etabliert.³²³

Ein weiteres Element ist das Wasser. Bei der Ankunft schlagen die tosenden Wellen gegen die Felswände und begleiten die Protagonisten in die Höhle. Kurz vor dem Kampf setzt ein prasselnder Regen ein. Das Wasser suggeriert Kälte und Verlorenheit und ist ein zerstörerisches, vernichtendes Element.³²⁴

Auf der Sprachebene sticht die unheimliche, kratzige, beschwörerische Stimme der alten Frau heraus, die immer wieder das Wort Kong erwähnt und öfters über die Szene verstreut zu hören ist. Ihre Stimme liegt über den ganzen anderen Geräuschen. Sie macht uns somit auf die nahende Tragödie aufmerksam.

Weiters finden wir eine Form des Voice-Overs, als der Kapitän dem Jungen Jimmy die Geschichte über die Insel erzählt und man währenddessen die Mannschaft sieht, die die Insel erkundet. Ein leichter Hall ist merkbar, als der Erzähler nicht mehr im Bild zu sehen ist.

Gestaltungsmöglichkeiten und Funktionen

Die detailreiche Tongestaltung trifft anfangs auf eine spärlich gestaltete Bildebene. Wir hören viel mehr Geräusche, als wir sehen. Die Geräusche sind ein ausschlaggebender Bestandteil für

³²³ Vgl. Flückiger S. 341ff.

³²⁴ Vgl. Flückiger S. 349ff.

die Stimmung der Szene. Der Rezipient erwartet angespannt, was weiter geschieht. Emotionen der Protagonisten werden auf den Rezipienten übertragen. Unidentifizierbare Klangobjekte sind die ganze Szene über hörbar. Erst mit dem entstehenden Kampf zwischen Mannschaft und Einheimischen passt sich das Bild dem detaillierten Ton an, ein Chaos entsteht. Eine visuell und akustisch detailreiche Gestaltung dominiert. Der Rhythmus von Bild und Ton stimmt überein.

8.2.3.1 Analyse der Szene in Tabellenform

Tabelle Nummer 03

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
1	00:51:02:07	fahren mit Boot zur Insel, Denham filmt mit Kamera, Totenkopf im Wasser	Knarren, Quietschen von Boot, Wellenrauschen, Surren der Kamerakurbel, lauter Wellenschlag bei Totenkopf	mystische, erwartungsvolle, dramatische Orchestermusik	
2	00:51:32:05	Boot auf Ufer	Knarren von Holz, Brandungrauschen, Wellen gegen Felsen	mystische, erwartungsvolle, dramatische Orchestermusik	
3	00:51:34:11	gehen durch Höhle	Brandungrauschen, Wellen gegen Felsen, Schritte auf nassem, steinigem Untergrund	Musik wird ruhig, tief und unheimlich	
4	00:51:54:13	Zoom auf Totenköpfe	verfremdete, verzerrte Geräusche, nicht eindeutig definierbar: Jammern, tiefes Brummen, jaulen, nicht diegetisch	Musik ruhig, tief und unheimlich	
5	00:52:06:15	Zwischenschnitt auf Schiff	Wellenrauschen	traurige Musik	Gespräch über Geschichte und Insel
6	00:52:44:08	Protagonisten gehen weiter auf Insel, Kamera filmt	Schritte auf Stein, Felsen, Kamerasurren	Musik geht weiter	Stimme weiter über nächsten Einstellungen von Personen auf Insel (mit bisschen Hall-Voice over)

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
7	00:53:07:00	kommen bei riesigen Mauer an		Musik erreicht Höhepunkt	Voice-over endet
8	00:53:20:15	Zwischenschnitt auf Schiff	Wellenplätschern	Musik wieder ruhig, tief und unheimlich	Gespräch am Schiff geht weiter
9	00:53:31:20	Protagonisten gehen weiter	Knarren, Surren, Klirren, verzerrte Geräusche, die teilweise nicht aus Diegese stammen. Eher Stimmungsgeräusche, Windheulen, Schritte über Steine	Musik wie oben	
10	00:53:44:03	Kameraflug über Mauer	starkes Windgeräusch, tiefes Pochen	Musik wie oben, tiefes Pochen dazugemischt	
11	00:53:49:24	Denham filmt, Bilder von Umgebung werden gezeigt	Kamera surrt, Wind weht, tiefes Pochen, leises Knurren, Schritte	Musik wie oben, tiefes Pochen dazugemischt	Dialog
12	00:54:07:21	gehen weiter, viele Totenköpfe, Skelette	Stäbe knattern, Schritte über Kieselsteine, immer wieder Knurren, Kamerasurren	Lange Streichertöne und Pochen	
13	00:54:29:01	Kameraflug über Mauer	Kind weint, Pochen, Wind heult		
14	00:54:32:21	Ann geht herum, ängstliches Gesicht	Kind weint, schluchzt, Pochen, langgezogene, verzerrte Schleifgeräusche	Pochen, lange Töne, Frauenstimme langer Ton	
15	00:54:34:18	Schwenk über Skelette und Ausschnitte von ängstlichen Personen	Knarren, Holz Knacksen, Pochen, Rattern, langes Jammern, langer Schrei im Hintergrund	Langgezogene Töne	
16	00:54:50:17	Close Up auf Denham, schaut erschrocken	Pochen und Rasseln, langer Schrei im Hintergrund verhallt	Musik wird lauter, spitzt sich zu	

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
17	00:54:56:14	Schnitt auf einheimisches Kind, steht ihnen gegenüber	ab hier scheinen die Geräusche wieder diegetisch zu sein. Alles sehr leise- Knarren, Schritte über Steine, Wind heult	Musik endet abrupt	
18	00:55:01:15	Denham geht auf Kind zu	Schritte über Steine, Wind heulen		
19	00:55:09:09	Kind macht Handbewegung	Knattern, Rasseln, tiefes Heulen		
20	00:55:12:18	Ann will gehen, Denham nimmt Schokolade aus Jackentasche	Wind Heulen, Papier knistert erstaunlich laut (verdeutlicht die sonstige angespannte Stille)		Ann flüstert, Denham redet mit Kind
21	00:55:21:09	Denham geht auf Kind zu, wackelt mit Schokolade, es fängt zu regnen an	Knistern von Papier, Schritte, Windheulen, hoher, schleifender Ton, Regentropfen	hoher, schleifender Ton	Denham redet mit Kind
22	00:55:45:04	Schnitt auf Ann	tiefes Atmen von Ann, Windheulen	hoher, schleifender Ton	
23	00:55:47:04	Denham drückt dem Kind die Schokolade in die Hand, weigert sich, kurzer Kampf um Schokolade	Rascheln von Papier, Schrei von Kind, Stöhnen von Denham, Regen, Schritte	hoher, schleifender Ton, mit Schrei- Musikeinsatz, Schlagwerk, tiefe Bläser, Streicher, bewegt, dramatisch	die anderen fordern Denham auf, aufzuhören
24	00:56:07:02	Kind läuft zu alter Frau, man sieht mehr Einheimische	Schritte, Regen, Fauchen von alter Frau, Schnaufen, Knurren, tiefes Atmen, verfremdete Klänge werden zur Musik gemischt (Klappern, Rasseln)	gefährlich, mystisch, mehr Flächen als Rhythmus	
25	00:56:17:05	Schnitte auf viele Einheimische	Regen, leises Schluchzen, Geräusche von vorhin gehen weiter, Klappern, Rasseln,	Musik flächig	„They are harmless“ (00:56:32:00)

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
26	00:56:34:15	Mann von Speer getroffen, sieht nur Gesicht	Regen, dumpfer Stoß, Japsen	musikalisch begleitet, spitzt sich zu	
27	00:56:38:07	Mann fällt um, Ann steht daneben, schreit, kurze Kamerafahrt über Mauer, Wald dahinter	Platsch auf Steinboden, Schrei von Ann+ Echo, lautes furchteinflößendes Gebrüll von weiter weg als Antwort, Regen		
28	00:56:53:11	alte Frau und Kind	unheimliche Klänge, langgezogenes Quietschen, Regen	Musik setzt wieder ein mit unheimlichen Klängen, tiefen Schlägen, hohe undefinierbare Töne	„Torri Kong, torri Kong“ (00:56:54:07)
29	00:56:57:05	Ann dreht sich um, Krieger stehen da	tiefes Brummen, hektisches Atmen, Regen	Flächige, unheimliche Musik	
30	00:57:03:22	sie sind umzingelt, Kampf geht los	Brummen, Knurren (klingen wie Tiere) Schläge, Schreie von Volk und Mannschaft, Lachen, Jubeln, Rufe Regen, viele schnelle Schritte im Matsch und durch Wasserlacken, Laute von Männern, Faustschläge, dumpfe Schläge	langgezogene Klänge, sphärisch, immer wieder Akzente, die Schläge begleiten, rhythmischer Sprechgesang mischt sich leise dazu	
31	00:58:00:05	alte Frau spricht zu Ann	Geräusche von oben gehen weiter	Musik weiter	alte Frau spricht zu Ann mit unheimlicher Hexenstimme, langsam
32	00:58:08:09	Jack bekommt Schlag, fällt, schaut auf Totenkopfketten, Schlitze auf alte Frau, Ann	Klappern (bei Totenkopfketten), Schlag auf Körper, dumpfer Fall auf Boden, Schrei, Lachen, tiefes, kurzes Brummen	Schlag musikalisch begleitet- dunkler Trommelschlag, Streicher spielen wirres Tremolo	alte Frau spricht weiter

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
33	00:58:24:11	Denham gefangen, Einheimische wollen Kopf zerschlagen, Schnitte auf alte Frau	Geräusche von oben gehen weiter, Rasseln	Holzschläge, starke Schlagwerk Rhythmen, hektisch	alte Frau spricht weiter
34	00:58:47:03	Einheimischer fällt nach hinten- Zeitlupe, Schnitt auf Schützen, Schnitte auf weglaufernde Einheimische	drei Schüsse- dumpf, wir wissen zuerst nicht, was das war, dann Schnitt auf den Schützen, Projektile fallen zu Boden, Schreie, Schritte druch Match, Heulen		
35	00:59:02:17	Schnitt auf Ann	tiefes Atmen, Schluchzen, Geräusche von oben		
36	00:59:06:12	fällt auf Boden, Einheimische laufen weg	Schritte, Rufe, Regen, metallisches und hölzernes Klappern von Gewehren	Musikeinsatz, tief	
37	00:59:07:21	die Retter stürmen herbei	verzweifertes Schluchzen, Weinen, Rufe, Schritte, Regen metallisches und hölzernes Klappern von Gewehren	Orchestermusik setzt mit dramatischer Melodie ein	
38	00:59:19:08	Schnitt auf Ann	Schluchzen, leises Stimmengewirr, Regen	Musik weiter	
39	00:59:25:03- 00:59:33:16	viele Leute, Kapitän	Rufe, Schritte, Regen metallisches und hölzernes Klappern von Gewehren	Musik weiter	der Satz „You’ve seen enough?“ (00:59:31) beendet die Szene

8.2.4 Vergleich der drei Filme

Im ersten King Kong Film (1933) ist die Verwendung von handlungsbezogenen Geräuschen in dieser Szene vorrangig. Wir hören vorwiegend Schritte, Bewegungsgeräusche, das Klackern von Holzstäben und ein bisschen Atmosphäre (siehe Wellenrauschen bei der Ankunft am Strand), die das Bild unterstützen. Es gibt kein Geräusch, das uns fragend

zurücklässt und wir nicht einordnen können. Manche Geräusche sind schwer zu interpretieren, da es sich eher um ein Rauschen handelt. Hinzu kommt, dass die Geräusche der Musik und der Sprache untergeordnet sind.

Auch im King Kong Film von 1976 kann man hauptsächlich handlungsmotivierte Geräusche wahrnehmen. Eine Ausnahme sind die metallischen Schleif und Schlaggeräusche, die beim Auftritt des als Affe verkleideten Häuptlings zu hören sind. In diesem Film kann man schon eine weitaus differenziertere Gestaltungsform der Geräuschebene erkennen. Auffallend ist die unterschiedliche Wasserdarstellung in nur wenigen Minuten. Der Rezipient kann ein Brandungsrauschen eindeutig von einem Wasserfall und einem Bach unterscheiden. Weiters sind die Schritte der Protagonisten deutlich ihrem Untergrund angepasst. Sie gehen durch Wasser, nassen Sand, über Steine, Felsen und Laub.

Das Verschlussgeräusch von Jacks Kamera tritt immer hervor. Auch sein Objektivwechsel wird sehr laut vertont.

Im Film von 2005 werden neben den bildunterstützenden Geräuschen sehr viele zusätzliche unidentifizierbare, extradiegetische Geräusche eingesetzt, die dem Rezipienten die Stimmung der Szene vermitteln. Sie sind oftmals verzerrt und verfremdet, so dass ihre sprachliche Beschreibung schwer fällt. Die Stimmung der Szene ist von Anfang an auf allen Ebenen bedrohlich und angespannt. Sie ändert sich nicht auffällig. Man spielt mit dem musikalischen Einsatz von Geräuschen, sie übernehmen teilweise die emotionalisierende Funktion der Musik. Anders als in den beiden älteren Filmen wird hier Anns durchdringender, angst-erfüllter Schrei schon in dieser Szene eingeführt. Erwidert wird er von King Kong, den wir zu diesem Zeitpunkt noch nicht kennen und auch noch länger nicht sehen werden. Auch hier hört man verschiedene Gestaltungen der Schritte auf den unterschiedlichen Untergründen.

In den Filmen von 1933 und 1976 sind es immer Geräusche, die die Mannschaft dazu anregen, näher zu kommen. Man hört die Einheimischen, bevor man sie sehen kann.

Die Elemente Wasser und Wind werden in den Filmen von 1976 und 2005 besonders hervorgehoben, wobei der Wind im King Kong 2005 noch deutlicher präsent ist. Die Bedeutung der beiden Elemente wurden schon im vorherigen Abschnitt, der Analyse von King Kong 2005, beschrieben. Weiters werden in diesen beiden Versionen die mechanischen Geräusche der Kamera herausstechend eingesetzt. Die Verschlussgeräusche vom Fotoapparat (King Kong 1976) übertönen sogar die Trommelmusik der Einheimischen und die surrenden Kurbelgeräusche der alten Kamera (King Kong 2005) sind auch bei starkem brausendem

Wellengang gut hörbar. Man könnte es fast als übertrieben und unrealistisch empfinden. Die zuvor schon erwähnte Schaulust der Gesellschaft wird so akustisch betont.

In allen drei Filmen kann man Anns/Dwans Seufzen und tiefes Atmen bei unterschiedlichen Gelegenheiten hören. Ihr Atemgeräusch wird hervorgehoben, obwohl sie selbst in dieser Szene eher im Hintergrund ist, doch soll schon jetzt die Aufmerksamkeit auf sie gelenkt werden.

Weiters wird in allen Filmen die Stille eingesetzt, als die Einheimischen die Mannschaft und umgekehrt entdeckt. Sie ist immer das Resultat der Kontrastwirkung, da vorher eine dichte Tongestaltung vorherrscht. Im Film aus 1933 tritt sie plötzlich ein. Bei King Kong 1976 werden die Geräusche langsam leiser und weniger und 2005 endet die Musik plötzlich, als Denham das Kind erblickt. Normalerweise leise Geräusche wie Schritte, ein Knarren und Windheulen sind lauter wahrnehmbar.

Musik

In King Kong 1933 ist die Musik sehr dominant, die Geräusche sind ihr untergeordnet. Die Sprache bleibt verständlich. Die Musik sorgt für die emotionale Untermalung. Sie unterstreicht die herrschende Stimmung und fungiert auch teilweise als Geräuschersatz. So werden zum Beispiel die Schritte vom Häuptling und seinem Gefolge vertont. Diegetische und nondiegetische Musik werden gekonnt miteinander vermischt. Der Rhythmus der Trommeln und der Gesang des Volkes werden eingegliedert in die orchestrale Untermalung.

In King Kong 1976 untermalt die Musik die Szene und vermittelt uns unterschiedliche Stimmungen. Anfangs beim Erreichen der Insel gibt es noch hoffnungsvolle Melodien, liebliche Flötenstimmen, die aber bald geheimnisvoll, angespannt und gefährlich werden. Auch in diesem Film unterstützt die nondiegetische Musik die diegetische Trommelmusik und den Gesang mit ein paar Klängen, metallischem Schleifen, metallischem Rhythmus und langgezogenen Tönen. Jedoch geschieht dies nicht so auffällig wie im ersten Film, sie mischt sich eher unauffällig dazu. Man weiß nicht genau, was wirklich aus der Diegese stammt, da die Quellen nicht gezeigt werden.

In der Version von 2005 begleitet eine orchestrale, melodische Musik häufig die Handlung. Allerdings werden in dieser Szene unheimliche Klänge und rhythmische Schläge sehr oft ohne eine eingängige Melodie eingesetzt. Auf diegetische Trommelmusik wird komplett verzichtet, ab und an kann man rhythmische Trommeln wahrnehmen, wir sehen aber nie die

Quelle. Musik und Geräusche spiegeln in jedem Film die dargestellten Emotionen wider und verstärken diese. Sie gehen mit dem Bild und der Handlung konform, widersprechen ihnen nicht.

Sprache

In den beiden älteren Filmen wird noch viel gesprochen, die Dialoge dominieren die Szene. Im jüngsten Film sind die gesprochenen Worte sehr reduziert, man hört vorwiegend Musik und Geräusche. Sätze, die Musik, Geräusche oder Handlungen auslösen, kommen in den Filmen von 1976 und 2005 vor. „The island is uninhabited“ (King Kong 1976) ist der Auslöser für die diegetische Trommelmusik. „They are harmless“ (King Kong 2005) sagt Denham kurz bevor sein Kollege erschossen wird.

Bei King Kong 1933 werden wir durch die Sprache „You hear that? They say Kong Kong“ auf die Wörter aufmerksam gemacht. Der Skipper übersetzt hier die Sprache der Einheimischen, so dass alle verstehen, was gemeint ist. Im Film von 1976 errät Jack die Bedeutung der Worte an deren Klang. Für den Rezipienten sind beide Darstellungen plausibel und man zweifelt nicht an der Richtigkeit der Aussage.

8.3 Die Opferung der Frau an King Kong

8.3.1 King Kong 1933

(00:36:09:15- 00:42:00:17)

In den ersten Minuten sehen wir ein aufgebrachtes, freudig tanzendes Volk. Sie haben Ann gefangen und bereiten das Ritual vor. Die orchestrale Musik dominiert auch hier wieder vor dem Geräusch. Wir hören ausschließlich Musik, ein bisschen vermischt mit diegetischem Trommelrhythmus, und ein rufendes, singendes Volk. Die Musik ist sehr lebhaft, viel Bewegung in den hohen Instrumenten, dennoch dramatisch und beängstigend. Sie lässt uns nichts Gutes ahnen und steigert sich, bis das Tor geöffnet wird. Ann wird an den Opferstein gebunden. Bis dahin hört man nur vorrangige Musik und Rufe des Volks. Beim Schließen des Tores wird die Musik leiser und die Laute der Menge treten in den Vordergrund. Die Menschen klettern auf die Mauer, um das Spektakel zu sehen, die Musik wird wieder gesteigert.

Beendet werden die Rufe und die Musik von einem Schrei des Häuptlings, er ruft Kong herbei. Rundherum herrscht gespannte Stille (siehe Tabelle Nr. 04, Zeile # 6). Der Gong wird geschlagen. Ein in der mittleren Lage langer Klang hallt durch die Nacht. Wir sehen eine

angebundene Ann, die angsterfüllt laut schluchzt. Ein weiterer Schlag auf den Gong lässt die Musik wieder einsetzen.

Kurz darauf hören wir ein lautes Gebrüll, sehen aber elf Sekunden lang nur die entsetzten Gesichter des Volkes und des Häuptlings. Ein Knacksen und Stampfen lässt auf ein mächtiges Wesen schließen, das sich nähert (siehe Tabelle Nr. 04, Zeile # 10, 11). Das Bild zeigt die gefangene Ann von hinten. Sie schaut Richtung Wald, wo sich die Bäume bewegen und sich ein riesiger Gorilla nähert. Kong stampft herbei, die Musik begleitet sein Stampfen. Ann schreit sehr hoch, durchdringend und angsterfüllt. Kong brüllt dazu sehr tief. Auch wenn dies gleichzeitig passiert, kann man beide gut hören. Man sollte meinen, der riesige Gorilla sei lauter als die zarte Frau, aber diese Differenz wird hier nicht berücksichtigt. Der überdurchschnittlich laute Schrei soll die Verzweiflung und die aussichtslose Situation von Ann verdeutlichen. Zu dem Brüllen kommt noch ein tiefes Brummen und Röcheln. Die bedrohliche Musik unterstützt die gesamte Szene. Kong klopft sich auf die Brust, dumpfe Schläge sind hörbar. Er nimmt die Frau und brüllt zu dem Volk, das ihm mit Rufen antwortet.

Der Gong ist ein Signal (siehe Abschnitt *Signale* S. 30) mit Doppelfunktion. Einerseits macht er uns darauf aufmerksam, dass gleich etwas Bedeutendes, Schreckliches passiert, er dient als Warnzeichen. Andererseits rufen die Einheimischen mit ihm das „Grauen“ selbst herbei.

8.3.1.1 Analyse der Szene in Tabellenform

Tabelle Nummer 04

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
1	00:36:09:15	Totale vom tanzenden Volk	laute Rufe des Volks	orchestrale Musik dominiert, viel Bewegung in hohen Instrumenten, tragische Melodien, Beckenschläge, diegetische Trommeln	
2	00:36:25:11	Schnitt näher auf Ann, tanzenden Menschen und Häuptling	laute Rufe des Volks	orchestrale Musik, diegetische Trommeln wie oben	
3	00:37:03:21	sie öffnen das Tor, binden Ann an Opferstein	Rufe des Volkes im Hintergrund	orchestrale Musik sehr bewegt	

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
4	00:38:42:05	Tor schließen	Rufe wieder lauter	Musik beruhigt sich (Pauken, lange tiefe Töne)	
5	00:39:07:07	Menschen klettern auf Mauer	Rufe des Volkes	Musik wieder lauter, das Raufklettern wird durch eine aufsteigende Tonfolge begleitet	
6	00:39:34:18	Häuptling spricht	Schrei Häuptling, Volk still	Musik wird beendet	Häuptling spricht, ruft Kong
7	00:40:01:13	Zwei Männer schlagen auf großen Gong	Gong, langer Nachklang, mittlere Frequenzbereich		Volk spricht
8	00:40:11:07	Ann am Stein angebunden, ist verzweifelt	kurzes Schluchzen, Rauschen, sonst Stille		
9	00:40:14:09	nochmals Schlag auf Gong	Stille, dann Gong, Gebrüll	Musik setzt langsam wieder ein	
10	00:40:30:24	erschrockene Gesichter des Volks	Gebrüll, laut tief, (klingt ähnlich wie ein Löwe)	Musik leise	
11	00:40:34:22	Häuptling schaut gespannt	Gebrüll, Knacksen von Bäumen, Stampfen	Musik	
12	00:40:41:03	Ann gefangen schaut in Wald, Bäume brechen auseinander, King Kong stampft herbei, Ann nah, Kong Gesicht nah	hohe, laute Schreie von Ann, Holzknacksen, Quietschen, Stampfen, Brüllen, Knurren	Musik begleitet Stampfen, laut, gefährlich	
13	00:41:14:24	Kong klopft auf Brust	dumpfe Schläge, Brüllen, Schreie	Musik	
14	00:41:36:05 - 00:42:00:17	Kong nimmt Ann, dreht sich zu Volk, verschwindet	Schreie, Gebrüll, Rufe von Volk	Musik	

8.3.2 King Kong 1976

(00:44:38:11- 00:52:50:14)

Die Szene beginnt mit einer Nahaufnahme von Dwans Gesicht. Man hört ein hohes Flötenpfeifen, nicht erkennbar, ob es zur diegetischen Welt gehört oder nicht, und Laute vom Volk, die einem Eulenklang gleichen. Dwan hat einen Muschelschmuck umgehängt, welcher bei Bewegung zum Klimpern anfängt. Ihr lautes Atmen und Stöhnen ist deutlich hörbar. Es wirkt, als wäre sie in Trance. Die vorerst reduzierten Geräusche lassen auf ein subjektives Empfinden von Dwan schließen. Weiters sind Schritte wahrnehmbar. Dwan wird aufgehoben. Die Kamera fährt von ihrem Gesicht weg. Je weiter sie weg ist, desto mehr Geräusche der Umgebung kommen hinzu. Trommeln werden eingesetzt, Menschen jaulen und rufen: „Kong! Kong!“ Man hört viele Schritte durch das Laub laufen. Das Volk feiert und tanzt. Nach und nach wird auch immer mehr nondiegetische Musik dazugemischt. Durchgehend dominant bleibt das hohe Flötenpfeifen. Ein metallischer Rhythmus mischt sich zum dumpfen, tieferen Trommelrhythmus. Kostüme rascheln.

Wir sehen das Spektakel nun von weiter entfernt. Menschen holen Öl aus den Öllacken und bringen es zum Tor. Es entstehen Schüttgeräusche, die eigentlich so flüssig wie Wasser klingen. Die Musik steigert sich. Die Balken des Tores werden auseinandergeschoben. Ein Knarren und Quietschen von reibendem Holz entsteht. An der Lautstärke und Trägheit der Geräusche erkennt man die Kraft, die aufgewendet werden muss, um hier etwas zu bewegen. Das Tor geht auf. Die Kong-Rufe werden leiser, Dwan wird zum Opferaltar gebracht und entfernt sich von der Masse. Der Schmuck wird ihr abgenommen, die Muscheln klimpern. Die böse klingende Musik verrät dem Rezipienten die sich nähernde Gefahr: Basstöne und Trompeteneinwürfen, dazu perkussive Holzklänge. Die Menschen lassen Dwan zurück und laufen wieder aus dem Tor.

Die Erscheinung von Kong wird musikalisch begleitet. Außerdem hört man weiterhin die Trommeln und Rufe der Menschen. Man sieht Bäume, die sich zur Seite biegen, einen Gorillakopf in Nahaufnahme. Dazu hört man mächtige, dumpfe, stampfende Schritte auf knacksendem, raschelndem Untergrund und Knacksen, Quietschen und das Rascheln vom Laub der Bäume. Die Größe des herannahenden Wesen kann man einerseits anhand der hohen Kameraperspektive und den umfallenden Bäumen erahnen, die ohne viel Kraftaufwand zur Seite gebogen werden, andererseits auch an dem mächtigen, dumpfen, schwerfälligen, langsamen Stampfen (siehe Tabelle Nr. 05, Zeile # 14ff). Kurz nachdem er stehenbleibt, endet die orchestrale Musik samt Trommelrhythmen, und das Volk verstummt.

Die plötzlich einkehrende Stille wird dadurch deutlich, dass wir zum ersten Mal in dieser Szene Atmosphärengeräusche der Umgebung wahrnehmen können. Schreie von Urwaldtieren, Grillen zirpen, Feuer brutzeln von der Mauer, Wind, dazu kommt das tiefe Atmen von Kong und Stöhnen von Dwan (siehe Tabelle Nr. 05, Zeile # 17). Doch diese Ruhe dauert nicht lange an, Kong lässt ein mächtiges Brüllen los, er klopft sich auf die Brust. Dumpfe Schläge sind hörbar. Dazu mischt sich ein verzweifelter Schrei von Dwan. Die Atmosphärengeräusche sind leiser, werden aber sofort wieder lauter, wenn die Schreie aufhören. Kong nimmt Dwan, sie schreit laut und ruft nach Hilfe. Kongs Schnaufen wird zum Röcheln und Grunzen, dann brüllt er noch zweimal kurz, dreht sich um und geht. Er ist noch nicht ganz im Wald verschwunden, da beginnt die Trommelmusik wieder, Flötenpfeifen mischt sich dazu, das Volk ruft und läuft von der Mauer.

8.3.2.1 Analyse der Szene in Tabellenform

Tabelle Nummer 05

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
1	00:44:38:11	Close-up auf Dwans Gesicht, sie wacht auf	Klirren von Muschelkette, rufendes Volk (klingen wie Eulen), Schritte, alles sehr nah und laut - es wirkt so, als wären das die Geräusche, die Dwan selbst wahrnimmt. Sie atmet laut und schnauft	Pfeifen von Flöte, Trommelrhythmus	
2	00:44:59:04	Zoom weg von Kopf, Umgebung, tanzendes feierndes Volk	mehr Geräusche, Menschen rufen Kong Kong, Schritte auf Laub (je größer der Ausschnitt, desto lauter und mehr die Geräusche)	Trommeln, Flöte	rhythmische Kong Kong Rufe, andere Laute und Rufe

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
3	00:45:09:10	Einheimische tragen Dwan in die Mitte, Menschen tanzen, als Affe verkleideter Mensch tritt auf, tanzt	Rascheln von Kostüm, Schritte im Laub	Trommeln, Flöten, nach und nach wird Dynamik gesteigert, lange, hohe Töne, metallischer Rhythmus (bei Auftritt als Affe verkleideter Mensch), Töne werden mehr als Klangteppich verwendet, wenig Melodie	rhythmische Kong Kong Rufe, andere Laute und Rufe
4	00:46:09:23	Menschen schöpfen Öl aus dem Bodenloch	Schritte, Wasserschöpfgeräusch	tiefes Blech kommt zur oben beschriebenen Musik dazu	rhythmische Kong Kong Rufe, andere Laute und Rufe
5	00:46:17:20	Öl wird auf Balken gegossen, Balken wird gezogen	Schüttgeräusche, Flüssigkeit tropft matschig, Schritte, Knarren und Quietschen von Balken	Musik wie oben beschrieben, Blech spielt Melodie beim Balken Ziehen	rhythmische Kong Kong Rufe, andere Laute und Rufe
6	00:46:40:14	als Affe kostümierter Mensch tanzt vor Dwan	Rascheln von Kostüm, Schritte	Musik wie oben beschrieben	rhythmische Kong Kong Rufe, andere Laute und Rufe
7	00:47:07:19	Tor wird geöffnet, Dwan wird hingetragen	schweres Holzknarren, Rascheln von Kostüm, Schritte	Musik wie oben beschrieben, Melodie von tiefem Blech	rhythmische Kong Kong Rufe, andere Laute und Rufe
8	00:47:38:17	hinter dem Tor, Dwan wird auf Opferstein getragen, Schmuck abgenommen, Festbinden	Schritte, Muschelklirren, dunkles, dumpfes Schleifen von Seil	Musik wird lauter, gefährlich tief, mehr Instrumente, mehr Einwürfe, Flötenpfeifen, hohe Streicher, Trompetensignale	Kong Kong Rufe und andere Rufe werden bisschen leiser
9	00:48:24:14	schließen Tor, laufen auf Mauer	viele Schritte auf Laub, Knarren	Musik wie oben beschrieben	Kong Kong Rufe und andere Rufe werden wieder lauter

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
10	00:48:43:10	große Aufnahme von Tor	Knarren, Quietschen, Grummeln von schweren Holzbalken, Schritte, Rascheln	Musik wie oben beschrieben	Kong Kong Rufe und andere Rufe
11	00:49:07:05	Zwischenschnitt Mannschaft in Motorboot kommt zur Insel	Wellen, Motorgeräusch, Schritte im Wasser, Signalhorn	Musik aus	Sprechen
12	00:49:28:24	Signalhorn wird gezeigt von Einheimischen, stehen auf Mauer, warten	Signalhorn, tiefer langer Ton, Schreie von Menschen	Trommelrhythmus setzt wieder ein, dazu langer Signalton, perkussive Holzschläge	Kong Kong Rufe und andere Rufe
13	00:49:38:22	Dwan gefangen, in Trance	Dwan atmet schwer, seufzt, stöhnt, laut hörbar	Trommelrhythmus, perkussive Holzschläge, Signaltöne	Kong Kong Rufe und andere Rufe
14	00:50:04:05	Kamerafahrt in Wald, Bäume bewegen sich, Schnitt auf Dwan	mächtiges Holzknacken, sehr laut, Laub raschelt Dwan atmet schwer, seufzt, stöhnt	tiefe, lange Basstöne, Einwürfe von höheren Instrumenten, Pfeifen, furchteinflösend, Trommelrhythmus im Hintergrund	Kong Kong Rufe und andere Rufe werden leiser, Hintergrund
15	00:50:32:11	Kopf von Gorilla	tiefes, dumpfes, schweres Stampfen, langsamer Schritt auf teilweise raschelndem Untergrund, Knacksen, Knarren, Laubrascheln	Musik wie oben beschrieben, laut bedrohlich	Kong Kong Rufe und andere Rufe leiser
16	00:50:46:12	Bäume fallen zur Seite, Kong kommt auf Mauer zu	Knarren, Quietschen, Stampfen, Röcheln	Musik wie oben beschrieben, laut bedrohlich	Kong Kong Rufe wieder lauter
17	00:51:19:06	Kong bleibt stehen, schaut auf Dwan, Schnitt auf Mauer, Volk	kurz nach Stehenbleiben: Stille rundherum, plötzlich Grillen zirpen, Tiergeräusche, Urwald Atmosphäre, Feuer brutzelt	kurz nach Stehenbleiben: Musik endet	gleichzeitig mit Musik: Rufe enden

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
18	00:51:26:13	Close up auf Dwans Gesicht, schaut zu Kong auf	Grillen zirpen, Tiergeräusche, Urwald Atmosphäre, lautes Stöhnen von Dwan, Atmen von Kong, Wind, Feuer brutzelt		
19	00:51:38:00	Totale von Kong, brüllt, klopft auf Brust, Schnitt auf Dwan	langes, tiefes Brüllen, dumpfe Schläge, Dwan schreit dazu hoch, nicht so lang wie Kong		
20	00:51:49:03	Einheimische auf Mauer, Kong geht einen Schritt näher	Gebrüll hört auf, sofort wieder Urwaldtiergeräusche, Feuer und tiefes Schnaufen von Kong, ein Stampfer		
21	00:52:04:10	Kong nimmt Dwan	Dwan schreit, Schnaufen von Kong, wird zu Röcheln, Grunzen, er brüllt noch zweimal kurz, Urwaldgeräusche, Atmosphäre leise		verzweifelte Dwan: „Help, Help, No!“ (00:52:07)
22	00:52:34:14- 00:52:50:14	Kong dreht sich um und geht, Volk auf Mauer wartet, läuft runter	Stampfen, Schnaufen, Knacksen von Bäumen, Urwaldatmosphäre, Feuer brutzelt	Trommeleinsatz und Flötenpfeifen beim Weggehen	Rufe von Menschen mit Musik

8.3.3 King Kong 2005

(01:03:10:00-01:08:59:00)

Die Szene beginnt damit, dass Ann brutal zu der alten Frau geschliffen wird. Ann stöhnt verzweifelt. Der prasselnde Regen lässt die Situation noch viel gefährlicher und unangenehmer wirken. Wir hören einen durchgehenden Trommelrhythmus, bei dem es nicht ersichtlich ist, ob er aus der Diegese stammt. Die Einheimischen rufen dazu monoton Kong Kong, auch andere Rufklänge sind wahrnehmbar. Ab und an hören wir ein von einem Menschen stammendes Fauchen, Grunzen und Knurren, welches man eigentlich einem Tier

zuordnen würde. Die alte Frau spricht mit ihrer gespenstigen, kratzigen, durchdringenden Stimme eine Art Beschwörungsformel.

Mit einem Schnitt auf die Mannschaft, die die Boote startklar macht, um Ann zu retten, endet die Trommelmusik und orchestrale Musik setzt plötzlich ein. Die tosenden Wellen klingen bedrohlich.

Ein Kameraflug bringt uns von den auf der Insel ankommenden Booten wieder zur Mauer, das tosende Meer wird ausgeblendet, die Musik formt einen fließenden Übergang zu den wiederkehrenden Trommelrhythmen. Diesesmal sehen wir auch ein paar der Erzeuger, allerdings klingt die Trommelmusik zu mächtig, um nur aus der Diegese zu stammen. Wir sehen, wie Ann angebunden wird, sie stöhnt verzweifelt und atmet tief. Diese Geräusche sind immer präsent, wenn Ann im Bild ist egal, wie laut die Umgebung zu sein scheint. Die Einheimischen schreien, rufen und fauchen. Feuer und Lava sprühen nach einem leichten Explosionsgeräusch aus der Mauer. Ein tiefes, langes Raunen mischt sich zu der rinnenden Lava, dem prasselndem Feuer und den schweren, in die Tiefe stürzenden Felsbrocken. Zudem wird die Trommelmusik mit verfremdeten Klängen angereichert. Man kann verschiedene Klänge, von langen, tiefen, knatternden, Didgeridoo ähnlichen Klängen bis zu hohen, mystischen, langgezogenen Tönen, wahrnehmen.

Ein Schnitt zeigt uns den weiten Wald mit Blick zur Mauer, Bäume knacksen und knarren, Laub raschelt, Urwaldtiere schreien, ein tiefes Knurren und Stampfen lässt etwas Großes erahnen. Trommeln, Rufe und Schreie der Einheimischen hört man nur entfernt.

Ann wird an eine Brücke gebunden, die sie über eine Schlucht schweben lässt. Die Balken des Holzes knarren und quietschen langsam, schwerfällig und laut. Man hört weiterhin sehr deutlich Anns Stöhnen und tiefes Atmen. Die Trommelrhythmen werden intensiver, die Menschen rufen weiter. Immer mehr unheimliche, verfremdete Klänge werden hinzugegemischt. Streicher und Trompeten sind erkennbar. Die Trommelmusik wird auf ihren Höhepunkt getrieben und verstummt sofort, als Ann auf der anderen Seite der Schlucht den Boden berührt (siehe Tabelle Nr. 06, Zeile # 18). Zu dem immer verzweifelter werdenden Stöhnen von Ann hört man das Quietschen und Knacksen der Seile, Klimpern der umgehängten Kette, lautes Atmen und im Hintergrund das prasselnde Feuer. Die orchestrale Musik setzt leise ein.

Knacksen, Knarren, Quietschen und Laubrascheln aus dem Wald wird immer lauter. Der Wind heult. Die Musik wird dramatischer. Mit einem mächtigen, nach einem tiefen Plumpsen klingenden, Sprung kommt Kong aus dem Wald. Ann lässt einen angsterfüllten,

langgezogenen, hohen, hallenden Schrei los, der sich jedoch in seiner Intensität später noch steigern wird. Kong knurrt tief und zerschlägt mit seiner riesigen Hand einen Felsbrocken, der in einzelne Teile zersplittert. Ab und zu wird auf die Einheimischen geschnitten, die das Spektakel mit Jammern, Stöhnen und verschreckten Atmen betrachten.

Die dramatische Musik hat sich in der Zwischenzeit sehr gesteigert, wird aber kurzfristig wieder beruhigt, als King Kong mit seinem Finger Anns Gesicht streichelt. Sie stöhnt verzweifelt, er knurrt tief und ruhig.

Die Musik wird sofort wieder intensiver und dramatischer, als die Mannschaft kommt, um Ann zu suchen. Sie laufen herbei und schießen in die Luft. Viele schnelle, hohe Maschinengewehrschüsse sind hörbar. Die Einheimischen werden von diesen Geräuschen aufgeschreckt und laufen schreiend davon. Die hektisch herumlaufenden und suchenden Menschen werden durch ein tiefes, langes, böses Brüllen gestoppt. Auch die Musik wird unterbrochen. Es kehrt kurz entsetzte, aufmerksame Stille ein (siehe Tabelle Nr. 06, Zeile # 35f). Man hört Schritte auf Steinen und das metallische Klacken der Gewehre. Der Kapitän flüstert: „What in god’s name was that?“ (siehe Tabelle Nr. 06, Zeile # 36) Wir sehen wieder Ann, die nun ihren lautesten, inbrünstigen, verzweifelten, hohen, durchdringenden Schrei loslässt, der durch die Nacht über die Mauer hallt. Durch diesen Schrei hört Jack, wo Ann ist, und läuft zur Mauer. Mit dem Satz „Behind the Wall!“ (siehe Tabelle Nr. 06, Zeile # 40) setzt die aufgeregte Musik wieder ein. Jack und Denham laufen zu der Mauer. Wir sehen Denhams entsetztes Gesicht und hören Kongs tiefes Schnaufen und Knurren. Dann wird nochmals auf Kong geschnitten, der Ann wegtragen möchte. Er bleibt noch kurz stehen, ein Close up auf seine Augen wird von einem tiefen, warnenden, furchteinflösenden, langsamen Knurren begleitet. Passend dazu setzt die Musik böse Akzente. Die Geräusche und Musik bleiben noch beim Schnitt auf Denham, hinzu kommt sein tiefes, entsetztes Atmen. Von dumpfen Schlägen, knacksendem Holz, schnalzenden Bäumen und rascheldem Laub begleitet, kämpft sich Kong durch den Wald.

Herausheben möchte ich ein paar auffällig verwendete Geräusche, wie die Atemgeräusche. Meistens stammen sie von Ann, aber auch von Menschen aus der Mannschaft und von Einheimischen hören wir tiefe, erschreckte Atemgeräusche während eines Großteils der Szene. Es soll die Angst der Protagonisten verdeutlichen.

Weiters hören wir des Öfteren eigenartiges Stöhnen, Jammern und Rufen von Einheimischen. Es wirkt so, als wären sie in Trance. Hinzukommen Geräusche wie ein Knurren und Fauchen, die das Unzivilisierte, Animalische betonen.

Anns verzweifelte Schreie haben, wie schon beschrieben, unterschiedliche Intensitäten. Ihr angstvolles Stöhnen ist immer sehr präsent.

King Kongs Geräusche sind durchwegs furchteinflößend und imposant. Tiefes Knurren, Brummen und ein lautes monströses Brüllen, das er nicht sehr oft loslässt. Fast beruhigend wirkt sein langsames Knurren, als er Ann übers Gesicht streicht. Auch sein Stampfen durch den Wald und Zerschlagen von dicken Felsbrocken unterstützen akustisch das kräftige, mächtige Wesen.

Musik

Der Einsatz der Musik gestaltet sich in dieser Szene sehr unterschiedlich. Vorerst hört man nur Trommelmusik, ob diegetisch oder nicht, bleibt unklar, auf jeden Fall ist sie passend zum Setting. Der Schnitt auf die Mannschaft am Boot bringt auch einen sofortigen Musikwechsel zu orchestraler Musik (siehe Tabelle Nr. 06, Zeile # 5ff). Zweimal endet die musikalische Begleitung abrupt. Einmal, als Ann auf der anderen Seite der Schlucht ankommt, wird die Trommelmusik unterbrochen, und das zweite Mal beendet Kongs Gebrüll die orchestrale Musik. Ihren neuerlichen Einsatz gibt Jack mit seinem Ausruf „Behind the wall!“ (siehe Tabelle Nr. 06, Zeile # 40). Die extradiegetische Musik ist sehr vielseitig gestaltet. Sie reicht von langgezogenen, geheimnisvollen, angespannten Tönen zu dicht eingesetzten Instrumenten mit dramatischen Melodien. Die Trommelmusik wirkt sehr imposant und vereint unterschiedliche Rhythmen, die zum Höhepunkt hin schneller werden. Bei den Klängen der Schlagwerke kann man zwischen tief, bassig, hoch, dumpf und hohl differenzieren. Hinzugemischt werden verschiedene verfremdete Klänge, die die unheimliche, verzweifelte Stimmung unterstützen, Gesangslinien und rhythmische Rufe der Einheimischen.

Sprache

Abgesehen davon, dass die Rufe der Einheimischen auch sprachliche Ausdrücke sind, ist die Sprachebene sehr reduziert. Die alte Frau sagt immer wieder beschwörende Worte, die wir nicht verstehen können, und die Mannschaft ruft hektisch durcheinander. Auffallend ist, dass der Kapitän nach Kongs Brüllen flüsternd, verschreckt fragt „what in god’s name was that?“ (siehe Tabelle Nr. 06, Zeile # 36) und Jack, wie schon oben beschrieben, mit seinem Satz die Musik wieder anfangen lässt.

8.3.3.1 Analyse der Szene in Tabellenform

Tabelle Nummer 06

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
1	01:03:10:00	Ann wird brutal zum Tor geführt	Trommeln, verzweifertes Stöhnen von Ann, Regen, Schritte durch Matsch, Kong Rufe von Volk	Trommelrhythmus (nicht erkennbar ob diegetisch)	
2	01:03:16:01	Volk, mehrere zusammen und auf einzelne Gesichter	Trommeln, Kong Rufe von Volk, Regen, Schritte durch Matsch, Fauchen und Grunzen von Menschen, Schreie, verzweifertes Stöhnen von Ann	Trommelrhythmus	
3	01:03:19:18	Ann wird zur Mauer gezerrt, zwischendurch Schnitt auf Einheimische	Trommeln, Kong Rufe von Volk, Regen, Schritte durch Matsch, Fauchen von Menschen, Schreie, verzweifertes Stöhnen von Ann	Trommelrhythmus	
4	01:03:35:17	alte Frau, Schnitt auf Einheimische, Ann	Trommeln, Kong Rufe von Volk, Schreie, Frau spricht beschwörend, Rasseln von Gewand und Ketten der Einheimischen, Jubeln	Trommelrhythmus	Beschwörungsformel
5	01:03:57:01	Schnitt auf Mannschaft, die Boot und Gewehre herrichtet, Kamera wird verstaut	Rufe, Regen, Schritte, metallisches Gewehrklimmern, metallisches und hölzernes Pochen, Knacksen von Equipment	plötzlich dramatische orchestrale Musik, harter Schnitt, viele tiefe Bläser	
6	01:04:18:22	Boot wird heruntergelassen	Quietschen, Knarren, starker Regen, Rufe	orchestrals Musik	
7	01:04:32:11	Mannschaft mit Booten über Meer, hoher Wellengang	tosende Wellen, Rufe, angestregtes Stöhnen	orchestrals Musik	

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
8	01:04:49:01	Kameraflug von Meer zu Mauer, ein paar stehen auf Mauer und schlagen dagegen	Trommel, Rufe der Einheimischen, rhythmischer Gesang	fließender Übergang von Orchestermusik zur Trommelmusik (kann aber nicht von den wenigen Menschen kommen)	
9	01:05:01:12	Schnitt auf Ann und Schnitte auf Gesichter	Trommel, Rufe der Einheimischen, rhythmischer Gesang, verzweifertes Stöhnen von Ann, lange Schreie von Frauen, Klatsch auf Körper, Knatschen von Seil	Trommelmusik, hohle Klänge	
10	01:05:09:10 01:05:19:23	Feuer, Lava sprüht aus Mauer	leichtes Explosionsgeräusch, tiefes, langes Raunen, rinnende Lava, Feuer prasselt, schwere Felsbrocken stürzen in die Tiefe, Trommeln	Trommelmusik, lange tiefe knatternde Klänge (sehr tiefes Didgeridoo),	
11	01:05:19:24	trommelnde Einheimische auf Mauer	Rufe	Trommelmusik, verfremdete lange Klänge	
12	01:05:23:16	Ann bekommt Kette aufgesetzt	hohle Schläge, verzweifertes Stöhnen von Ann, Klackern von Kette	Trommelmusik, hohe mystische, verfremdete Klänge	alte Frau beschwörende Worte
13	01:05:31:07	trommelnde Einheimische auf Mauer	Rufe	Trommelmusik, verfremdete Klänge	
14	01:05:34:07	Wald, entfernter Blick auf Mauer	Äste knacksen, Laub raschelt, Urwaldtiere schreien, tiefes Knurren, Stampfen, entferntes Trommeln, Rufe und Schreie	Trommelmusik	
15	01:05:40:15	Holzbrücke wird geschoben	Trommeln, Rufe und Schreie, Knarren und Quietschen von Holz, tiefes Raunen, schleif Geräusche, Stöhnen, tiefes Atmen von Ann	Trommelmusik, langgezogene hohe und tiefe jammernde Klänge	

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
16	01:05:50:00	Schnitte auf Einheimische, Kind	Schreie, Fauchen, Jubeln	Trommelmusik, immer mehr lange Klänge, Trompeten	
17	01:06:00:07	Brücke wird heruntergelassen, Zwischenschnitte auf Volk	tiefes, verzerrtes Quietschen, Knarren von Holz, verzweifelter Stöhnen von Ann, Schreie und Rufe von Volk,	schnellerer Trommelrhythmus, höher, lange, unheimliche Klänge, Trompeten, Streicher,	
18	01:06:39:17	Ann kommt auf Boden auf	langes tierisches Heulen, verzweifelter Stöhnen von Ann, Knarren von Holz, Quietschen und Knacksen von Seilen, Klimpern von Ketten, rinnende Lava, Prasseln von Feuer, lautes Atmen	Trommeln endet, orchestrale Musik setzt leise ein	
19	01:06:45:01	Ann hört etwas	lautes Knacksen, Quietschen, kommt näher, heulender Wind, lautes Atmen	dramatische Musik steigert sich	
20	01:06:58:11	Blick in Wald, man sieht etwas Großes bewegen, es springt	Laub Rascheln, lautes Knacksen, dumpfer Polterer, lautes Atmen	dramatische Musik steigert sich	
21	01:07:04:06	Anns entsetztes Gesicht	lautes Atmen, Laub Rascheln, lautes Knacksen, Quietschen	dramatische Musik	
22	01:07:07:00	Schnitt auf kleines Kind	erschrecktes, tiefes Atmen von Kind,	dramatische Musik	
23	01:07:10:14	ankommendes Boot	Brandung, Holz gegen Stein, schnelle Schritte, Rufe	dramatische Musik, neue Melodie	
24	01:07:16:03	Ann, King Kong springt mit einem Satz	tiefes Atmen, langgezogener, hoher, angsterfüllter Schrei mit Nachhall (noch nicht der lauteste), tiefes Plumpsen, Knacksen	dramatische Musik formt sich zum Höhepunkt	

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
25	01:07:22:01	King Kong riesige Hand haut auf Stein, Ann angsterfüllt	verzweifertes Stöhnen, tiefes Knurren, dumpfer, tiefer Schlag auf Stein, Felsbrocken rollen, zersplittern	Musik wie oben	
26	01:07:35:00	Einheimische	Jammern, Stöhnen	Musik wie oben	
27	01:07:37:12	King Kong streichelt mit Finger über Anns Gesicht	tiefes ruhiges Knurren, verzweifertes Stöhnen	Musik beruhigt sich kurz	
28	01:07:44:01	Mannschaft kommt angerannt, Schießen in die Luft	Rufe, Schritte, Maschinengewehre, viele schnelle Schüsse	Musik geht mit flottem Rhythmus weiter	
29	01:07:49:06	Einheimische, erschrecken, laufen davon	viele schnelle Maschinengewehr-schüsse, erschreckte Schreie	turbulente, dramatische Musik	
30	01:07:52:03	Ann	stöhnt laut, leises Brüllen	turbulente, dramatische Musik	
31	01:07:54:00	Mannschaft	Rufen, Maschinengewehr-schüsse, Schritte	turbulente, dramatische Musik	
32	01:08:00:00	King Kong nimmt Ann	Knurren, Atmen, Stöhnen	turbulente, dramatische Musik	
33	01:08:01:20	Mannschaft, Jack	schnelle Schüsse, Rufe, Schritte	turbulente, dramatische Musik	
34	01:08:04:01	King Kong nimmt Ann	Knurren, Seufzer, Seile reißen, Schnalzer,	turbulente, dramatische Musik	
35	01:08:06:02	Mannschaft, Denham, Schnitte auf einzelne Personen	Rufe, Schüsse, Schritte, lautes langes Brüllen	turbulente, dramatische Musik	
36	01:08:12:00	Kapitän	plötzlich entsetzte Ruhe, Schritte, Klackern von Gewehren	plötzlich stoppt die Musik	Kapitän flüstert „What in god’s name was that?“ (01:08:12)

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
37	01:08:13:23	King Kong hat Ann	tiefes Brummen, Knurren,		
38	01:08:15:17	Close up auf Anns Gesicht	lautester, inbrünstiger, verzweifelter, hoher, durchdringender Schrei hallt durch die Nacht über die Mauer		
39	01:08:18:07	Mauer	Hall von Schrei über die Mauer		
40	01:08:20:02	Jack hört Schrei, Denham und Jack laufen zur Mauer	Rufe, Schnelle Schritte, Schrei Nachhall	Satz gibt den Einsatz für hektische Musik	„Behind the Wall!“ (01:08:20)
41	01:08:35:08	Denham kommt zum Tor, schaut durch Tor	tiefes Schnaufen, Knurren, Schritte auf Steinen, Ruhe	Musik wieder ruhig	
42	01:08:41:21	Ann	verzweifertes Stöhnen, Feuer brennt	Musik - ruhige, lange, gefährliche Töne	
43	01:08:43:01	King Kong trägt sie weg	Brüllen, Stampfen,	Musik - ruhige, lange, gefährliche Töne	
44	01:08:45:23	Close up auf King Kongs Augen	tiefes, böses, langsames Knurren,	böse Musik, steigert sich wieder, Akzente	
45	01:08:51:20	Close up Denham	tiefes, böses, langsames Knurren, Atmen Denham,	böse Musik, Akzente	
46	01:08:54:11 - 01:08:59:00	King Kong läuft mit Ann davon	Kong poltert durch die Bäume, dumpfe Schläge, Knacksen von Holz, Schnalzen von Bäumen, Laub raschelt	Musik reduziert sich wieder auf lange, hohe Klänge	

8.3.4 Vergleich der drei Filme

Stille

Stille Momente sind in so einer turbulenten Szene eher schwer zu gestalten, dennoch wurden in allen Filmen mit der Kontrastwirkung zuerst ganz laute Musik, Schreie und plötzlichem Abbruch dieser gearbeitet. Natürlich ist es nicht wirklich ganz still, wir können trotzdem einige leise Geräusche wahrnehmen, die auf diese Art hervorgehoben werden.

In King Kong 1933 stoppt der Schrei des Häuptlings die Rufe des Volks und die Musik. Rundherum herrscht gespannte Stille. Ein Gong wird geschlagen und Ann schluchzt laut und angsterfüllt.

Im 2. Film enden die orchestrale Musik samt Trommelrhythmus und die Schreie des Volks, kurz nachdem King Kong bei Dwan stehen bleibt. Die plötzlich einkehrende erwartungsvolle und angsterfüllte Stille wird dadurch verdeutlicht, dass zum ersten Mal in dieser Szene Atmosphärengeräusche der Umgebung zu hören sind.

In King Kong 2005 wird zweimal eine kurze Stille eingesetzt. Als Ann auf der anderen Seite der Schlucht ankommt, enden die Trommelmusik und Rufe der Einheimischen. Wir hören nur verstärkt das prasselnde Feuer, ein langgezogenes Heulen, Rascheln der Fesseln, Anns Atmen und Stöhnen und lauter werdendes, hölzernes Knacksen. Kurz darauf setzt die Musik wieder ein, die Geräusche werden wieder lauter. Später brüllt der Gorilla so laut und angsteinflößend, dass die Mannschaft erschauert und eine kurze, entsetzte, aufmerksame Stille eintritt. Gestaltet wird diese durch den Abbruch der Musik und das Verstummen der rufenden Menschen. Man hört nur mehr Schritte und das metallische Klacken der Gewehre. Dazu kommt ein flüsternder Kapitän.

Auftritt King Kong

Im Film von 1933 lässt das Gebrüll des Monsters die Protagonisten erschauern, noch bevor wir es sehen können. Ein Knacksen der Bäume und Stampfen aus dem Wald lässt auf ein mächtiges, herannahendes Wesen schließen. Die Musik begleitet Kongs Stampfen. Ann lässt einen hohen durchdringenden Schrei los, zudem Kong tief brüllt. Er bäumt sich auf und klopft mit starken, dumpfen Schlägen auf seine Brust.

Im Film von 1976 hören wir vorerst nur Geräusche, die das mächtige Wesen durch seine Bewegung erzeugt. Dumpfe, stampfende, schwerfällige, langsame Schritte und quietschende, knacksende, raschelnde Bäume, die ohne viel Kraftaufwand zur Seite gebogen werden. Diese

Geräusche hören wir unter anderem bei einer Kamerafahrt durch den Wald, die den Blickwinkel des näherkommenden Gorillas einnimmt. Erst als wir ihn in seiner vollen Größe sehen, lässt er sein langes, tiefes, böses Brüllen los und schlägt sich dazu auf die Brust.

Im Film von 2005 werden King Kongs Gebrüll und Anns Schrei schon in der vorherigen Szene verwendet. Als der Kollege mit einem Speer durchbohrt wird, lässt Ann einen durchdringenden erschrockenen Schrei los, der hinter der Mauer durch ein lautes, gefährliches Gebrüll erwidert wird. Die Einheimischen erschauern. Die anderen wissen noch nicht, worum es sich handelt. Der erste Einsatz des Brüllens ist vergleichbar mit dem Film von 1933, bei dem man auch zuerst das Brüllen hören und die Reaktionen der Einheimischen sehen kann, bevor man das mächtige Wesen erblickt. Das Herannahen des Gorillas aus dem Wald aus dem Blickwinkel des Tieres begleitet von knacksendem Holz, raschendem Laub, tiefen Knurren und Stampfen ist wiederum vergleichbar mit dem Film von 1976. Sonst hört man in der Version aus 2005 vorerst nur tiefes Knurren, Brummen und leises Brüllen des Gorillas. Beim Schnitt auf die suchende Mannschaft hört man sein angsteinflößendes, langes Brüllen aus dem Off. Weiteres brüllt er kurz, als er Ann nimmt. Das Close up auf seine Augen wird durch ein tiefes, böses, langsames Knurren begleitet.

Zwei Arten von Signalen hört man in den älteren beiden Filmen. Der Gorilla wird 1933 von zwei metallischen Gongs, 1976 von tiefen, hölzernen, langen Blasinstrumenten angekündigt. Sie dienen als Warnzeichen für den Rezipienten und die Protagonisten und locken King Kong herbei.

Musik

In allen drei Versionen findet man Beispiele, bei der die extradiegetische Musik durch die Handlungen, Sätze oder Geräusche der Diegese beeinflusst wird. In King Kong 1933 beendet der Schrei des Häuptlings kurzfristig die Musik. Mit dem Schlag auf den Gong setzt sie wieder ein. In King Kong 1976 beendet das Ankommen des Gorillas bei Ann die Musik und in der Version aus 2005 unterbricht sein Gebrüll die Musik und startet wieder bei Jack's Ausruf „behind the wall!“

In dieser Szene sind die Trommelrhythmen in allen Versionen sehr präsent. In den älteren beiden Versionen sieht man schon von Anfang an, dass diese aus der Diegese stammen. In der jüngsten Fassung sieht man zuerst keinerlei trommelnde Menschen, erst später ein paar, die aber unmöglich diesen dichten, mächtigen Klang erzeugen können. In der Version von 1933 dominiert die orchestrale Musik mit dramatischer Melodie, die Trommelrhythmen sind ihr

untergeordnet. In den anderen beiden Versionen ist bei der Verbindung instrumentaler Musik und rhythmischer Trommelmusik, die letztere im Vordergrund, sie wird von anderen unheimlichen Klängen und langgezogenen Tönen begleitet.

8.4 Romantische Szene zwischen Jack/bzw. John und Ann/bzw. Dwan

8.4.1 King Kong 1933

(00:30:29:09- 00:32:26:17)

John und Ann stehen an der Reling, es sind keine Umgebungsgeräusche wahrnehmbar. Man hört nur ein unidentifizierbares Grundrauschen, das wahrscheinlich auf die Qualität der Tonaufnahme zurückzuführen ist. Es kommen keine bildunterstützenden Geräusche dazu. Die Szene besteht aus einem Dialog zwischen John und Ann, der komplett von Musik untermalt wird. Diese ändert sich je nach Gesprächsthema. Es fängt mit einer melodischen Musik an, sie klingt zweifelnd, nachdenklich und traurig. Ein ruhiger Paukenrhythmus liegt darunter, dieser soll wohl die auf der Insel trommelnden Einheimischen nachahmen. John denkt daran, was auf der Insel alles passieren hätte können. Als er auf Ann zu sprechen kommt, mischt sich ein schmalziges Cello Solo dazu (siehe Tabelle Nr. 07, Zeile # 2). Der Paukenrhythmus endet. Die Musik ändert sich, liebliche Streichermelodien, unterstützt durch eine Harfe, kommen bei dem Kuss zu ihrem Höhepunkt. Bei dem plötzlichen Schnitt zum Kapitän, der John ruft, stoppt die Musik abrupt (siehe Tabelle Nr. 07, Zeile # 11,13). Kurz darauf sieht man wieder das sich küssende Paar und die Musik setzt erneut ein.

8.4.1.1 Analyse der Szene in Tabellenform

Tabelle Nummer 07

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
1	00:30:29:09	Ann steht an Reling, John kommt dazu	Rauschen, Knacksen	ruhige, nachdenkliche Musik, regelmäßige Schläge darunter (Trommeln von Volk)	Dialog
2	00:30:45:01	Ann, John		Musik wie oben, Cello Solo kommt dazu (bei Sprechen über Ann und was passieren hätte können), Schläge enden	Dialog
3	00:31:12:11	John, Ann		mehr Instrumente untermalen Dialog passend zum Inhalt	Dialog

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
4	00:31:22:02	Ann, John		Streicher Melodie, Harfe	Dialog, John sagt, er liebt Ann
5	00:31:36:12	John, Ann		Musik weiter	Dialog
6	00:31:39:24	Ann, John		Musik weiter	Dialog
7	00:31:44:15	John, Ann		Musik weiter	Dialog
8	00:31:52:05	Ann, John		Musik weiter	Dialog
9	00:31:55:04	John, Ann		Musik weiter	Dialog
10	00:31:57:04	Kuss		musikalischer Höhepunkt	
11	00:32:00:19	Kapitän und Denham		Musik endet plötzlich	Kapitän ruft John
12	00:32:03:21	küssendes Paar		Musik beginnt wieder	John
13	00:32:08:16	Kapitän und Denham		Musik weg	Kapitän
14	00:32:10:08- 00:32:26:17	Kuss endet, John geht, Ann bleibt zurück		Musik Streicher, Harfe steigert sich	Dialog

8.4.2 King Kong 1976

(00:41:30:19- 00:43:24:00)

Dwan sitzt auf einem Steg am Wasser bei einem kleinen Boot neben dem Schiff. Jack kommt zu ihr. Man hört das Wassergurgeln unter dem Boot, das Klappern der Treppen, Rasseln der Ketten, Schritte auf Holz und Rascheln der Taschen. Außerdem ein leises Brummen, wahrscheinlich von einem Motor, Wasserplätschern und ein gewisses Grundrauschen, das vom Wind stammen könnte. Die Musik beginnt zuerst mit einem melodischen, mystischen Thema, gespielt von der Flöte. Erst als sich die zwei näher kommen, setzen Streicher ein und bilden nach kurzer Zeit eine liebe Melodie. Jack geht die Treppen wieder hinauf. Die Ketten rasseln erneut, die Treppen klackern von den Schritten. Dwan bleibt zurück und wir hören ein auffälliges Knarren und Quietschen, das vorher noch nicht da war (siehe Tabelle Nr. 08, Zeile # 21 ff). Es vermittelt uns ein schlechtes Gefühl, das einerseits die Befindlichkeit der

zurückgelassenen Dwan unterstreicht, andererseits auch die herannahenden Einheimischen ankündigt.

8.4.2.1 Analyse der Szene in Tabellenform

Tabelle Nummer 08

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
1	00:41:30:19	Jack geht Treppen runter auf Steg vor dem Schiff	Gurgeln, Klappern, Rasseln, Schritte auf Holz, Brummen von Boot, Wasser plätschert	melodisch, mystisch, Flötenmelodie	
2	00:41:34:13	Dwan sitzt beim Wasser	Gurgeln, Klappern, Rasseln, Schritte auf Holz, Brummen von Boot, Wasser plätschert	melodisch, mystisch, Flötenmelodie	Dialog
3	00:41:38:17	Jack schupft Säcke ins Boot	Gurgeln, Wasser plätschert, Brummen von Boot, Plumpsen von Säcke, die ins Boot fallen	melodisch, mystisch, Flötenmelodie	Dialog
4	00:41:42:19	Dwan	Gurgeln, Wasser plätschert, Brummen von Boot	melodisch, mystisch, Flötenmelodie	Dialog
5	00:41:47:20	Jack, Dwan, Boot	Gurgeln, Wasser plätschert, Brummen von Boot, Schritte	melodisch, mystisch, Flötenmelodie	Dialog
6	00:41:53:22	Jack geht wieder rauf, Dwan hält ihn auf	Gurgeln, Wasser plätschert, Brummen von Boot, Schritte	Streicher übernehmen Melodie, von geheimnisvoll zu lieblich, mehr Instrumente Gegenmelodie	Dialog
7	00:41:57:04	Dwan, Jack	Gurgeln, Wasser plätschert, Brummen von Boot	Musik weiter wie beschrieben	Dialog
8	00:42:00:01	Jack, Dwan streichelt ihm im Gesicht	Gurgeln, Wasser plätschert, Brummen von Boot	Musik weiter wie beschrieben	Dialog
9	00:42:08:22	Dwan, Jack	Gurgeln, Wasser plätschert, Brummen von Boot	Musik weiter wie beschrieben	Dialog

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
10	00:42:16:22	Jack, Dwan	Gurgeln, Wasser plätschert, Brummen von Boot	Musik weiter wie beschrieben	Dialog
11	00:42:23:04	Dwan, Jack	Gurgeln, Wasser plätschert, Brummen von Boot	Musik weiter wie beschrieben	Dialog
12	00:42:26:07	Jack, Dwan	Gurgeln, Wasser plätschert, Brummen von Boot	Musik weiter wie beschrieben	Dialog
13	00:42:30:15	Jack und Dwan	Gurgeln, Wasser plätschert, Brummen von Boot	Musik weiter wie beschrieben	Dialog
14	00:42:38:09	Jack, Dwan	Gurgeln, Wasser plätschert, Brummen von Boot	Musik weiter wie beschrieben	Dialog
15	00:42:44:11	Dwan, Jack	Gurgeln, Wasser plätschert, Brummen von Boot	Musik weiter wie beschrieben	Dialog
16	00:42:46:12	Jack geht Treppen rauf, bleibt stehen	Gurgeln, Wasser plätschert, Brummen von Boot, Rascheln von Ketten, Schritte	Musik weiter wie beschrieben	Dialog
17	00:42:56:07	Dwan	Gurgeln, Wasser plätschert, Brummen von Boot	Musik weiter wie beschrieben	Dialog
18	00:42:58:10	Jack	Gurgeln, Wasser plätschert, Brummen von Boot	Musik weiter wie beschrieben	Dialog
19	00:43:01:08	Dwan	Gurgeln, Wasser plätschert, Brummen von Boot	Musik weiter wie beschrieben	Dialog
20	00:43:04:15	Jack geht rauf	Gurgeln, Wasser plätschert, Brummen von Boot, Rascheln von Ketten, Schritte, auffälliges Knarren und Quietschen mischt sich dazu	Musik fade out	
21	00:43:08:07	Dwan	Wasserplätschern wird lauter, Knarren und Quietschen, metallisches Rascheln von Ketten		

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
22	00:43:11:00- 00:43:24:00	Dwan auf Steg, Einheimische schleichen mit Boot heran und ziehen sie ins Boot	Wasserplätschern lauter, Knarren und Quietschen, metallisches Rascheln von Ketten, Schritte, Pochen, kurzer Schrei von Dwan, dumpfes Poltern		

8.4.3 King Kong 2005

(00:39:28:15- 00:40:45:21)

Jack und Ann befinden sich in der Kabine. Die Holzdielen knarren und klacken, ein tiefes Brummen und Rauschen zieht sich durch die Szene. Man kann die Quelle allerdings nicht definieren. Es ist anzunehmen, dass es sich hierbei um den Wind von draußen und entfernte Maschinengeräusche des Schiffes handelt. Das Knarren und Klacken ist anfangs sehr präsent, wird zwischendurch leiser und steigert sich wieder. Die Musik ist melodisch, gespannt und erwartungsvoll, stellenweise ein bisschen düster. Die Melodie wird abwechselnd in den Streichern und in der Oboe geführt. Zum Zeitpunkt des Kusses sind viele Streicher zu hören, sie klingen jedoch nicht lieblich. Die Musik dominiert über die diegetischen Geräusche. Man hört Bewegungsgeräusche der Figuren, Schritte auf Holzboden und das Reiben von Stoffteilen. Ein schmatzendes Kussgeräusch wird nur dezent und unaufdringlich verwendet, passend zu der gesamten intimen Szene. Die Kussesequenz wird kurz durch einen Schnitt zu einem piepsenden Morsegerät unterbrochen. Ein Mann schreibt die empfangene Botschaft auf einen Zettel. Das hektische Piepsen lässt uns vermuten, dass die Nachricht wichtig und unerfreulich ist. Es folgt ein Schnitt zurück zu den Küssenden. Durch die anhaltende Musik bleiben die Sequenzen verbunden.

8.4.3.1 Analyse der Szene in Tabellenform

Tabelle Nummer 09

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
1	00:39:28:15	Ozean, kleines Schiff in der Ferne		Orchestrale Musik, Streicher	Ann spricht
2	00:39:30:15	in der Kabine, Jack und Ann	tiefes, langes, leises Brummen- könnte Windsausen sein, leises Rauschen, regelmäßiges Klackern, Zettelrascheln, Bewegungsgeräusche	Orchestrale Musik, Streicher, Oboe, bisschen leiser bei Gespräch	Ann spricht, Dialog
3	00:39:37:19	Ann	Grundrauschen, wie beschrieben	Musik beruhigt sich	Dialog
4	00:39:41:15	Jack und Ann	Grundrauschen, wie beschrieben	Musik beruhigt sich	Dialog
5	00:39:44:01	Ann	Grundrauschen, wie beschrieben	Musik beruhigt sich	Dialog
6	00:39:49:02	Jack	Grundrauschen, wie beschrieben, Knarren wird lauter	Musik steigert sich, Streicherteppich, Oboe Melodie	Dialog
7	00:39:56:19	Ann	Grundrauschen, wie beschrieben	Musik weiter	Dialog
8	00:39:59:20	Jack und Ann, sie geht näher	Grundrauschen, wie beschrieben, Schritte auf Holz, Knarren von Holz, Klackern	Musik weiter	Dialog
9	00:40:03:02	Jack	Grundrauschen, wie beschrieben, Knarren, Klackern, alles sehr leise, Bewegungsgeräusch	Musik weiter	Dialog
10	00:40:08:06	Ann	Grundrauschen, wie beschrieben, Knarren, Klackern, alles sehr leise	Musik weiter	Dialog
11	00:40:11:03	Jack kommt näher	Grundrauschen, wie beschrieben, Knarren, Klackern, alles sehr leise, Bewegungsgeräusch	Orchestrale Musik, Streicher dominieren, wird lauter	Dialog

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
12	00:40:17:04	Jack und Ann küssen sich	Bewegungsgeräusche, Reiben, Schmatzen	Musik geht weiter	
13	00:40:29:07	Morsegerät, Hand von Mann	aufgeregtes Piepsen vom Morsegerät, Zettelrascheln, Klacken	Musik steigert sich	
14	00:40:31:09	Gesicht von Mann, notiert Botschaft	aufgeregtes Piepsen vom Morsegerät, Stift schreibt auf Papier, Klacken	Musik steigert sich	
15	00:40:38:20- 00:40:45:21	Jack und Ann küssen sich	leises Reiben	Musik Höhepunkt	

8.4.4 Vergleich der drei Filme

Diese drei kurzen Szenenausschnitte wurden gewählt, um auch eine ruhige, liebevolle Atmosphäre zu untersuchen. Im Vordergrund steht jeweils die musikalische Untermalung. In den ersten beiden Versionen ändert sich die Musik je nach Gesprächsthema und Aktion, im dritten Film sind kaum Veränderungen hörbar. Lediglich zum Zeitpunkt des Kusses ist eine leichte Steigerung erkennbar. In den zwei neueren Filmen passen die Umgebungsgeräusche zum Setting der Szene, im ältesten Film sind keine vorhanden. Auffallend sind die Geräusche am Ende der Szene im Film von 1976, bedrohliches Knarren und Quietschen vom Boot kündigt Unzufriedenheit und Unheil an.

Die Kusszene wird in den Filmen von 1933 und 2005 unterbrochen. 1933 wird die Musik ebenso unterbrochen, 2005 spielt die gleiche Melodie weiter. Da es sich hierbei um keine schmalzige, liebevolle Musik handelt, passt sie gut zu der hineingeschnittenen Sequenz mit dem Morsegerät und verbindet die Kusssequenzen miteinander.

8.5 Finale: King Kong auf dem Hochhaus

8.5.1 King Kong 1933

(01:29:09:13- 01:35:12:05)

In dieser Szene ist der Einsatz der Musik auffallend gering (ca. zwei von sechs Minuten sind ohne Musik). Während Kong von Menschen aus Motorflugzeugen angeschossen wird, hört man nur das Motorenbrummen und Propellerbrummen der Flugzeuge, Schussgeräusche der

Maschinengewehre und das Brüllen des Gorillas, das immer schwächer und gegen Ende zu einem kurzen, tiefen Seufzer wird.

Ann liegt am Boden, von ihr hört man kein Geräusch. Auch die offenbar miteinander sprechenden Piloten hört man nicht.

Die Geräusche der Flugzeuge sind unterschiedlich gestaltet. Ein flächiges Brummen ist durchgehend, mal leiser, mal lauter wahrnehmbar. Wenn Flugzeuge zu sehen sind, ist deren Brummen lauter. Beim Abbild einzelner Maschinen schiebt sich das Flugzeuggeräusch - deutlich erkennbar - in den Vordergrund. Das Brummen bewegt sich scheinbar von hinten nach vorne und zurück. Es hat immer die gleiche lineare Klangentwicklung von einem höheren zu einem tieferen Brummen. Ab und zu gibt es mehrere Brummtöne auf einmal, man kann sie aber gut differenzieren, da sie unterschiedlich beginnen und verschieden laut sind. Einmal werden Kong und Ann lange - ohne Schnitt - gezeigt, Kong ist bereits schwer verletzt. In dieser Einstellung kommt ein Flugzeug von oben, das ihn ins Visier nimmt und beschießt. Das Auffällige daran ist, dass sich das Flugzeug akustisch schon zwei Sekunden vorher ankündigt (siehe Tabelle Nr. 10, Zeile # 62).

Die Musik setzt wieder ein, als Kong schon fast am Ende seiner Kräfte ist und von der Dachspitze rutscht (siehe Tabelle Nr. 10, Zeile # 57). Die letzten Angriffe der Flugzeuge und Kongs letztes Interagieren mit Ann werden in gewohnter Weise musikalisch untermalt. Auch Kongs dumpfer Aufprall, den man nicht sieht, da wir visuell bei Ann am Dach bleiben, wird musikalisch bestärkt (siehe Tabelle Nr. 10, Zeile # 68).

8.5.1.1 Analyse der Szene in Tabellenform

Tabelle Nummer 10

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
1	01:29:09:13	Flugzeuge starten	beim Näherkommen bzw. über die Kamera fliegen hört man Motorengeräusche, flatternde Propellergeräusche	tragisch, tiefe, schwere Töne, blechlastig, unruhiger Untergrund	
2	01:29:19:11	Kong klettert aufs Empire State Building, ExtremeTotale		Musik setzt sich fort, Töne aufsteigend (wie Kong)	

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
3	01:29:36:20	Menschen schauen hinauf, reden über Aktion, Denham	Gemurmel	Musik geht weiter	nicht verständliches Gemurmel, „Look on the planes“
4	01:29:39:22	Flugzeuge am Himmel		Musik geht weiter	
5	01:29:43:11	Menschen am Boden, Denham		Musik geht weiter	Dialog
6	01:29:46:09	Flugzeuge	sehr leise Motorgeräusche	dazu Trompetensignale, Schlagzeugakzent	
7	01:29:51:10	Extreme Totale, Kong klettert rauf, Flugzeuge nähern sich		Musik wieder aufsteigende Tonfolgen,	
8	01:30:10:20	Kong ganz oben, Flugzeuge kommen	Gebrüll, Motorbrummen flächig	Höhepunkt Musik	
9	01:30:16:04	Piloten reden	Motorbrummen flächig	Musik geht weiter	Man hört sie nicht
10	01:30:19:19	Extreme Totale Empire State Building		Musik geht weiter	
11	01:30:26:19	Kong am Dach und Ann in seiner Hand, sie strampelt, Schnitt nur auf Ann	Motorbrummen flächig leise	Musik geht weiter	
12	01:30:35:03	Piloten	Motorbrummen flächig	Musik geht weiter	
13	01:30:35:03	Kong am Dach, Ann in seiner Hand, setzt sie ab	Gebrüll	Musik geht weiter	
14	01:30:39:10	Ann liegt am Boden des Daches		Musik geht weiter	

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
15	01:30:49:21	Kong klettert ganz rauf, klopft sich auf die Brust	aufgeregtes, schnelles Brüllen, Brust klopfen hört man ein bisschen	Musik sehr dicht, viele Instrumente, Flötentriller, Trompetensignale	
16	01:30:54:17	Piloten	Motorbrummen flächig	Musik sehr dicht, viele Instrumente, Flötentriller, Trompetensignale	
17	01:30:57:03	einzelne Flugzeuge fliegen auf Kong zu	Motorgeräusch, Propellergeräusch, erklingen bei fade out Musik	Musik endet	
18	01:31:04:03	Zoom auf Kong (PoV von Pilot)	Maschinengewehr-schüsse, einzelnes Motorflugzeug-brummen sticht heraus		
19	01:31:07:00	Flugzeug fliegt Looping	einzelnes Motorflugzeug-brummen		
20	01:31:11:10	Ann am Boden	mehrere Motorflugzeug-brummen zusammen		
21	01:31:13:01	mehrere Flugzeuge	mehrere Motorflugzeug-brummen zusammen		
22	01:31:16:23	eines fliegt Kong entgegen	Motorflugzeug-geräusch sticht heraus, kommt näher		
23	01:31:20:00	Zoom auf Kong (PoV von Pilot)	einzelnes Motorflugzeug-brummen sticht heraus, Schüsse		
24	01:31:22:17	Flugzeug fliegt wieder weg	einzelnes Motorflugzeug-brummen, entfernt sich		
25	01:31:24:06	zwei Flugzeuge	mehrere Motorflugzeug-brummen zusammen		
26	01:31:28:10	Piloten	einzelnes Brummen sticht heraus, Windpfeifen hoch mischt sich dazu		

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
27	01:31:29:22	Flugzeug fliegt auf Kong zu, Kong am Dach	einzelnes Brummen sticht heraus, Windpfeifen hoch mischt sich dazu		
28	01:31:33:06	Zwei Flugzeuge	tieferes Motorflugzeugbrummen entfernt sich		
29	01:31:36:05	Kong Nahe	aufforderndes Brüllen, tiefes langes Knurren, flächiges Motorflugzeugbrummen		
30	01:31:40:00	Ann liegt am Boden	tiefes Knurren, flächiges Motorflugzeugbrummen		
31	01:31:41:22	Flugzeug kommt näher	einzelnes Motorflugzeugbrummen		
32	01:31:44:19	Piloten schießen	schnelle Maschinengewehr-schüsse, Motorflugzeugbrummen		
33	01:31:46:16	Kong am Dach, will Flugzeug fangen, Flugzeug fliegt vorbei	Motorbrummen, hoher Klang vom Flugzeug mischt sich dazu (Beschleunigungsklang)		
34	01:31:48:05	Flugzeug, wendet kommt wieder	Motorbrummen, hoher Klang vom Flugzeug mischt sich dazu (Beschleunigungsklang) entferntes Brummen wird wieder lauter		
35	01:31:54:03	Piloten von vorne, schießend	schnelle Maschinengewehr-schüsse, Motorbrummen		

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
36	01:31:55:02	Kong stehend am Dach, schlägt nach Flugzeugen, Flugzeug fliegt vorbei	Motorbrummen flächig, Maschinengewehrschüsse		
37	01:31:56:22	ein Flugzeug	einzelnes Motorflugzeugbrummen		
38	01:32:00:00	Piloten von vorne, schießend	schnelle Maschinengewehrschüsse, Motorflugzeugbrummen		
39	01:32:01:06	Kong stehend am Dach, schlägt nach Flugzeugen, Flugzeug fliegt vorbei, kommt wieder, Kong fängt Flugzeug	Motorflugzeugbrummen flächig, eines entfernt sich, Brüllen von Kong, Brummen kommt wieder, schnelle Maschinengewehrschüsse		
40	01:32:11:19	Stadt dreht sich (PoV Flugzeug stürzt in die Tiefe)	hoher Ton mischt sich zum Brummen, Motorflugzeugbrummen flächig		
41	01:32:13:08	Flugzeug schlägt auf Gebäudewand	hoher Ton, Metallischer Schlag, Motorflugzeugbrummen flächig		
42	01:32:15:22	ein Flugzeug nähert sich	Motorflugzeugbrummen flächig		
43	01:32:17:22	Piloten von vorne, schießend	schnelle Maschinengewehrschüsse, Motorflugzeugbrummen		
44	01:32:19:01	King Kong Nah	schnelle Maschinengewehrschüsse, Motorflugzeugbrummen		
45	01:32:22:05	ein Flugzeug nähert sich	Motorflugzeugbrummen flächig		

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
46	01:32:24:07	Piloten von vorne, schießend	schnelle Maschinengewehr-schüsse, Motorbrummen		
47	01:32:25:13	Kong stehend am Dach, schlägt nach Flugzeugen	schnelle Maschinengewehr-schüsse, Motorflugzeug-brummen flächig		
48	01:32:28:08	King Kong Nah, greift auf Wunde	tiefer Seufzer, klingt fast wie „au“ Motorflugzeug-brummen flächig		
49	01:32:34:04	zwei Flugzeuge	Motorflugzeug-brummen flächig, kommen näher		
50	01:32:38:02	Schütze von der Seite, schießend	schnelle Maschinengewehr-schüsse, Motorflugzeug-brummen flächig und einzelne herausstechende		
51	01:32:39:24	Kong stehend am Dach, schlägt nach Flugzeugen	schnelle Maschinengewehr-schüsse, Motorflugzeug-brummen flächig und einzelne herausstechende		
52	01:32:42:13	ein Flugzeug	Motorflugzeug-brummen einzeln, kommt näher		
53	01:32:44:24	Schütze von der Seite, schießend	kurz Maschinengewehr-schüsse, Motorflugzeug-brummen flächig und einzelne herausstechende		
54	01:32:46:12	Kong stehend am Dach, schlägt nach Flugzeugen	Motorflugzeug-brummen flächig und einzelne herausstechende		

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
55	01:32:55:03	ein Flugzeug	Motorflugzeugbrummen einzeln, kommt näher		
56	01:32:57:04	Schütze von vorne, schießend	schnelle Maschinengewehr-schüsse, Motorflugzeugbrummen flächig und einzelne herausstechende		
57	01:32:58:07	Kong stehend am Dach, schlägt nach Flugzeugen, rutscht runter	Motorflugzeugbrummen flächig und einzelne herausstechende	Musikeinsatz bei Runterrutschen	
58	01:33:02:00	ein Flugzeug am Himmel	Motorflugzeugbrummen flächig leise und einzelnes herausstechend	Musik	
59	01:33:03:24	zwei Piloten	Motorflugzeugbrummen flächig	Musik	
60	01:33:05:13	Kong am Dach, Ann am Boden des Daches, nimmt Ann	durchgehendes Motorbrummen	Musik dramatisch, traurig	
61	01:33:23:00	Ann in Kongs Hand, strampelt	durchgehendes Motorbrummen	Musik dramatisch, traurig	
62	01:33:26:19	Kong am Dach, setzt Ann wieder runter, wird schwach, Flugzeug kommt ins Bild	tiefer Seufzer Flugzeug wird vorher durch Motorbrummen angekündigt, (davor hört man länger nichts), Maschinengewehr-schüsse	Musik wie oben, immer wieder Trompeteneinsätze (bei Angriff)	
63	01:33:44:20	Nahe Kong, verletzt	durchgehendes Motorbrummen, kurzes, zaghaftes Knurren	dramatisch, traurig, bewegt	
64	01:33:53:00	Flugzeug	durchgehendes Motorbrummen, eines bisschen lauter	Musik wie oben, immer wieder Trompeteneinsätze	

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
65	01:33:54:21	Piloten von vorne	Maschinengewehr-schüsse, einzelnes Flugzeug sticht heraus	Musik wie oben, immer wieder Trompeteneinsätze	
66	01:33:55:20	Kong am Dach stehend, wird nochmal getroffen, wackelt, fällt	durchgehendes Motorbrummen, kurze Maschinengewehr-schüsse	Musik wie oben, immer wieder Trompeteneinsätze	
67	01:34:07:23	Extreme Totale Empire State Building, Kong fällt auf der Seite hinunter		Musik endgültiger Höhepunkt	
68	01:34:12:11	Ann am Boden des Daches kauern, die anderen kommen zu ihr, Jack klettert Leiter rauf	lautes Plumpsen, Tür öffnen, Klackern von Schritten auf Metallleiter	Musik verstärkt den Aufprall	Rufe
69	01:34:18:20	Ann und Jack, Umarmung, Blick nach unten		Musik wieder positiv, Streichermelodie, nachdenklich bei Blick	Rufe ganz leise
70	01:34:30:22	Kong am Boden, Menschenmassen	lautes, unverständliches Gemurmel, Rufe	Musik beruhigt, traurig	
71	01:34:39:00	Denham drängt sich durch	Gemurmel leise	Musik beruhigt, traurig	Dialog
72	01:34:49:12	Denham geht zu Kong	Gemurmel leise	Musik beruhigt, traurig	
73	01:34:53:03	Polizist und Denham	Gemurmel wird lauter nach Satz	Musik beruhigt, traurig	Dialog Ende: „It was Beauty killed the Beast“ (01:35:00:07)
74	01:35:04:09- 01:35:12:05	Denham, Masse und Kong	Gemurmel	Musik dramatisch, traurig, tiefe Bläser, endet nicht, geht weiter für Abspann	

8.5.2 King Kong 1976

(01:56:17:09- 02:06:49:07)

Dominierende Geräusche der Szene sind das Knattern der Hubschrauberrotorblätter, Rattern der Maschinengewehrschüsse und das Pfeifen der Projektile, unterschiedliche Brüll-Laute von Kong, Schreie, Seufzer und tiefes Atmen von Dwan. Pfeifende Windgeräusche werden oft hinzugemischt.

Kongs Brüllen wird mehr und mehr zu schmerzverzerrtem Schreien, ab und an vermischt mit einem aggressiven Unterton, jedoch nur dann, wenn er die Kraft aufbringt, sich gegen die Hubschrauber zu wehren. In der kurzen ruhigen Minute, die zwischen Dwan und Kong herrscht, hören wir von ihm ein Gurren und ein ruhiges, sanftes Knurren. Weiters kann man ein Raunen und einen fast jubelartigen Schrei hören, wenn die Soldaten durch seine Hand sterben. Kraftloses Schnaufen und tiefes Atmen begleiten sein Ende.

Intensive Atemgeräusche sind auch in dieser Szene auffällig eingesetzt. Hauptsächlich sind diese von Dwan, doch auch von Jack können wir öfters angestregtes Atmen hören. Dem Rezipienten wird dadurch die angespannte, ängstliche Stimmung vermittelt.

Die Rotorblätter der Hubschrauber sind immer dann zu hören, wenn man sie sieht. Sie werden - je nach Entfernung - lauter und leiser. Flächiger und leiser treten sie auf, wenn man kein Fluggerät sieht. Dennoch bleiben sie akustisch präsent, so als würde die Gefahr über den Köpfen der Protagonisten weiter schweben. Beim Absturz zweier Hubschrauber verändert sich das Knattern zu einem jämmerlichen Zwitschern. Man kann ein flächiges Brummen der Hubschrauberstaffel, aber ebenso einzeln herausstechende Hubschraubergeräusche erkennen und gut unterscheiden.

Die schnellen Maschinengewehrschüsse sind am lautesten, wenn man die Quelle auch im Bild sieht. Gefolgt bzw. begleitet werden sie oft von einem Pfeifen der Projektile.

Das Element Wind sticht auch hier wieder hervor. Einerseits ist es immer zu hören, wenn es gerade eher ruhiger zugeht, man könnte das Windrauschen also mit friedlichen Momenten verbinden. Andererseits vermittelt der Wind uns immer wieder eine bedrohliche Atmosphäre und psychische Anspannung.

In dieser Szene findet man häufig einen dissonanten Gebrauch der Ton- und Bildspur. Unterschiedliche Geschehnisse werden nur akustisch dargestellt, während man die Gesichter der Protagonisten sieht. So ist der Hubschrauberabsturz zwar hörbar, der Schnitt bleibt aber auf Kongs Gesicht (siehe Tabelle Nr. 11, Zeile # 107). Wir sehen eine verzweifelte Dwan, als Kong auf dem Dach zusammenbricht, und können ein dumpfes Poltern wahrnehmen (siehe

Tabelle Nr. 11, Zeile # 142). Ebenso wird Kongs Aufprall auf dem Boden nur akustisch realisiert. Wir blicken währenddessen in Jacks erstarrtes Gesicht (siehe Tabelle Nr. 11, Zeile # 148).

Die letzten Geräusche, die wir im Film hören, sind das Gemurmel einer Menschenmasse, Dwans Schluchzen und das Klicken von Fotoapparaten. Letztere zwei Geräusche sind im gesamten Film sehr häufig vertreten. In der ersten untersuchten Szene (vgl. Kapitel 8.2.2 *King Kong 1976*) wurde die akustisch herausstechende Vertonung von Jacks Fotoapparat beschrieben. Im Vergleich dazu sind die Fotoapparatgeräusche am Schluss sehr dezent angebracht. Dennoch verdeutlichen sie die sensationshungrigen Menschen, deren schaulustige Neugierde in gewisser Weise Grund für das tragische Ende von Kong und - nicht zu vergessen – für die zahlreichen toten Menschen ist.

Dwan's Schluchzen zeigt ihre immer wieder aussichtslosen Situationen, in denen sie machtlos den Geschehnissen ausgeliefert ist. Hin und her gerissen von Furcht und Trauer, ist sie am Ende dieses Films eingekreist von Menschenmassen, die sie nicht gehen lassen. Sie findet keinen Ausweg aus dieser Situation und verzweifelt daran – akustisch unterstrichen durch ihr Schluchzen.

Musik

Der Anfang der Szene, das Emporklettern von Kong und Ann, wird durch dramatische, tiefe laute Musik begleitet. Als sie am Dach ankommen und den Mond anschauen, erklingt eine liebliche Melodie, die gleich wieder verstummt (siehe Tabelle Nr. 11, Zeile # 25). Es folgt eine kurze Sequenz ohne Musik. Beim durch die Gänge irrenden Jack setzt ein neues Thema ein. Die Soldaten im Bild werden durch militärische Trommelschläge auf der Snaredrum unterstützt, natürlich in die orchestrale Musik eingebettet (siehe Tabelle Nr. 11, Zeile # 34). Die Musik endet erneut mit einer Explosion und macht eine längere Pause (siehe Tabelle Nr. 11, Zeile # 66). Der gesamte Hubschrauberangriff findet ohne Musik statt. Erst gegen Ende begleiten sanfte Streichermelodien Kongs Tod, kurz nach dem letzten Herzschlag werden diese wieder ausgeblendet (siehe Tabelle Nr. 11, Zeile # 150 ff). Ein letzter Einsatz erfolgt, als Jack durch die Menschenmenge drängt, um Dwan zu finden (siehe Tabelle Nr. 11, Zeile # 165). Die Musik erklingt böse, gegen Ende vermittelt sie eine eher dramatische, verzweifelte Stimmung.

Sprache

Sprachliche Äußerungen sind ab und zu in einzelnen Ausrufen oder kurzen Sätzen vorhanden. Am Ende hören wir das Gerede einer Menschenmenge, das sich eher wie ein flächiges Rauschen anhört. Ab und zu stechen einzelne Wörter der Fotografen oder Polizisten heraus.

8.5.2.1 Analyse der Szene in Tabellenform

Tabelle Nummer 11

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
1	01:56:17:09	Kong beginnt Hochhaus hinaufzuklettern	mehrmals kurzes Reiben, Schleifen an Hausmauer (Kletterbewegung Kong)	dramatisch, laut, tief, böse, dumpfe Schläge Hintergrund, Nachahmung von Fußbewegung Kongs	
2	01:56:19:24	Jack schreit Dwan entgegen	leises kurzes Reiben, Schleifen an Hausmauer	Musik weiter	Jack ruft
3	01:56:22:16	Dwan schaut über Kongs Schulter	leises kurzes Reiben, Schleifen an Hausmauer, dumpfe Schläge	Musik weiter	Jack ruft
4	01:56:25:14	Jack fährt mit Rad	Rad rasselt, klimpert, dumpfe Schläge	Musik weiter	
5	01:56:27:04	Kong klettert	Rad rasselt, klimpert, Schleifen, dumpfe Schläge	Musik weiter	
6	01:56:29:17	Jack läuft ins Hochhaus durch Drehtür	metallisches Klacken auf Boden	Musik weiter	
7	01:56:33:04	Jack läuft durch Halle	Schritte (weiche Sohle auf glattem Boden)	Musik weiter	
8	01:56:38:19	Jack läuft in Lift	metallisches Reiben von schließender Schiebetüre	Musik weiter	
9	01:56:43:06	Kong klettert schon weit oben	Raunen, Schleifen an Hausmauer	Musik weiter	
10	01:56:47:21	Kong wird von oben gezeigt, man sieht auf den Boden	Raunen, Schleifen an Hausmauer	Musik weiter	

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
11	01:56:51:17	Soldaten nähern sich am Boden	viele Schritte, Autoquietschen, Bremsen, metallisches Klacken	Musik weiter	Stimmen
12	01:56:58:12	wieder Kong von oben und Boden, nun befüllt sich der Boden	Schleifen an Hausmauer	Musik weiter	
13	01:57:03:03	Soldaten, Polizisten werden immer mehr am Boden	Schritte, Automotor, metallisches Klacken	Musik weiter	
14	01:57:06:08	Dwan schaut über Kongs Schulter	Schleifen an Hausmauer	Musik weiter	
15	01:57:09:23	Jack steht vor Lift	Schnaufen	Musik weiter	spricht
16	01:57:14:00	Kong klettert, Sicht von der Seite	Schleifen an Hausmauer	Musik weiter	
17	01:57:17:09	Kong klettert, Sicht von oben, Scheinwerfer von unten	Schleifen an Hausmauer	Musik weiter	
18	01:57:21:10	Jack kommt aus Lift läuft zu Fenster	Tür öffnet sich, metallisches Rumpeln, Schritte	Musik weiter	
19	01:57:28:04	Kong draußen am Fenster vorbei	Knurrt, Schleifen von Schuhen	Musik weiter	
20	01:57:31:12	Nahe auf Jack	tiefes, angestregtes Atmen	Musik weiter	
21	01:57:33:03	wieder Fenster, Jack läuft weiter	Klack, Schritte	Musik weiter	
22	01:57:35:19	Kong klettert, Blick von oben auf Kong und Boden, Lichter von unten	Schleifen an Hausmauer	Musik weiter	
23	01:57:39:02	Jack läuft	Schritte, Tür klackt	Musik weiter	

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
24	01:57:43:13	Kong kommt oben an	schleifende Bewegungsgeräusche, leises Brummen	Musik laut, lange Töne düster	
25	01:58:02:10	Nahe auf Kongs Gesicht, schaut Dwan an	Windrauschen, Atmen, Seufzen von Dwan, zufriedenes Grunzen von Kong	Musik wird lieblich, Streicher	
26	01:58:12:05	Blick auf Mond	Windrauschen	Musik fade out	
27	01:58:14:16	Kong Gesicht von unten	Gurren, ruhiges Knurren, tiefes Atmen von Dwan, Wind pfeift		Dwan flüstert „No“ (01:58:17)
28	01:58:19:15	Dwan in Kongs Hand von oben	tiefes Atmen, leises, sanftes Knurren, Wind pfeift		
29	01:58:23:10	Kong Gesicht von unten, Zoom, lächelt	sanftes Knurren, Brummen, tiefes Atmen, Wind pfeift		
30	01:58:27:09	Zoom auf Dwan	tiefes Atmen, Seufzer, Wind pfeift		
31	01:58:31:19	Zoom auf Kongs Augen	sanftes Knurren, Brummen, Wind pfeift		
32	01:58:37:09	Zoom auf Dwans Gesicht	tiefes Atmen, Seufzer, Wind pfeift		
33	01:58:42:03	Jack läuft, sucht Türe	Schnaufen, Schritte im halligen Gang, Rütteln an Schnalle, klopfen	Musik setzt ein	
34	01:59:01:00	Jack blickt zum Fenster, Männer fahren außen vorbei		Musik und militärischer Trommelschlag auf Snares	
35	01:59:04:14	Soldaten am Boden, schauen hinauf	Klackern von Gewehren, Schritte, Gewandrascheln	Musik weiter	Dialog
36	01:59:09:02	Jack läuft zum Fenster, schaut rauf	Schnaufen, klacken	Musik weiter	

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
37	01:59:12:21	drei Soldaten erscheinen am Dach	maschinelles Quietschen, Knarren von Hebebühne, Klack, Schritte, Feuer Sprühen, Zischen	Musik weiter	
38	01:59:18:01	drei Soldaten von hinten, Blick auf Kong	Feuer Sprühen, hohe Schmerzensschreie	Musik weiter	
39	01:59:19:07	ein Soldat Nah	Feuer Sprühen, laute, hohe Schmerzensschreie	Musik weiter	
40	01:59:20:12	zwei Soldaten von hinten, Blick auf Kong	Feuer Sprühen, hohe Schmerzensschreie	Musik weiter	
41	01:59:21:21	Soldaten Nah	Feuer Sprüher, lauter	Musik weiter	
42	01:59:22:22	drei Soldaten von hinten, Blick auf Kong, Kong läuft davon	Feuer Sprühen, hohe Schmerzensschreie, vermischt mit Knurren	Musik weiter	
43	01:59:24:15	Dwan in Kongs Hand	hohe Schmerzensschreie, vermischt mit Knurren	Musik weiter	
44	01:59:27:04	drei Soldaten von hinten, Blick auf Kong, Kong läuft davon	Feuer Sprühen, hohe Schmerzensschreie, vermischt mit Knurren, Stampfer	Musik wie gehabt, Stampfer begleitet	
45	01:59:29:01	Sprung Kong von einem Haus zum anderen	kurzer, hoher, raunender Laut von Kong, Klacken	Sprung musikalisch untermalt	
46	01:59:30:21	Soldaten am Boden, schauen hinauf		Musik weiter	
47	01:59:31:24	Kong von unten-Blick Soldaten	kurzer Schrei Dwan (gleiche Lautstärke wie nächster Schnitt-andere Perspektive)	Musik weiter	
48	01:59:32:24	Dwan hängt auf Schulter	kurzer Schrei Dwan	Musik weiter	
49	01:59:33:24	Kong landet am anderen Haus	dumpfes Plumps, Krachen	Landung musikalisch unterstützt	

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
50	01:59:35:06	Zieht sich über Dachkante hinauf	hohes Brüllen, Raunen	Musik weiter	
51	01:59:37:24	Jack steht am Fenster, beobachtet	hohes Brüllen, Raunen	Musik weiter	
52	01:59:39:18	Soldaten am Dach laufen Kong nach	hohes Brüllen, Schritte	Musik weiter	
53	01:59:41:13	Kong auf der anderen Seite	Brummen	Musik weiter	
54	01:59:46:10	Menschenmasse am Boden von oben	viele laute Rufe durcheinander,	Musik weiter	
55	01:59:50:22	Polizisten, Soldaten	laute Rufe, durcheinander, Motorgeräusch leise	Musik weiter	
56	01:59:52:19	Blick auf Hochhaus	laute Rufe	Musik weiter	
57	01:59:54:15	Jack Nah	laute Rufe	Musik weiter	
58	01:59:56:11	Kong auf der anderen Seite	laute Rufe, Stampfer	Musik weiter	
59	01:59:58:15	Soldaten am Dach positionieren sich	laute Rufe, Feuer Sprühen	Musik weiter	
60	02:00:00:18	Kong schmeißt etwas entgegen	laute Rufe, Raunen	Musik weiter	
61	02:00:03:11	riesiges Teil landet bei Soldaten	laute Rufe, Krachen und metallisches Schleifen	Musik weiter	
62	02:00:05:00	Kong schmeißt noch etwas hinüber	laute Rufe	Musik weiter	
63	02:00:08:11	Teil landet bei Soldaten	Feuersprühen, laute Rufe	Musik weiter	
64	02:00:09:21	Jack steht am Fenster	laute Rufe	Musik weiter	

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
65	02:00:11:15	Kong schmeißt etwas hinüber	Klack, laute Rufe	Musik weiter	
66	02:00:16:16	Soldaten aus Blick von Kong, Explosion	laute Rufe, Zischen, Explosion	mit Explosion wird die Musik beendet	
67	02:00:20:00	Kong Nah	hohes, jubelndes Brüllen		
68	02:00:21:19	Jack am Fenster	hohes, jubelndes Brüllen von Kong, Jack jubelt		
69	02:00:23:00	Menschenmassen am Boden	laute Rufe		
70	02:00:25:02	Jack und Kong	Brüllen und Jubeln, Rufe von Menschen		
71	02:00:27:06	Jack Nah	laute Rufe		spricht
72	02:00:29:10	Jack und Kong	angestregtes Atmen, laute Rufe, Stampfer		
73	02:00:32:12	Jack Nah	Atmen, laute Rufe, Stampfer		
74	02:00:34:03	Kong Nah	Stampfer, laute Rufe, dunkles, flächiges Geräusch wird lauter		
75	02:00:38:02	schwarzer Himmel, Lichter, kommen näher	Hubschrauberrotorblätter		
76	02:00:41:10	Kong ganz nah auf Gesicht	Hubschrauberrotorblätter, werden lauter		
77	02:00:43:22	Kong schaut auf Hubschrauber	Hubschrauberrotorblätter		
78	02:00:45:15	Hubschrauber größer	Hubschrauberrotorblätter lauter		
79	02:00:47:15	Piloten	Hubschrauberrotorblätter leise, Surren im Innenraum, Klick		Pilot spricht

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
80	02:00:55:19	Maschinengewehr	mechanisches Klicken, Surren, Hubschrauberrotorblätter		
81	02:00:58:05	Steuerungsteil	mechanisches Quietschen, Surren, Hubschrauberrotorblätter, Klick		
82	02:01:00:12	Maschinengewehr	mechanisches Klicken, Surren, Hubschrauberrotorblätter		
83	02:01:02:20	Jack am Fenster	Hubschrauberrotorblätter		„No“
84	02:01:04:09	Maschinengewehr	mechanisches Klicken, Surren, Hubschrauberrotorblätter		
85	02:01:06:24	Kong schaut auf Hubschrauber	Hubschrauberrotorblätter werden lauter, Schnaufen,		
86	02:01:13:02	Stellt Dwan auf Boden von Dach	Hubschrauberrotorblätter werden lauter		Dwan spricht zu Kong
87	02:01:17:12	Blick auf Kong	Hubschrauberrotorblätter lauter		Dwan spricht zu Kong
88	02:01:19:08	Dwan	Hubschrauberrotorblätter		Dwan spricht zu Kong
89	02:01:22:02	näherkommende Hubschrauber	Hubschrauberrotorblätter werden lauter		
90	02:01:24:01	Dwan	Hubschrauberrotorblätter		Dwan spricht zu Kong
91	02:01:27:24	Kong steht auf, dreht sich um	Hubschrauberrotorblätter lauter, Schritt		
92	02:01:30:00	Kong Nah	Hubschrauberrotorblätter lauter, Schnaufen		
93	02:01:31:24	Kong blickt auf Hubschrauber	Hubschrauberrotorblätter lauter		

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
94	02:01:33:21	Piloten	Hubschrauberrotorblätter leise, Surren im Innenraum		
95	02:01:35:24	Maschinengewehre	viele schnelle Maschinengewehrschüsse, Hubschrauber leiser		
96	02:01:37:09	Kong getroffen	schmerzhafter Schrei, Pfeifen der Projektile, Hubschrauberrotorblätter		
97	02:01:38:06	Dwan	schmerzhafter Schrei, Pfeifen der Projektile, Hubschrauberrotorblätter		
98	02:01:39:18	Hubschrauber	viele, schnelle Maschinengewehrschüsse lauter, Hubschrauberrotorblätter		
99	02:01:40:20	Kong, Blut spritzt	schmerzhafter Schrei, Pfeifen der Projektile, Hubschrauberrotorblätter		
100	02:01:41:12	Jack	Hubschrauber, Kongs Schrei		
101	02:01:42:10	Jack schaut durch Fenster hinauf	gedämpfte Geräusche von außen innen hörbar (Kongs Schrei, Hubschrauber, Schüsse)		„Oh God“ (02:01:44)
102	02:01:46:10	Kong, Hubschrauber	schmerzhafter Schrei, viele, schnelle Schüsse leiser, Pfeifen der Projektile, Hubschrauberrotorblätter		
103	02:01:48:03	Dwan	schmerzhafter Schrei, viele, schnelle Schüsse leiser, Hubschrauberrotorblätter		

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
104	02:01:50:15	Kong, Hubschrauber	schmerzhafter Schrei, viele, schnelle Schüsse leiser, Pfeifen der Projektile, Hubschrauberrotor- blätter		
105	02:01:53:07	Hubschrauber	Hubschrauberrotor- blätter, viele, schnelle Maschinengewehr- schüsse		
106	02:01:54:10	Kong haut Hubschrauber	viele, schnelle Maschinengewehr- schüsse, Schlag, Zwitschern der Rotorblätter		
107	02:01:56:04	Kong Nah	Zwitschern der Rotorblätter, Knall (Aufprall Hubschrauber)		
108	02:01:58:18	Dwan läuft zu Kongs Fuß	Hubschrauberrotor- blätter flächig im Hintergrund, Schluchzen von Dwan		Dwan ruft
109	02:02:01:04	Pilot Gesicht	Hubschrauberrotor- blätter		„Wait“ (02:02:01)
110	02:02:02:18	Dwan	tiefes Atmen, Brummen, Hubschrauberrotor- blätter flächig im Hintergrund		
111	02:02:04:21	Kong	Brummen, Hubschrauberrotor- blätter flächig im Hintergrund		
112	02:02:07:15	Kong drückt Dwan ins Versteck	Hubschrauberrotor- blätter		„No“ (02:02:08)
113	02:02:09:11	Hubschrauber	Hubschrauberrotor- blätter lauter		
114	02:02:11:13	Dwan lehnt an Kongs Hand	Hubschrauberrotor- blätter		Dwan spricht

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
115	02:02:13:05	Kongs Gesicht von unten, Hubschrauber fliegt drüber	Hubschrauberrotorblätter		Dwan spricht
116	02:02:15:24	Dwan lehnt an Kongs Hand	Dwan kreischt, Hubschrauberrotorblätter lauter		Dwan spricht
117	02:02:18:17	Kongs Gesicht von unten, Hubschrauber fliegt drüber	Hubschrauberrotorblätter lauter, viele schnelle Maschinengewehrschüsse, Pfeifen der Projektile, hohes schmerzhaftes Brülllen		
118	02:02:20:02	Dwan	Hubschrauberrotorblätter, viele schnelle Maschinengewehrschüsse, Pfeifen der Projektile, hohes schmerzhaftes Brülllen		
119	02:02:21:14	Kong steht auf, Hubschrauber fliegen drüber	Hubschrauberrotorblätter, viele schnelle Maschinengewehrschüsse, Pfeifen der Projektile, hohes schmerzhaftes Brülllen		
120	02:02:25:23	Kong Nah	Hubschrauberrotorblätter, viele schnelle Maschinengewehrschüsse, Pfeifen der Projektile, hohes schmerzhaftes Brülllen		
121	02:02:30:08	Dwan schreit	Hubschrauberrotorblätter, Brülllen, Schreien		
122	02:02:31:12	Hubschrauber	Hubschrauberrotorblätter, viele schnelle Maschinengewehrschüsse, hohes schmerzhaftes Brülllen,		

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
123	02:02:32:17	Kong von unten, Hubschrauber fliegt drüber	Hubschrauberrotorblätter lauter, viele schnelle Maschinengewehr-schüsse, Pfeifen der Projektile, hohes schmerzhaftes Brüllen		
124	02:02:35:04	Dwan	Hubschrauberrotorblätter, viele Schüsse, hohes, schmerzhaftes Brüllen		Dwan ruft
125	02:02:36:16	Hubschrauber	Hubschrauberrotorblätter, viele Schüsse, Pfeifen der Projektile		
126	02:02:37:18	Kong nah	Hubschrauberrotorblätter, viele schnelle Maschinengewehr-schüsse, hohes, schmerzhaftes Brüllen		
127	02:02:39:21	Hubschrauber	Hubschrauberrotorblätter, viele Schüsse, hohes, schmerzhaftes Brüllen		
128	02:02:41:11	Kong, Hubschrauber	Hubschrauberrotorblätter, viele schnelle Maschinengewehr-schüsse, hohes, schmerzhaftes Brüllen		
129	02:02:44:01	Jack	Hubschrauberrotorblätter, hohes, schmerzhaftes Brüllen, Atmen Jack		
130	02:02:45:14	Maschinengewehr	Hubschrauberrotorblätter, viele schnelle Maschinengewehr-schüsse, hohes, schmerzhaftes Brüllen		

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
131	02:02:46:17	Kongs Gesicht	Hubschrauberrotorblätter, viele schnelle Maschinengewehrschüsse, hohes, schmerzhaftes Brüllen		
132	02:02:47:15	Maschinengewehr	Hubschrauberrotorblätter, viele schnelle Maschinengewehrschüsse, hohes, schmerzhaftes Brüllen		
133	02:02:48:08	Kongs Gesicht	Hubschrauberrotorblätter, viele schnelle Maschinengewehrschüsse, Pfeifen der Projektile, hohes, schmerzhaftes Brüllen		
134	02:02:49:15	Jack	Hubschrauberrotorblätter, viele Schüsse, aggressives Brüllen, Jack schreit		
135	02:02:51:12	Kong schlägt Hubschrauber	Hubschrauberrotorblätter, aggressives Brüllen, Knall, Zwitschern von Rotorblättern		
136	02:02:56:18	Kong nah	Hubschrauberrotorblätter, aggressives Brüllen, Zwitschern von Rotorblättern		
137	02:03:00:05	Hubschrauber fällt runter, gegen Hausmauer	Zwitschern von Rotorblättern, Brummen, dumpfe Explosion		
138	02:03:01:22	Kongs Gesicht, Hubschrauber fliegt drüber	Hubschrauberrotorblätter, Explosion, Kongs schmerzhaftes Brüllen leiser		
139	02:03:07:07	Dwan	Hubschrauberrotorblätter, Kongs schmerzhaftes Brüllen leiser		

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
140	02:03:09:21	Jack	Hubschrauberrotorblätter		
141	02:03:12:03	Kongs Gesicht, er fällt	Hubschraubergeräusch wird leiser, Schnaufen		
142	02:03:21:23	Dwan	Knall mit Nachhall		
143	02:03:25:08	Kong fällt auf Boden des Daches	nochmal Knall, tiefes Schnaufen		
144	02:03:28:20	Dwan	tiefes Schnaufen, Wind pfeift, langsame Schritte (Stöckelschuh)		
145	02:03:47:13	Kong nah, Dwan kommt ins Bild, Kong rutscht von Kante	langsame Schritte werden schneller (Stöckelschuh), Wind pfeift, Schleif Geräusch		
146	02:03:55:01	Dwans Gesicht	langgezogener, tiefer Schrei von Kong beginnt leise, Wind pfeift		Dwan schreit „Kooong“ (02:03:55)
147	02:03:57:15	Hochhaus von unten, Kong fällt	langgezogener Schrei von Kong wird lauter, Wind pfeift		
148	02:04:00:19	Jack am Fenster	Knall von Aufprall am Boden, Klappern, Wind pfeift		
149	02:04:05:21	Kong liegt am Boden, Gesicht groß	tiefes, langsames Herzklopfen, Wind pfeift		
150	02:04:11:09	auf Kongs Bauch klettern Journalisten	tiefes, langsames Herzklopfen, Wind pfeift	Musik setzt ein, langsame Streicher	
151	02:04:16:15	Kong liegt am Boden, Gesicht groß	tiefes, langsames Herzklopfen, Wind pfeift	Musik weiter	
152	02:04:23:04	Dwan kommt	Schritt hörbar, tiefes, langsames Herzklopfen, Wind pfeift, Atmen von Dwan	Musik weiter	

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
153	02:04:28:22	Kong liegt am Boden, Gesicht groß	tiefes, langsames Herzklopfen, Wind pfeift, letzter Atemzug, langsames raschelndes Grunzen	Musik weiter	
154	02:04:36:12	Dwan	seufzt, tiefes langsames Herzklopfen, Wind pfeift	Musik weiter	
155	02:04:43:22	Kong liegt am Boden, Gesicht groß	tiefes Herzklopfen verlangsamt sich, Wind pfeift, letzter Atemzug	Musik weiter	
156	02:04:49:22	Dwan	seufzt, weint leise, tiefes Herzklopfen verlangsamt sich, lauter, Wind pfeift, letzter Atemzug	Musik weiter	
157	02:04:56:05	Kong Close Up auf Augen	letzten zwei Herzklopfer lauter, Wind pfeift	Musik sehr leise, zart, fade out	
158	02:05:05:20	Dwan Close up Gesicht	seufzt, weint, heulender Wind, Umgebungsgeräusche werden lauter (rufende Menschenmasse, Rauschen, Sirene)		
159	02:05:18:12	Umgebung wird gezeigt, Kongs toter Körper umringt von herbeiströmenden Menschen	rufende Menschenmasse, Rauschen		
160	02:05:21:21	Viele Menschen, machen Fotos von Dwan und Kong	rufende Menschenmasse, Rauschen		
161	02:05:25:18	Meschen laufen herbei	rufende Menschenmasse, Rauschen		
162	02:05:28:10	Dwan und Polizisten, Kongs Kopf	rufende Menschenmasse, Rauschen		

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
163	02:05:30:22	Menschen laufen herbei	rufende Menschenmasse, Rauschen		
164	02:05:33:14	Dwan, Polizisten, Fotografen	rufende Menschenmasse, Rauschen		
165	02:05:37:11	Jack drängt sich durch Menge	rufende Menschenmasse	Musik setzt ein, böse	„Dwan, Dwan!“ (02:05:39)
166	02:05:43:19	Dwan vor Kongs Kopf, will zu Jack, Menge dazwischen	rufende Menschenmasse	Musik weiter	„Jack!“ (02:05:44)
167	02:05:50:14	Jack drängt sich durch Menge	rufende Menschenmasse	Musik weiter	
168	02:05:52:24	Dwan, Fotos mit Menschen	Dwan schluchzt, rufende Menschenmasse, einzelne Wörter verständlich	Musik weiter	
169	02:05:56:08	Jacks Gesicht	rufende Menschenmasse	Musik weiter	
170	02:05:59:01	Dwan reißt sich los	rufende Menschenmasse, Dwan kreischt, einzelne Wörter verständlich, leises Klicken von Fotoapparaten	Musik verzweifelt, dramatisch	„No“ „Jack“ (02:06:00)
171	02:06:02:14	Jacks Gesicht	rufende Menschenmasse, einzelne Wörter verständlich, leises Klicken von Fotoapparaten	Musik weiter	„Jack!“ (02:06:02)
172	02:06:05:08	Dwan will durch Menge, Fotografen	weint, rufende Menschenmasse, leises Klicken von Fotoapparaten	Musik steigert sich	
173	02:06:09:11	Jacks Gesicht	rufende Menschenmasse leiser, Klicken von Fotoapparaten	Musik steigert sich	

#	Zeit	Bild	Geräusch	Musik	Sprache
174	02:06:12:12	Dwan von Fotografen umzingelt, Zoom weg	rufende Menschenmasse fade out, Klicken von Fotoapparaten und Weinen bleiben übrig, dann auch fade out	Musik steigert sich	„Jack“ (02:06:13)
175	02:06:39:24- 02:06:49:07	ganzer Platz, Menschenmasse, toter Kong	Gemurmel von Menschen wird hörbar bei Musikende	Musik endet kurz, setzt neu ein für Abspann	

8.5.3 King Kong 2005

(02:46:56:12- 03:02:42:03)

Kong flieht mit Ann auf das Dach des Empire State Buildings, wo sie nach einer kurzen, schönen Sonnenaufgangsszene von Soldaten aus Flugzeugen beschossen werden. Das Motorbrummen und Rattern der Rotorblätter ist nur kurz vor dem Sichtbarwerden der Maschinen hörbar. Wir können die Geräusche sofort zuordnen. Es folgt eine actionreiche Szene mit vielen Maschinengewehrschüssen und unterschiedlichen Einschusslöchern. Den Projektileinschlag in verschiedene Materialien (tierischer Körper, Metall, Glas) kann man akustisch eindeutig unterscheiden. Weiters kann man das Pfeifen der Geschosse wahrnehmen. Viele Flugzeuge fliegen kreuz und quer durch das Bild und kommen aus verschiedenen Richtungen, was auch akustisch unterstützt wird. Es ändern sich Dynamik und Frequenzen, sie fliegen von links nach rechts und haben ihren Lautstärkehöhepunkt meistens, wenn sie sich über der Kamera oder den beiden Protagonisten befinden. Es ist - abwechselnd, aber weitgehend zur Bildperspektive passend - ein flächiges Brummen oder einzelnes, herausstechendes Rotorblätterbrummen hörbar.

Weiters ist die Bandbreite von Kongs Lauten sehr groß. Er durchlebt viele Stimmungen, die alle in verschiedenen Lautäußerungen wiedergegeben werden. Sie reichen von einem sanften Knurren, leisem Röcheln, Schnaufen über Schmerzensschreie, Jaulen, Fauchen, Schnauben bis hin zum langen, furchteinflösenden Brüllen.

Jack versucht während des Angriffs auf Kong, auf das Dach zu kommen, um Ann zu retten. Er streitet mit einem Polizisten, der ihn aufhalten möchte. Dieser Polizist wird durch ein stereotypes Klangobjekt vertont. Metallisches Klimpern von Schlüsseln und Handschellen lassen akustisch auf die „Autoritätsperson“ schließen.

Das Element Wind wird wieder sehr stimmungsunterstützend eingesetzt. Es zieht sich durch die ganze Szene und ist mal stärker, mal schwächer hörbar, wenn sich die akustische Ebene beruhigt. Am Anfang wird die beinahe romantische Szene im Sonnenaufgang von einem Windrauschen begleitet. Zwischendurch gibt es Momente, bei denen der Wind deutlich heult. Er beschwört das nahende Unheil herauf. Und am Ende bleibt fast ausschließlich Wind übrig. Der tote Kong, sein Geist, verweht. Es mischt sich nur noch leises Flugzeugbrummen dazu, die Sieger des Kampfes bleiben auch akustisch übrig (siehe Tabelle Nr. 12, Zeile # 183 f).

Beim letzten Angriffsversuch (siehe Tabelle Nr. 12, Zeile # 155 ff), der aber von der unter Kong stehenden Ann abgewehrt werden kann, ist die Musik dominierend, die diegetischen Geräusche wie Schreie, Brüllen, Klopfen, Flugzeugbrummen klingen gedämpft und entfernt, sie verhallen.

Kongs Absturz wird mit einer sehr ruhigen, im Vergleich zu den vorherigen Sequenzen fast schon stillen, Tonebene untermalt. Wir hören nur ein leises Windheulen und in der Musik liegende Töne, über die eine Frauenstimme langsam singt. Ann bleibt am Dach zurück, schluchzt seh-, aber nicht hörbar. Als Jack zu ihr aufs Dach steigt, sind die diegetischen Geräusche wieder präsent, die Musik dominiert aber immer noch.

In dieser Szene werden keine undefinierbaren Klangobjekte verwendet. Die Geräusche können aus der Handlung erklärt werden, sie ergänzen die Bildspur. Manche Geräusche können wir nicht gleich sehen, sie sind offscreen. Doch man weiß genau, worum es sich handelt, da die Geräusche entweder schon vorgestellt wurden oder kurz danach gezeigt werden. (Natürliche Differenzen ergeben sich aus den Schnitten, die Geräusche überdauern manchmal den Bildschnitt)

Die Regeln der Tonperspektive werden weitgehend beachtet. Die Flugzeuge sind lauter, wenn sie näher zu sehen sind, und auch ihre Flugrichtung wird akustisch verfolgt. Kongs Gebrüll wird leiser, wenn wir ihn beispielsweise weit entfernt am Dach mit einem Stadtpanorama sehen. Eine Ausnahme für mehrere Bereiche ist die Schlusszene. Beim letzten Angriff der Flugzeuge dominiert eine ruhige, traurige Musik und die Geräusche sind nur noch leise – untergeordnet - zu hören, was für den Rezipienten unnatürlich wirkt, da er zuvor mit einer völlig anderen Dynamik bombardiert wurde.

Musik

Die Musik ist zu einem Großteil dominierend hörbar. Sie ist in weiten Teilen dem Bild und der Handlung angepasst. Turbulent und detailreich, wenn Kong beschossen wird, beruhigend, lieblich und verzweifelt, aber auch traurig, wie es eben die Situation verlangt. Sie ist nicht nur eine Unterstützung zur Verdeutlichung unterschiedlicher Stimmungen, sie setzt ebenso Akzente. So wird zum Beispiel das Zusammenkrachen der beiden Flugzeuge musikalisch durch das Schlagwerk begleitet. Weiters wird beim ersten Kampfeinsatz von Flugzeugen und Schützen eine Art militärischer Trommelrhythmus auf der Snaredrum dazugespielt. Actionreiche Szenen werden meistens mit turbulenter Musik untermalt. Zwei Ausnahmen sollen kurz beschrieben werden. Zum einen wird eine Angriffsszene (siehe Tabelle Nr. 12, Zeile # 81 ff) mit böser dramatischer Musik unterlegt, diese bleibt aber merkbar im Hintergrund, es dominiert das Flugzeugbrummen in verschiedenen Variationen. Zum anderen wird der emotionale Höhepunkt der Szene, der letzte Angriff, der von Ann abgewehrt wird, und Kongs Absturz, mit einer langsamen, traurigen Melodie begleitet (siehe Tabelle Nr. 12, Zeile # 152 ff). Hinzu mischt sich eine Frauenstimme, die lange Töne singt. Bei Kongs Tod und Abrutschen vom Dach hört man tiefe unaufdringliche Glockenschläge.

Durch die zwischendurch beruhigenden musikalischen Momente wird die turbulente Szene immer wieder unterbrochen, damit auch der Rezipient kurze akustische Erholungspausen hat. Weiters bieten sie eine gute Basis für verschiedene, durch Geräusche ausgelöste Schreckmomente. Die sich beruhigende Szene und Musik vermitteln dem Rezipienten das Gefühl, dass die actionreiche Sequenz endlich vorbei ist (siehe Tabelle Nr. 12, Zeile # 127 ff). Doch plötzliche laute Schüsse, die nicht nur die Protagonisten, sondern gleichermaßen den Rezipienten erschrecken, beginnen unvermittelt einen neuerlichen Angriff. Ebenso setzt die Musik sofort wieder turbulent ein. Anders verhält es sich am Schluss (siehe Tabelle Nr. 12, Zeile # 175). Kong ist schon am Ende seiner Kräfte, die Musik untermalt melodisch und langsam die Sequenz. Der Rezipient erhält den Eindruck, dass Kongs Ende naht. Es bleibt aber die Hoffnung, dass er sich noch erholen könnte, da der letzte Angriff nicht vollzogen wurde. Umso heftiger wird man daher von den Schüssen aufgeschreckt, die Musik jedoch verändert sich dieses Mal nicht.

Eine weitere kleine musikalische Pause entsteht kurz vor dem ersten Flugzeugangriff (siehe Tabelle Nr.12, Zeile #19 ff) und eine noch kürzere Pause entsteht, als Ann sich nicht mehr halten kann und in die Tiefe stürzt. Sie wird jedoch sofort wieder von Kong aufgefangen, was den neuerlichen Musikeinsatz ergibt (siehe Tabelle Nr. 12, Zeile #125).

Sprache

Gesprochene Wörter sind sehr selten. Ann tätigt ein paar kurze Äußerungen wie „Beautiful“, „Yes it is“ (siehe Tabelle Nr. 12, Zeile # 14 und #16) oder schreit „No, no!“ (siehe Tabelle Nr. 12, Zeile #158 und #161). Sonst hören wir Gemurmel in der Sequenz, in der Jack sich durch die Massen drängt, um in das Haus zu kommen. Rufe eines Polizisten und von Soldaten sind zu hören (siehe Tabelle Nr. 12, Zeile #87 f). Als Kong tot am Boden liegt, nimmt man viel unverständliches Gemurmel wahr, ab und zu kann man Wörter verstehen. Ein Polizist, der für Ordnung sorgen möchte, ein Journalist und zwei Männer, die sich über das Geschehene unterhalten, stechen heraus. Denhams Satz: „It was beauty killed the beast“ beendet den Film (siehe Tabelle Nr. 12, Zeile # 198).

8.5.3.1 Analyse der Szene in Tabellenform

Tabelle Nummer 12

#	Zeit	Bild	Geräusche	Musik	Sprache
1	02:46:56:12	Kong klettert auf Hochhaus, Zoom weg von Haus	Sirenen	Musik tragisch, melodisch, tief, Cellomelodie	
2	02:47:13:07	Kong klettert, hält Ann, Zoom immer näher	Bewegungsgeräusche: Schleifen, Tapsen, Reiben an Mauer, Klopfen, Atmen von Ann, tiefes Brummen, Schnaufen von Kong, alles wird lauter bei Zoom	Musik tragisch, melodisch, tief, Cellomelodie, mehr Instrumente greifen die Melodie auf	
3	02:47:24:21	Klettert, kommt an	schnauft tief, brummt, Klackgeräusche, Schleifen, Tapsen	Musik tragisch, melodisch, mehr Instrumente	
4	02:47:47:04	Extra Totale von Hochhaus		Musik geht weiter im gleichen Stil	
5	02:47:54:11	Zoom auf Ann und Kong, Sonnenaufgang	Wind leise	wird lieblicher	
6	02:48:00:08	Kong (Gesicht) und Ann (Rücken)	tiefe, zufriedene grunzähnliche Geräusche, tiefes Atmen, Wind sehr leise	Musik weiter	

#	Zeit	Bild	Geräusche	Musik	Sprache
7	02:48:05:11	Ann	tiefe, zufriedene grunzähnliche Geräusche, tiefes Atmen, Wind sehr leise	Musik weiter	
8	02:48:10:08	Kong kratzt auf Brust	tiefes Grummeln, Schnaufen, Wind sehr leise	Musik weiter	
9	02:48:16:04	Sonnenaufgang	tiefes Grummeln, Schnaufen, Wind sehr leise	Musik weiter	
10	02:48:19:16	Ann	tiefes Grummeln, Schnaufen, leises Windrauschen	Musik weiter	
11	02:48:22:21	Kong klopft auf Brust	Ausatmen, leichtes Klopfen auf Haut, leises Windrauschen	Musik weiter	
12	02:48:29:08	Ann	Atmen von Ann, tiefes Grummeln von Kong, leises Windrauschen	Musik weiter	
13	02:48:36:00	Kong und Ann	Klopfen, Schnaufen, Windrauschen	Musik weiter	
14	02:48:42:08	Ann	Atmen von Ann, Schnaufen Kong, Windrauschen	Musik weiter	„Beautiful“ (02:48:49)
15	02:48:52:15	Kong (Gesicht) und Ann (Rücken)	tiefes Schnaufen, Klopfen, Windrauschen	Musik weiter	
16	02:48:57:07	Ann	Windrauschen	Musik weiter	„Yes, it is“ (02:48:57)
17	02:49:03:07	Kong und Ann	Windrauschen, tiefes Grunzen Kong	Musik weiter	
18	02:49:09:11	Kong und Ann, Sonnenaufgang, plötzlich Flugzeuge	Ausatmen, Schnaufen, Windrauschen erst kurz vor Erscheinen hörbares Motorbrummen	Musik wird flächig, lange Töne, fade out	
19	02:49:23:03	Ann	Flugzeugbrummen, viele kurze Räuser von Kong, Windrauschen		
20	02:49:25:06	Kong	brüllt kurz, schnauft, Flugzeugbrummen		
21	02:49:31:10	Flugzeuge weiter weg	Flugzeugbrummen		

#	Zeit	Bild	Geräusche	Musik	Sprache
22	02:49:34:18	Flugzeuge nah	lauter, Propellerrotationsgeräusche	Musik fade in, lange Töne	
23	02:49:40:13	Flugzeuge fliegen um Kong und Ann	Flugzeugbrummen leiser, kurzes Brüllen	Musik liegende Töne	
24	02:49:43:11	Flugzeug nah, Piloten Maschinengewehr	lauter, Propellerrotationsgeräusche	Musik liegende Töne	
25	02:49:47:11	Ann und Kong	schnauft zweimal kurz tief, Flugzeugbrummen leiser	Musik liegende Töne	
26	02:49:51:11	Flugzeuge weiter weg	schnauft öfter kurz tief, Flugzeugbrummen	Musik liegende Töne	
27	02:49:54:07	Flugzeuge fliegen hin, um Haus herum	Flugzeugbrummen	Musik steigert sich	
28	02:50:04:04	Kongs Gesicht	Kong schnauft, brüllt grantig, Windrauschen	Musik steigert sich	
29	02:50:07:15	Ann	Ann schluchzt kurz, kurzes Schnaufen Kong, Windrauschen	Musik	
30	02:50:09:23	Kong und Ann nah	schnauft öfter kurz tief, leises Flugzeugbrummen, Windrauschen	Musik	
31	02:50:15:06	Kong setzt Ann ab	Ann atmet, Schritte, Kong brummt, leises Flugzeugbrummen, Windrauschen	Musik	
32	02:50:20:06	Kong steht auf, Richtung Flugzeuge	lauter, kurzer Brüller, knurrt, Windrauschen	Musik	
33	02:50:23:04	Ann	Ann atmet, lauter, kurzer Brüller von Kong, knurrt, Windrauschen	Musik	
34	02:50:25:03	Ann läuft zu Kong	Schritte, kurzes, warnendes Brüllen, Röcheln, leises Flugzeugbrummen	Musik	
35	02:50:31:04	Piloten nah	Propellerrotationsgeräusche lauter	Musik und militärische Snare	

#	Zeit	Bild	Geräusche	Musik	Sprache
36	02:50:39:06	Flugzeugformation, alle starten Richtung Haus, einzelne an Kamera vorbei	bei Kamera immer Höhepunkt von Propellerrotationsgeräusche	Musik und militärische Snare	
37	02:50:45:01	Kong nah	Kong brüllt laut gefährlich, schnauft	Musik wird gesteigert und militärische Snare	
38	02:50:48:24	Kong drängt Ann zur Hauswand	sie seufzt, atmet laut, Schritte, leises Flugzeugbrummen	Musik böse, dramatisch	
39	02:50:53:18	Flugzeuge	Propellerrotationsgeräusche	Musik böse, dramatisch	
40	02:50:56:11	Beine und Arme von Kong	Schritte, tief, tapsig auf Boden, Schleifen, knurrt	Musik böse, dramatisch	
41	02:50:58:08	Kong klettert weiter rauf	Kong brüllt, Reiben an Mauer, Klopfen	Musik böse, dramatisch	
42	02:51:01:14	Flugzeuge Angriff, einzelne an Kamera vorbei	Propellerrotationsgeräusche, bei Kamera immer Höhepunkt von Propellerrotationsgeräuschen	Akzente in der Musik	
43	02:51:08:01	Kong klettert weiter rauf	Kong brüllt laut, klopft, Flugzeugbrummen kommt näher	Musik turbulent	
44	02:51:13:06	Perspektive von Schütze, fliegen auf Kong zu, dann Blick auf Schütze	Propellerrotationsgeräusche, schnelle Maschinengewehrschüsse	Musik turbulent	
45	02:51:17:22	Schüsse treffen auf Kong und Fenster	Einschüsse in Glas, Fleisch, viele Scheiben zerspringen, Kong brüllt	Musik turbulent	
46	02:51:19:08	Kong rutscht ab, Scheiben zerspringen, Ann flüchtet	Kong schreit, Scherben klirren auf Boden, schnelle Maschinengewehrschüsse, Ann schreit kurz	Musik turbulent	
47	02:51:23:14	Kong klettert nah, Flugzeug fliegt vorbei	schnelle Maschinengewehrschüsse, Einschüsse, Scherben, Aufjaulen, Schnaufen, Flugzeugbrummen	Musik turbulent	

#	Zeit	Bild	Geräusche	Musik	Sprache
48	02:51:28:13	Flugzeuge	schnelle Maschinengewehrschüsse, Flugzeugbrummen	Musik turbulent	
49	02:51:29:24	Flugzeuge und Hochhaus, Kong	schnelle Maschinengewehrschüsse, Flugzeugbrummen, Knurren	Musik turbulent	
50	02:51:31:18	Kong klettert, Flugzeuge rundherum	Kong brüllt, Flugzeugbrummen	Musik turbulent	
51	02:51:34:11	Schütze nah	schnelle Maschinengewehrschüsse, Flugzeugbrummen	Musik turbulent	
52	02:51:35:24	Kong klettert, Flugzeuge rundherum	schnelle Maschinengewehrschüsse, Klirren von Scheiben zerspringen, Brüllen, Flugzeugbrummen	Musik turbulent	
53	02:51:37:19	Kong klettert auf die Spitze, steht oben, klopft auf Brust, Flugzeug	schnelle Maschinengewehrschüsse, Flugzeugbrummen, Klirren von Scheiben zerspringen, schleifendes Klettergeräusch, Schnaufen, Knurren, lautes, langes Brüllen, Klopfen auf Brust	Musik lange Töne	
54	02:51:50:15	Panorama Stadt	lautes, langes Brüllen, Flugzeugbrummen	Musik lange Töne	
55	02:51:54:04	Panorama näher, Dach	Brüllen, Flugzeugbrummen, schnelles Klopfen auf Brust	Musik lange Töne	
56	02:51:57:07	Kong am Dach	metallenes, kurzes Scheppern, tiefes Schnaufen	Musik lange Töne	
57	02:51:58:19	Ann nah, klettert auf Leiter	aufgeregtes Atmen	perkussiver Einsatz, geht turbulent weiter	
58	02:52:01:11	Ann von oben, klettert auf Leiter	Tapsen von Hände auf Metall	Musik turbulent	
59	02:52:05:24	viele Flugzeuge nah	Flugzeugbrummen laut	Musik turbulent	

#	Zeit	Bild	Geräusche	Musik	Sprache
60	02:52:09:24	Kong	Stampft, Brüllt	Musik turbulent	
61	02:52:12:02	Ann klettert zu Kong	Tapsen von Hände auf Metall, schnelles Atmen	Musik turbulent	
62	02:52:15:11	Flugzeuge	Flugzeugbrummen laut	Musik turbulent	
63	02:52:25:15	Panorama Stadt	Flugzeugbrummen leise	Musik turbulent	
64	02:52:29:07	Kong nah	Kong stampft, dumpfes Klopfen auf Metall, kurzes Knurren	Musik turbulent	
65	02:52:31:05	Flugzeug von vorn	schnelle Maschinengewehrschüsse, Flugzeugbrummen	Musik turbulent	
66	02:52:34:02	Totale Kong	Kong schreit, schnelle Maschinengewehrschüsse, Einschüsse in Fleisch	Musik turbulent	
67	02:52:36:00	Kong nah	kurzes Brüllen, Schnaufen	Musik turbulent	
68	02:52:39:04	Flugzeug	schnelle Maschinengewehrschüsse, Flugzeugbrummen	Musik turbulent	
69	02:52:41:02	Kong springt, schlägt mach Flugzeug	kurzes Brüllen, Flugzeugbrummen	Musik turbulent	
70	02:52:42:14	Flugzeuge	Flugzeugbrummen laut, schnelle Maschinengewehrschüsse	Musik turbulent	
71	02:52:44:19	Flugzeuge umkreisen Kong	Flugzeugbrummen laut, veränderte Dynamik und Frequenz bei Vorbeifliegen, kurzes Brüllen, schnelle Maschinengewehrschüsse, Einschüsse in Metall	Musik turbulent	
72	02:52:51:24	Kong nah	Flugzeugbrummen, Kong schaut	Musik turbulent	
73	02:52:53:07	Kong von unten, Flugzeug nähert sich	Flugzeugbrummen laut, kurzes Brüllen, schnelle Maschinengewehrschüsse, Einschüsse in Metall	Musik turbulent	

#	Zeit	Bild	Geräusche	Musik	Sprache
74	02:52:54:10	Flugzeuge von oben	Flugzeugbrummen laut	Musik turbulent	
75	02:52:58:14	Schütze nah	Flugzeugbrummen laut, schnelle Maschinengewehrschüsse	Musik turbulent	
76	02:53:00:12	Kong	Kong schreit, schnelle Maschinengewehrschüsse, Pfeifen der Projektile, Einschüsse in Fleisch, Knurren	Musik turbulent	
77	02:53:03:23	Schütze nah	schnelle Maschinengewehrschüsse, Flugzeugbrummen	Musik turbulent	
78	02:53:05:17	Flugzeug fliegt auf Kong zu, er springt, schlägt Flugzeug	schnelle Maschinengewehrschüsse, Flugzeugbrummen, Kong brüllt, Rattern, Plumpsen auf Metall	musikalische Akzente	
79	02:53:09:16	Flugzeug stürzt in die Tiefe	tiefes Knattern, flatternde Teile fliegen durch Wind	musikalische Akzente	
80	02:53:15:24	Kong wieder auf Spitze	plumpe Schritte, Schleifen, brüllt, Klopfen auf Brust	Musik wird kurz positiver	
81	02:53:21:17	Flugzeug von hinten, fliegt vorbei	Kong brüllt, Klopfen auf Brust, schnelle Maschinengewehrschüsse, Flugzeugbrummen variiert, tiefes Fauchen	wird sofort wieder böse, bleibt aber im Hintergrund-Flugzeuggeräusche dominant	
82	02:53:28:02	Schütze nah	schnelle Maschinengewehrschüsse, Flugzeugbrummen	Musik im Hintergrund, Flugzeuggeräusche dominant	
83	02:53:29:18	Flugzeug und Kong	schnelle Maschinengewehrschüsse, Flugzeugbrummen	Musik im Hintergrund, Flugzeuggeräusche dominant	
84	02:53:32:05	Flugzeuge	Flugzeugbrummen variieren, schnelle Maschinengewehrschüsse	Musik im Hintergrund, Flugzeuggeräusche dominant	

#	Zeit	Bild	Geräusche	Musik	Sprache
85	02:53:39:17	Flugzeuge umkreisen Kong	Flugzeugbrummen variieren, kurze Schüsse, kurzes Brüllen	Musik im Hintergrund, Flugzeuggeräusche dominant	
86	02:53:41:09	Flugzeuge weiter weg	flächiges Flugzeugbrummen	Musik steigert sich wieder	
87	02:53:43:15	Jack läuft an Menschen vorbei, Polizist hält ihn zurück	Gemurmel, Flugzeugbrummen, metallisches Scheppern (Schlüssel, Handschellen), Schritte	Musik geht dramatisch, turbulent weiter, dominiert wieder	Polizist spricht zu Jack
88	02:53:53:16	Jack läuft vorbei an Soldaten	Gewehr Klacken, Schritte, Rufe, Schlag auf Boden, Flugzeugbrummen	Musik geht dramatisch, turbulent weiter	Rufe von Soldaten
89	02:53:58:18	Jack öffnet Tür, läuft rein	Quietschen von Türe, Schritte	Musik geht dramatisch, turbulent weiter	
90	02:54:01:00	Jack läuft zu Aufzug	Schritte	Musik geht dramatisch, turbulent weiter	Rufe von Menschen
91	02:54:04:03	Jack schlägt Soldaten	Schlag auf Holz, plumpsender Körper auf Steinboden, Schrei, Metall rasseln, Rumps von Türe schließen	Musik geht dramatisch, turbulent weiter	
92	02:54:08:03	Flugzeuge fliegen auf Kong zu	Flugzeugbrummen, schnelle Maschinengewehrschüsse	Musik dramatisch, turbulent	
93	02:54:10:11	einzelnes Flugzeug	Flugzeugbrummen laut, schnelle Maschinengewehrschüsse	Musik dramatisch, turbulent	
94	02:54:11:18	Kong	Kong faucht, Flugzeugbrummen	Musik dramatisch, turbulent	
95	02:54:13:03	Ann klettert auf Leiter	Tapsen auf Metall, Klackern, Atmen Ann	Musik dramatisch, turbulent	

#	Zeit	Bild	Geräusche	Musik	Sprache
96	02:54:19:02	Flugzeug fliegt auf Kong zu (Sicht aus Flugzeug)	Flugzeugbrummen, schnelle Maschinengewehrschüsse	Musik dramatisch, turbulent	
97	02:54:21:01	Kong wird von Flugzeugen umkreist	Flugzeugbrummen variieren, Kong faucht	Musik dramatisch, turbulent	
98	02:54:25:01	Flugzeug fliegt auf Kong zu (Sicht aus Flugzeug)	Flugzeugbrummen, schnelle Maschinengewehrschüsse	Musik dramatisch, turbulent	
99	02:54:29:09	einzelnes Flugzeug, Kong	Flugzeugbrummen, Fauchen	Musik dramatisch, turbulent	
100	02:54:30:12	Extra Totale Hochhaus	Flugzeugbrummen	Musik dramatisch, beruhigt sich ein bisschen	
101	02:54:34:10	Kong Nah	Knurren, leises Flugzeugbrummen	Musik dramatisch, beruhigt sich ein bisschen	
102	02:54:35:13	Kong und Himmel-Flugzeuge kommen	Knurren, Flugzeugbrummen	Musik dramatisch, beruhigt sich ein bisschen	
103	02:54:37:02	Panorama Hochhaus, vier Flugzeuge fliegen von allen Seiten auf Kong zu	flächiges, leises Flugzeugbrummen	dramatische Musik	
104	02:54:40:23	Ann klettert Leiter rauf	Tapsen auf Metall, Klackern	dramatische Musik	
105	02:54:44:19	Ann klettert Leiter rauf, Hochhausspitze und Kong	Tapsen auf Metall, Klackern, Brüllen	dramatische Musik	
106	02:54:46:06	Flugzeuge fliegen auf Kong zu	Flugzeugbrummen variieren	dramatische Musik	
107	02:54:48:06	Schütze nah	Flugzeugbrummen, schnelle Maschinengewehrschüsse	dramatische Musik	
108	02:54:50:05	Flugzeug fliegt auf Kong	Flugzeugbrummen, schnelle Maschinengewehrschüsse	dramatische Musik	

#	Zeit	Bild	Geräusche	Musik	Sprache
109	02:54:52:04	Flugzeug fliegt auf Kong zu (Sicht aus Flugzeug)	Flugzeugbrummen, schnelle Maschinengewehrschüsse, Fauchen	dramatische Musik	
110	02:54:53:22	Kong springt runter, hält sich auf Vorsprung fest	Flugzeugbrummen, Fauchen, dumpfer Schlag	dramatische Musik	
111	02:54:55:12	Totale von oben, Hochhaus	Flugzeugbrummen	dramatische Musik	
112	02:54:57:04	Flugzeug nah	Flugzeugbrummen, schnelle Maschinengewehrschüsse	dramatische Musik	
113	02:54:58:20	Blick von innen aus Fenster, Kong beim Fenster, hält sich fest, Schüsse auf ihn und durchs Fenster, fällt, reißt Fensterrahmen mit	Flugzeugbrummen, schnelle Maschinengewehrschüsse, Einschüsse in Glas, Scherben klirren, Kong kreischt, Rumpeln, metallisches Quietschen	dramatische Musik	
114	02:55:02:05	Ann klettert Leiter rauf	Tapsen auf Metall, Klackern	wird wieder gesteigert, mehr turbulente Melodien	
115	02:55:03:16	Schüsse auf Metall sprengen Leiterverankerung	Schüsse in Metall, Pfeifen der Projektile, Quietschen	Musik dramatisch, turbulent	
116	02:55:05:24	Ann klettert	angestregtes Stöhnen, Tapsen auf Metall	Musik dramatisch, turbulent	
117	02:55:07:10	Leiter löst sich aus Verankerung, Ann hält sich fest	Quietschen, Klackern, Schrei Ann	Musik dramatisch, turbulent	
118	02:55:09:12	Leiter biegt sich weg von Mauer, Kong rutscht neben Mauer runter, hält sich, Flugzeug vorbei	Schrei Ann, metallisches Quietschen, Klacken, Schrei Kong, Schleifen, Flugzeugbrummen	Musik dramatisch, turbulent	
119	02:55:12:09	Kong, Flugzeug	Flugzeugbrummen	Musik dramatisch, turbulent	

#	Zeit	Bild	Geräusche	Musik	Sprache
120	02:55:14:09	Ann hält sich an Leiter fest, die über Stadt schwebt	Stöhnen, Schreien, Knarren von Metall	Musik dramatisch, turbulent	
121	02:55:20:09	Ann und Leiter	Stöhnen, Schreien, Knarren von Metall	Musik dramatisch, turbulent	
122	02:55:23:00	Kong nah	verzweifertes Stöhnen Ann	Musik dramatisch, turbulent	
123	02:55:25:03	Ann und Leiter	Ann schreit, Knarren von Metall	Musik dramatisch, turbulent	
124	02:55:26:12	Kong, Ann, Leiter, Flugzeug fliegt vorbei	Rattern, Flugzeugbrummen, Ann schreit, Knarren von Metall	Musik dramatisch, turbulent	
125	02:55:28:07	Ann fällt runter	langer Schrei Ann, kurzer Schrei Kong	kurze Pause in der Musik	
126	02:55:29:12	Kong springt nach, fängt sie, haltet sich fest	langer Schrei Ann, kurzer Schrei Kong, Schnaufen Kong, dumpfes Klopfen	beim Auffangen geht es wieder weiter, positiver	
127	02:55:33:05	Kong klettert rauf	tiefes Gurren, Brummen, dumpfes Klopfen	Musik beruhigt sich	
128	02:55:36:10	Kong setzt Ann in den Turm	tiefes Schnaufen, leises Rascheln, stoßweises Jammern von Ann, Plumpsen auf Scherben, Scherben klirren, Windrauschen	Musik beruhigt sich	
129	02:55:46:01	Ann nah	stoßweises Atmen Ann, Schnaufen Kong, Windrauschen, Scherben	Musik beruhigt sich	
130	02:55:49:23	Ann und Kong	Schuss zischt durch, Pfeifen der Projektile, Scherben klirren, Japsen,	Musik dramatisch, turbulent	
131	02:55:51:17	Ann am Boden	Schuss zischt durch, Pfeifen der Projektile, Scherben klirren, Japsen, Raunen Kong	Musik dramatisch, turbulent	

#	Zeit	Bild	Geräusche	Musik	Sprache
132	02:55:52:24	von innen: Flugzeug kommt näher, Kong schwingt sich bei Fenster vorbei	schnelle Maschinengewehrschüsse, Scherben klirren, Stöhnen Kong, Flugzeugbrummen wird lauter, Klopfen	Musik dramatisch, turbulent	
133	02:55:57:24	von außen, Kong klettert im Kreis	Flugzeugbrummen, schnelle Maschinengewehrschüsse	Musik dramatisch, turbulent	
134	02:56:00:06	Flugzeug nah	Flugzeugbrummen, schnelle Maschinengewehrschüsse	Musik dramatisch, turbulent	
135	02:56:02:07	Flugzeug fliegt um Turm, verfolgt Kong	Flugzeugbrummen, schnelle Maschinengewehrschüsse	Musik dramatisch, turbulent	
136	02:56:05:05	Ann läuft im Turm hinterher, klettert auf Leiter	Flugzeugbrummen, schnelle Maschinengewehrschüsse, Einschüsse Scheiben, Scherben klirren, leise Schritte, leises, schnelles Atmen, leises Tapsen auf Metall	Musik dramatisch, turbulent	
137	02:56:09:21	Flugzeug fliegt auf Kong zu, er greift danach, schleudert es weg	tiefes Flugzeugbrummen, Knurren Kong	Musik dramatisch, turbulent	
138	02:56:14:17	Flugzeug kracht gegen anderes Flugzeug	Knall, Rattern der Rotorblätter, Flugzeugbrummen	musikalisch unterstützt durch Schlagwerk, Akzent	
139	02:56:17:10	Totale, Kong auf Dach, Flugzeuge stürzen ab	Rattern der Rotorblätter, Flugzeugbrummen, werden schnell leiser	Musik wieder langsamer, ruhiger	
140	02:56:19:17	Kong sackt zusammen	stoßweise schweres Atmen, Klopfen auf Metall, Windrauschen	Musik wird ruhiger	
141	02:56:22:17	Kong Gesicht nah	tiefes Raunen, Klopfen auf Metall, Windrauschen	liegende Töne	
142	02:56:24:11	Ann läuft zu Tür	Tür klickt, quietscht, Schritte, schnelles Atmen, Windrauschen	liegende Töne	
143	02:56:27:16	Ann schaut hinauf	Wind heult, tiefer Schnaufer Kong	liegende Töne	

#	Zeit	Bild	Geräusche	Musik	Sprache
144	02:56:29:20	Kong schaut hinunter	Wind heult, Kong schnauft, röchelt, Ann leises Atmen	liegende Töne	
145	02:56:22:17	Ann nah	Kong schnauft, Ann seufzt, Wind heult	langsame Melodie beginnt	
146	02:56:38:10	Kong nah	Kong atmet, röchelt, faucht tief, Tapsen auf Metall, Wind heult	langsame Melodie	
147	02:56:49:08	Kong total	Kong atmet, schnauft, Tapsen auf Metall, Wind heult	langsame Melodie	
148	02:56:52:08	Ann auf Leiter	metallisches Klacken, Tapsen, Ann stöhnt kurz, Wind heult, Schnaufen Kong	langsame Melodie	
149	02:56:54:06	Klettert rauf	Schnaufen, Stöhnen Kong, Tapsen auf Metall	langsame Melodie	
150	02:56:58:18	Kong am Dach	Knurren, Schnaufen, Klopfen auf Metall, Wind heult	langsame Melodie	
151	02:57:05:09	Kongs Füße, Himmel, Flugzeuge kommen wieder	Schnaufen, Röcheln, Wind heult	langsame Melodie	
152	02:57:08:10	drei Flugzeuge fliegen auf ihn zu	Flugzeugmotorgeräusch, ruhig	langsame Melodie	
153	02:57:13:02	Ann klettert Leiter rauf	Knurren, Tapsen auf Metall, Wind heult	langsame Melodie	
154	02:57:14:22	Jack im Lift	Schritte	langsame Melodie	
155	02:57:18:20	Flugzeug	nicht laut, nur leises Rattern der Rotorblätter	langsame Melodie, liegt über den Geräuschen	

#	Zeit	Bild	Geräusche	Musik	Sprache
156	02:57:24:14	Schütze nah	nicht laut, nur leises Rattern der Rotorblätter	langsame Melodie, Abgang von tiefen Instrumenten untermalt die herannahende Gefahr, liegt über den Geräuschen	
157	02:57:28:03	Kong steht auf	Kong schnauft, Schläge auf Brust, langer Brüller, alles gedämpft, leise	hohe Streicher als Antwort, positiver	
158	02:57:34:17	Ann unter seinen Beinen	Fauchen, Pochen von Pfoten auf Metall, Ann schreit, alles klingt entfernt, gedämpft, leise	langsame, traurige Melodie, liegt über den Geräuschen	„No, no!“ (02:57:37)
159	02:57:42:19	Schütze nah	nur leises Rattern der Rotorblätter	langsame, traurige Melodie, liegt über den Geräuschen	
160	02:57:46:11	Flugzeug fliegt auf Kong zu- Sicht von Schütze	nur leises Rattern der Rotorblätter, Kong brüllt (klingt leise)	langsame, traurige Melodie, liegt über den Geräuschen	
161	02:57:49:05	Ann nah	Ann schreit, Kong faucht, Schläge auf Brust (klingt leise)	langsame, traurige Melodie, liegt über den Geräuschen	„No, no!“ (02:57:49)
162	02:57:52:14	Kong nah	Kong faucht, brüllt, Schläge auf Brust (klingt leise)	langsame, traurige Melodie, liegt über den Geräuschen	
163	02:57:55:04	Flugzeuge fliegen vorbei	Kong faucht (klingt leise) Flugzeugbrummen lauter bei Vorbeifliegen	langsame, traurige Melodie, liegt über Geräuschen	
164	02:58:04:18	Kong bricht zusammen	Kong stöhnt, dumpfer Schlag auf Metall	liegende Töne	

#	Zeit	Bild	Geräusche	Musik	Sprache
165	02:58:09:13	Kong nimmt Ann, rutscht runter	Schleifen, tiefes Stöhnen, Schnaufen, Ann weint, Wind leise	liegende Töne	
166	02:58:13:18	Kong und Ann weiter weg	Schleifen, dumpfer Schlag auf Metall, tiefes Schnaufen, Wind leise	liegende Töne	
167	02:58:16:21	Ann in seiner Hand	Windrauschen, Seufzen von Ann, sanftes Knurren Kong	liegende Töne, Frauenstimme singt langsame Melodie	
168	02:58:20:14	Kongs Gesicht, Ann	sanftes Knurren, Windrauschen, Ann wimmert leise	liegende Töne, Frauenstimme singt langsame Melodie	
169	02:58:25:07	Kong und Ann, Kong fällt um	Schnaufen, dumpfer Schlag auf Blech, Jammern, leises Stöhnen Ann, Windrauschen	liegende Töne, Frauenstimme singt langsame Melodie	
170	02:58:29:03	Kong setzt Ann ab	leichtes Klopfen auf Metall, Klacken, Windrauschen, Jammern von Ann, Schnaufen Kong	liegende Töne, Frauenstimme singt langsame Melodie	
171	02:58:34:22	Kongs Gesicht, Ann	Schnaufen, Jammern von Ann, Windrauschen	liegende Töne, Frauenstimme singt langsame Melodie	
172	02:58:37:22	Kong und Ann	ruhiges Knurren, Schnaufen Kong, tiefes Atmen, leises Wimmern von Ann	Streicher-melodie mischt sich dazu, Frauenstimme wird leiser	
173	02:58:50:20	Ann streichelt Kongs Nase	Schnaufen, Windrauschen, leises Weinen	langsame Melodie, Frauenstimme weg, Streicher und Oboe	
174	02:58:56:24	Kongs Gesicht groß	sanftes Schnauben und Schnaufen Kong, Windrauschen, leises Weinen	langsame Melodie, Streicher und Oboe	

#	Zeit	Bild	Geräusche	Musik	Sprache
175	02:59:00:05	Kong, Ann weiter weg, Flugzeug taucht hinter Kong auf, schießt	Schnaufen, Windrauschen, leises Weinen, plötzliche Schüsse, Einschüsse in Fleisch, Schreien von Ann, Stöhnen, Schreie von Kong, Seufzer, Flugzeugbrummen (erst kurz bevor es zu sehen ist, vorher nur Schüsse) entfernt sich, Kong schnauft erschöpft voll Schmerzen, Schleifen auf Metall	langsame Melodie, Streicher und Oboe, bei Schüssen, liegende Töne	
176	02:59:16:09	Ann	Ann weint, Seufzer von Kong, tiefes Atmen von Kong, Windrauschen, Klopfen auf Metall	Musik ruhig, Frauenstimme lange Töne	
177	02:59:23:02	Ann und Kong	tiefes Atmen von Kong, starkes Windrauschen, Ann weint	Musik ruhig, Frauenstimme lange Töne	
178	02:59:29:07	Ann, Kongs Finger streichelt ihr Gesicht	ruhiges Brummen, Schnaufen, starkes Windrauschen, Ann weint leise	Musik ruhig, Frauenstimme lange Töne, Glockenschläge	
179	02:59:39:05	Ann und Kong	Schnaufen, schweres Atmen Kong, starkes Windrauschen, Ann weint, japst leise	Musik ruhig, Frauenstimme lange Töne, Glockenschläge	
180	02:59:50:04	Ann, Kongs Finger bei Gesicht, zieht sich zurück	Schleifen über Metall, Ann weint, starkes Windrauschen	Musik ruhig, Frauenstimme lange Töne wird leiser, Glockenschläge	
181	02:59:59:17	Kong fällt runter	Schleifen über Metall, starkes Windrauschen, Japsen von Ann	liegende Streicher Glockenschläge	
182	03:00:03:12	Ann weint	ein tiefes Atmen, sonst nur starkes Windrauschen	liegende Töne, Frauenstimme beginnt wieder	

#	Zeit	Bild	Geräusche	Musik	Sprache
183	03:00:08:12	Kong fliegt runter, Sicht von oben, Flugzeuge	Starkes Windrauschen, leises Pochen wird zu leisem Rotorblätterbrummen	liegende Töne, Instrumente, Frauenstimme lange Töne	
184	03:00:26:21	Ann steht am Dach	Windrauschen, leises Rotorblätterbrummen fade out, leiser Seufzer	Frauenstimme lange Töne, fade out, Instrumente mit Melodie beginnen wieder	
185	03:00:38:13	Totale, Ann steht am Dach, Sonnenaufgang, Jack klettert Leiter rauf	Tapsen auf Leiter, Schuhe auf Leiter, Windrauschen	Streicher traurige Melodie	Jack: „Ann, Ann!“ (03:00:43)
186	03:00:46:15	Ann nah	Windrauschen	Streicher traurige Melodie	
187	03:00:54:05	Jack nah	Windrauschen, schweres Atmen von Jack	Streicher traurige Melodie	
188	03:00:59:15	Ann nah	Windrauschen	Streicher traurige Melodie	
189	03:01:04:00	Beide, Sonnenaufgang, Umarmung	Windrauschen, leise Schritte	Musik steigert sich, traurig, erlöst	
190	03:01:13:04	Menschen auf Straße laufen zu Kong	Rufe, Gemurmel, viele Schritte, Rasseln, Klappern	Musik traurig, erlöst	
191	03:01:19:04	toter Körper, Menschen kommen	Rufe, Gemurmel, viele Schritte, Rasseln, Klappern	Musik ruhig, traurig	
192	03:01:26:03	Klettern drauf, machen Fotos	Blitzgeräusche, Klicken Rufe, Schritte, Gemurmel	Musik ruhig, traurig	
193	03:01:33:02	viele Köpfe	Rufe, Gemurmel, viele Schritte, Rasseln, Klappern	Musik ruhig, traurig	
194	03:01:36:00	Journalist macht Fotos von Soldaten	Blitzgeräusche, Klicken, Rufe, Gemurmel, Schritte, Rasseln, Klappern	Musik ruhig, traurig	Dialog

#	Zeit	Bild	Geräusche	Musik	Sprache
195	03:01:45:11	Polizist versucht Ordnung zu schaffen, Mann fragt nach Sinn	Rufe, Gemurmelt, Schritte, metallisches Rascheln, Blitzgeräusche, Klicken	Musik ruhig, traurig	Dialog
196	03:01:59:13	Denham kommt zwischen Leuten hervor	Rufe, Gemurmelt, Schritte, Rascheln	Musik ruhig, traurig	
197	03:02:04:24	toter Körper, viele Menschen	Rufe, Gemurmelt, Schritte, Blitzgeräusch, Klicken	Musik ruhig, traurig	„Airplanes got him“ (03:02:07)
198	03:02:09:07	Denham nah, schaut, entfernt sich	Denham spricht ruhig, Rufe, Gemurmelt, Schritte, Rascheln	Musik ruhig, traurig, bei Satz liegende Töne, dann setzt Streicher-melodie ein	„It was beauty killed the beast“ (03:02:16)
199	03:02:26:10	Kamerafahrt weg von Masse und totem Kong	Gemurmelt leise	Streicher-melodie steigert sich	
200	03:02:42:03	Black out, nach paar Sekunden Credits		Musik weiter bei Credits	

8.5.4 Vergleich der drei Filme

Fangen wir am Schluss an. Denhams Satz „It was beauty killed the beast“ beendet die Filme von 1933 und 2005. Kongs Aufprall auf den Boden wird in den Filmen von 1933 und 1976 akustisch ähnlich gestaltet. Das Runterfallen wird im ersten Film musikalisch begleitet und auch Kongs Aufprall auf dem Boden wird unterstützt. Im zweiten Film passiert das Ganze ohne Musik. Der Aufprall selber jedoch geschieht in beiden Filmen im Off. In King Kong 1933 sehen wir die am Boden kauernde Ann und 1976 eine Nahaufnahme von Jack, der hinunterschaut. Weiters wird in dieser Version ein Hubschrauberabsturz ähnlich gestaltet. Wir sehen eine Nahaufnahme von Kong und hören den Aufprall des Hubschraubers. 2005 verzichtet man auf diesen Effekt und bleibt akustisch und visuell bei der auf dem Dach stehenden Ann.

In den Versionen von 1933 und 1976 gibt es eine lange Sequenz ohne Musik. Der ganze Flugzeug- bzw. Hubschrauberangriff wird nur durch Geräusche begleitet. Vielleicht sollen dadurch die gefährlichen Schusswaffen und die verzweifelten, schmerzgefüllten Laute von

Kong deutlicher herausstechen. Oder man wollte die Ohren der Rezipienten nicht überfordern mit einer zu intensiven Tonebene.

Das Element Wind wird in King Kong 1976 und 2005 wieder sehr deutlich herausgehoben, jedoch wird es ein wenig unterschiedlich gestaltet. 1976 ist der unheilverkündende Wind eher heulend, pfeifend und aufdringlich, 2005 streicht er stellenweise sanft über die Figuren und bleibt als dominierendes, diegetisches Geräusch übrig, als Kong vom Dach fällt. Dennoch hat er auch hier einen geisterähnlichen Charakter, schließlich begleitet er Kong in den Tod. Ebenso wird die psychische Anspannung erneut durch den Wind vermittelt.

Die Laute, die Ann (bzw. Dwan) von sich gibt, sind in den Filmen von 1976 und 2005 hauptsächlich tiefes Atmen, Seufzen, Stöhnen und Schreien. 1976 spricht Dwan vergleichsweise mehr. Im Gegensatz dazu hört man im Film von 1933 keine Ann.

Beim Erscheinen der Männer, die gegen Kong kämpfen, erklingt im Film von 1976 zusätzlich zur orchestralen Musik ein militärischer Schlagzeugrhythmus der Snaredrum. Diese kleine musikalische Feinheit wurde ebenso in der Version von 2005 verwendet.

Blitzgeräusche und das Klicken der Fotoapparate verdeutlichen auch in dieser Schlusszene in den Filmen von 1976 und 2005 wieder die sensationshungrigen Menschen, deren schaulustige Neugierde teilweise Grund für das Ende von Kong und den zahlreichen Menschen ist.

8.6 Fazit

Die Analyse der ausgewählten Szenen zeigt deutlich, wie variationsreich und unterschiedlich die akustische Ebene im Film gestaltet werden kann, auch wenn die Handlung dieselbe ist. Es überrascht nicht, dass der Film aus dem Jahr 2005 die differenzierteste und aufwendigste Tongestaltung vorweist. Dies liegt unter anderem am technischen Fortschritt, dem jahrelangen Umgang mit dem Ton und nicht zuletzt an den erfahrenen Rezipienten, die heutzutage sehr vertraut mit dem Medium Film sind und sich an aufwendige, akustische Spektakel gewöhnt haben. Ein turbulenter, fantasievoller Abenteuerfilm verlangt nach dieser Art von Tongestaltung, der Rezipient würde es nicht anders erwarten. Unvorstellbar wäre es hingegen, King Kong 2005 würde akustisch seiner Vorgängerversion aus dem Jahr 1933 gleichen, natürlich mit verbessertem technischen Tonmaterial. Die dezente Tongestaltung des Films würde als unrealistisch und langweilig, vielleicht sogar störend empfunden werden. Es würde schwerfallen in die Welt und die Gefühlsebene der Protagonisten einzutauchen. Zu bedenken ist, dass für den Rezipienten der jeweiligen Zeit genau das Gegenteil der Fall war. Damals wurde

die für heutige Verhältnisse reduziert und einfach klingende Tonspur als aufregend und interessant wahrgenommen.

Dennoch werden Gestaltungsmöglichkeiten und Funktionen der Geräusche aus den Vorgängerfilmen „abgehört“ und in veränderter oder gleicher Form wieder verwendet. Die Ergebnisse der gestellten Forschungsfrage „Welche akustischen Gestaltungsmöglichkeiten und Funktionen der Geräusche haben die untersuchten Remakes von ihrem Vorgängerfilm bzw. ihren Vorgängerfilmen übernommen?“ wurden schon am Ende des jeweiligen Kapitels in einem Vergleich der Filme präsentiert. Abschließend werden an dieser Stelle wichtige Aspekte noch einmal zusammengetragen.

Stille

Die Stille als Gestaltungsmittel im Tonfilm hat sich bewährt und wird nach wie vor eingesetzt. Stille kann im Film unterschiedliche Formen annehmen. In den untersuchten Szenen wird sie als Kontrast zu der lauten, diegetischen Trommelmusik, der extradiegetischen Musik und den Geräuschen der Einheimischen verwendet. Diese fallen mehr oder weniger plötzlich weg und übrig bleiben leise Geräusche, die wir erst mit dem Verschwinden der lauten Geräusche wahrnehmen können. In den Filmen aus den Jahren 1933 und 1976 können wir diesen Einsatz beobachten, als die Mannschaft von den Einheimischen entdeckt wird und diese die Zeremonie beenden. Das Beispiel von 2005 verwendet einen kurzen, stillen Moment, als Denham das Kind erblickt. Die Musik wird beendet und die Geräusche werden auf ein Minimum reduziert.

Weiters entsteht bei Kongs Auftritt in allen Versionen eine gespannte Stille. Jegliche Art von Musik endet, Geräusche werden hervorgehoben. Deutlich kann man Ann/Dwan schluchzen und stöhnen hören. In King Kong 1976 können wir eine zuvor nicht gehörte Urwaldatmosphäre der Umgebung wahrnehmen. Hier wird es erst still, als Kong bei Dwan ankommt. In der Version von 1933 wird die Stille etwas früher eingesetzt, nachdem der Häuptling durch einen Schrei die Trommeln und Rufe beendet und den Gong, als Ruf für Kong, schlagen lässt.

Im Beispiel aus 2005 gibt es zwei kurze stille Momente. Als Ann auf der anderen Seite der Schlucht ankommt, endet Trommelmusik und Rufe der Einheimischen. Wir hören nur verstärkt das prasselnde Feuer, ein langgezogenes Heulen, Rascheln der Fesseln, Anns Atmen und Stöhnen und lauter werdendes, hölzernes Knacksen. Kurz darauf setzt die Musik wieder ein, die Geräusche werden wieder lauter. Der zweite Moment wird durch ein tiefes, langes Brüllen hervorgerufen, das die hektisch herumlaufenden Menschen, Schüsse und die

Musik stoppt. Es entsteht kurz eine entsetzte aufmerksame Stille. Leise Geräusche wie Schritte auf Steinen und das metallische Klackern der Gewehre sind leise im Hintergrund. Der Kapitän flüstert und ist dennoch deutlich zu hören.

Akusmatische Geräusche

In den Filmen von 1933 und 1976 wird die Mannschaft von akusmatischen Geräuschen und Musik der Einheimischen angelockt. Sie suchen neugierig nach deren Quelle.

Die akusmatische Vorstellung eines mysteriösen, gefährlichen Lebewesens wird in allen drei Filmen eingesetzt. 1933 und 2005 können wir das furchteinflößende Brüllen hören, bevor wir sehen, von welchem Wesen es stammt. Wir blicken stattdessen auf die verschreckten Reaktionen der Protagonisten. Die Version von 1976 stellt Kong zuerst durch seine monströsen Bewegungsgeräusche vor, er brüllt erst, als wir ihn sehen.

Weiters ist in den Filmen von 1933 und 1976 Kongs Aufprall auf dem Boden, nach dem Sturz vom Hochhaus, nur akustisch wahrnehmbar. Man sieht währenddessen im ersten Film die auf dem Dach kauende Ann und im zweiten den vom Hochhaus hinunter starrenden Jack. Im ersten Film wird dieser Aufprall zusätzlich musikalisch unterstützt, im zweiten hört man nur einen mächtigen, dumpfen Knall.

Schreie, Stöhnen, tiefes Atmen von Ann bzw. von Dwan

Ein dominierend verwendetes Geräusch sind die unterschiedlichen, verzweifelten Laute von Ann bzw. Dwan. Diese begleiten jeden Film deutlich hörbar in verschiedenen Situationen. Teilweise hat man das Gefühl, dass ihre Lautstärke im Vergleich zu anderen Geräuschen ein wenig übertrieben ist. Man denke nur an die Gegenüberstellung des Schreis von Ann und dem Brüllen von Kong, das, wenn man seine Größe beachtet, um einiges imposanter und lauter sein müsste als der Schrei der zarten Frau.

Unidentifizierbare Klangobjekte

Unidentifizierbare Klangobjekte werden in den Filmen von 1976 und 2005 eingesetzt. In der Version von 1976 beschränkt sich dieser Gebrauch auf metallische Schleif- und Schlaggeräusche, die Kälte und Härte suggerieren und beim Auftritt des als Affen verkleideten, tanzenden Menschen zu hören sind. Ebenso finden metallische Geräusche in der neuesten Version Verwendung. Vor allem die Szene der Inselerkundung ist mit sehr vielen

unidentifizierbaren Klangobjekten gestaltet, die uns auf dem akustischen Weg die Unsicherheit der Protagonisten vermitteln.

Stimmung durch Geräusche vermitteln

Der eben genannte Gebrauch der unidentifizierbaren Klangobjekte ist eine Möglichkeit, die Stimmung der Handlung bewusst oder unbewusst auf den Rezipienten zu übertragen. Man kann jedoch auch Geräusche, deren Quelle kein Rätsel darstellen, dazu verwenden. So werden beispielsweise im Film von 1976 nach der ruhigen Szene zwischen Dwan und Jack die unheilbringenden Einheimischen und Dwans Unzufriedenheit durch ein Knarren und Quietschen des Schiffs verdeutlicht. In der neuesten Version kann man solche Verwendungen von Geräuschen ebenfalls feststellen. Die Elemente Windrauschen und Wasser werden häufig eingesetzt. Im ältesten Film allerdings findet man kein Beispiel dieser Art. Hier werden die Emotionen hauptsächlich durch die Filmmusik vermittelt. Abgesehen davon übertragen natürlich schon allein das Schreien und Stöhnen von Ann und Kongs Brüllen die Emotionen der Protagonisten auf den Rezipienten, aber diese offensichtliche Verwendungsart ist hier nicht gemeint.

Signale

Zwei Arten von Signalen, die als Warnzeichen für Rezipient und Protagonisten dienen, hört man in den älteren beiden Filmen. Der Gorilla wird 1933 von zwei metallischen Gongs, 1976 von tiefen, hölzernen, langen Blasinstrumenten angekündigt. Gleichzeitig sind sie ein Aufruf für Kong, zur Mauer zu kommen.

Verbindung diegetischer und extradiegetischer Musik

Die Verschmelzung von extradiegetischer und diegetischer Musik passiert in allen Filmen in Verbindung mit der Trommelmusik der Einheimischen, jedoch auf unterschiedliche Art. Im ersten Film dominiert die orchestrale Musik gegenüber den diegetischen Trommelrhythmen. In den anderen beiden Versionen werden die vorrangigen Trommelrhythmen von anderen verfremdeten Klängen und Instrumenten begleitet. In den Filmen von 1933 und 1976 hat man das Gefühl, dass die perkussiven Trommelschläge aus der Diegese stammen, im Film von 2005 ist dies eher unwahrscheinlich. Man sieht nur ein paar wenige, trommelnde Menschen, dennoch ist ein sehr dichter, mächtiger Klang hörbar.

Abwesenheit von Musik bei dem Flugzeugangriff

Im großteils durchkomponierten King Kong 1933 gibt es für lange Zeit keine orchestrale Begleitung beim Höhepunkt des Films, dem Kampf Mensch gegen Kong. Dies ist auffällig, da sonstige turbulente, dramatische Szenen fast immer mit der passenden Musik unterlegt wurden, die die Stimmung der Szenen noch mehr unterstreicht. Es gibt allerdings eine zweite Ausnahme in diesem Film: Der Kampf zwischen Kong und dem Tyrannosaurus. In dieser Szene wird ebenso die Musik weggelassen, man hört nur aggressives Gebrüll, schmerzverzerrte Schreie der Tiere und kurze angsterfüllte Schreie von Ann (*King Kong*, USA 1933, 00:55:24-00:58:03). Über den Grund für das erwähnte, ungewöhnliche Weglassen von Musik kann nur spekuliert werden. Wahrscheinlich wollte man die todbringenden Geräusche (Schüsse und Motorflugzeug) und die schmerz erfüllten Laute von Kong hervorheben und nicht durch Musik verdecken oder gar verharmlosen. Diese Gestaltungsart wurde auch für King Kong 1976 ausgesucht. In der kompletten Szene des Hubschrauberangriffs sind nur brutale Geräusche, wie zum Beispiel Maschinengewehrschüsse, Pfeifen der Projektile und Schmerzensschreie von Kong, zu hören.

Musik als Geräusch Unterstützung bzw. Ersatz

Es werden häufig Geräusche durch Musik unterstützt und bekräftigt, im ältesten Film teilweise ersetzt. Beispiele dafür sind die Schritte der Einheimischen und Fußstapfer von Kong, diverse Explosionen, der Zusammenstoß der Flugzeuge und zuletzt auch noch der Aufprall von Kong nach seinem Sturz vom Hochhaus. In der Version von 1933 wird dieser musikalische „Mickey-mousing“³²⁵ Effekt sehr oft verwendet, in den anderen Versionen geschieht dies nicht mehr so deutlich. In der Musik gibt es jedoch immer wieder durch die Handlung motivierte Akzente.

Zusammenspiel der drei akustischen Ebenen

In allen drei Filmen kann man ein schönes Zusammenspiel der drei akustischen Ebenen beobachten. Des Öfteren dient ein Geräusch oder ein Satz als Auslöser für Musik oder Stille. Die Sprache wird musikalisch bei den rhythmischen Rufen und Lauten der Einheimischen eingesetzt. Metallische Geräusche werden perkussiv verwendet, eine genaue Trennung zwischen Geräuschen und Musik ist nicht mehr möglich. Weiters wird durch die Sprache auf Geräusche aufmerksam gemacht.

³²⁵ Vgl. Kapitel 5.2 *Musik*, S. 35.

9 Quellenverzeichnis

Literaturverzeichnis

Altman, Rick (Hg.), *Sound Theory/Sound Practice*, New York, London: Routledge 1992.

Altman, Rick, „The Evolution of Sound Technology“, *Film Sound. Theory and Practice*, Hg. Elisabeth Weis/ John Belton, New York: Columbia University Press 1985. S. 44- 53.

Balázs, Béla, *Der Film. Werden und Wesen einer neuen Kunst*, Wien: Globus 1949.

Belton, John, „Technology and Aesthetics of Film Sound“, *Film Sound. Theory and Practice*, Hg. Elisabeth Weis/ John Belton, New York: Columbia University Press 1985. S. 63- 72.

Bordwell, David/Kristin Thompson, *Film Art. An Introduction*, 4. Auflage, New York [u.a.]: McGraw-Hill 1993.

Branigan, Edward, „Sound, Epistemology, Film“, *Film theory and philosophy*, Hg. Allen, Richard/ Murray Smith, Oxford [u.a.]: Oxford University Press 2003, S. 95-125.

Brüne, Klaus (Redaktion) *Lexikon des Internationalen Films. Das komplette Angebot in Kino und Fernsehen seit 1945, 21000 Kurzkritiken und Filmographien*, Band 4, Reinbeck bei Hamurg: Rowohlt Taschenbuch Verlag 1987.

Butzmann, Frieder/Jean Martin, *Filmgeräusch. Wahrnehmungsfelder eines Mediums*, Hofheim: Wolke Verlag 2012.

Cavalcanti, Alberto, „Sound in Films“, *Film Sound. Theory and Practice*, Hg. Elisabeth Weis/ John Belton, New York: Columbia University Press 1985. S. 98- 111.

Chion, Michel, *Audio-Vision. Sound on Screen*, New York [u.a.]: Columbia University Press 1994.

Chion, Michel, *Film, a Sound Art*. New York: Columbia University Press 2009.

Clair, Rene, *Vom Stummfilm zum Tonfilm. Kritische Notizen zur Entwicklungsgeschichte des Films, 1920 – 1950*, Hg./Mitarbeit Eva Fehsenbecker, München: Beck 1952.

Eisenstein, Sergei M./A. Pudovkin/G. V. Alexandrov, „A Statement“, *Film Theory and Criticism. Introductory Readings*, 4. Auflage, Hg. Gerald Mast/Marshall Cohen/Leo Braudy, New York, Oxford: Oxford University Press 1992. S. 317- 319.

Engelmeier, Peter W., *100 Jahre Kino. Die großen Filme*, Augsburg: Augustus Verlag 1994.

Faulstich, Werner, *Einführung in die Filmanalyse*, 2. Auflage, Tübingen: Narr 1978.

Faulstich, Werner, *Grundkurs Filmanalyse*, 2. Auflage, Paderborn: Wilhelm Fink Verlag 2008.

Flückiger, Barbara, *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films*, 5. Auflage, Marburg: Schüren Verlag 2012.

Giesen, Rolf, *Lexikon des phantastischen Films. Horror- Science Fiction- Fantasy*, Frankfurt/M [u.a.]: Ullstein Verlag 1984.

Goetsch, Paul/Dietrich Scheunemann (Hg.) *Text und Ton im Film*. Tübingen: Gunter Narr Verlag 1997.

Gorbman, Claudia, *Unheard Melodies. Narrative Film Music*, Bloomington, London [u.a.]: Indiana University Press, BFI Publishing 1987.

Grafe, Frieda, „M.O.S.“, *Tonkörper. Die Umwertung des Tons im Film*, Hg. Alfred Messerli/Janis Osolin, Cinema 37, Basel [u.a.]: Stroemfeld/Roter Stern 1991. S. 61- 69.

Handzo, Stephen, „Appendix: A Narrative Glossary of Film Sound Technology“, *Film Sound. Theory and Practice*, Hg. Elisabeth Weis/ John Belton, New York: Columbia University Press 1985. S. 383- 426.

Hobsch, Manfred, *Mach 's noch einmal! Das große Buch der Remakes*, Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf 2002.

Koll, Horst Peter/Hans Messias (Redaktion), *Lexikon des Internationalen Films. Das Komplette Angebot in Kino, Fernsehen, auf Video und DVD. Filmjahr 2005*, Marburg: Schüren Verlag 2006.

Kracauer, Siegfried, *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 1964. (Original: *Theory of Film. The Redemption of Physical Reality*, New York: Oxford University Press 1960.)

Lastra, James, „Reading, Writing, and Representing Sound“, *Sound Theory/Sound Practice*, Hg. Rick Altman, New York, London: Routledge 1992. S. 65- 86.

Lensing, Jörg U., *Sound- Design, Sound- Montage, Soundtrack- Komposition*, Stein-Bockenheim: Mediabook Verlag 2006.

Maas, Georg/Achim Schudack, *Musik und Film- Filmmusik. Informationen und Modelle für die Unterrichtspraxis*, Mainz [u.a.]: Schott 1994.

Morton, Ray, *King Kong. The History of a Movie Icon. From Fay Wray to Peter Jackson*, New York: Applause Theatre and Cinema Books 2005.

Rabenalt, Peter, *Der Klang des Films. Dramaturgie und Geschichte des Filmtons*, Berlin: Alexander Verlag 2014.

Salt, Barry, *Film Style and Technology: History and Analysis*, 2. Auflage, London: Starword 1992.

Schafer, R. Murray, *Schule des Hörens. Notizen, Diskussionsbeiträge, Übungsbeispiele, Aufgaben*, Hg. Franz Blasl, Wien: Universal Edition 1972. (Orig. *Ear Cleaning*, Ontario: BMI Canada Limited 1967.)

Schätzlein, Frank, „Sound und Sounddesign in Medien und Forschung“, *Sound. Zur Technologie und Ästhetik des Akustischen in den Medien*, Hg. Harro Segeberg/Frank Schätzlein, Schriftenreihen der Gesellschaft für Medienwissenschaft 12, Marburg: Schüren Verlag 2005. S. 24- 40.

Schellmann, Bernhard [u.a.], *Medien verstehen- gestalten- produzieren. Eine umfassende Einführung in die Praxis der Medien*, 4. Auflage, Haan-Gruiten: Europa-Lehrmittel Verlag 2008.

Stam, Robert, *Film theory. An Introduction*, Malden [u.a.]: Blackwell 2000.

Taylor, Henry M., „Spektakel und Symbiose: Kino als Gebärmutter. Thesen zur Funktion des Tons im gegewärtigen Mainstream- Kino“, *Tonkörper. Die Umwertung des Tons im Film*, Hg. Alfred Messerli/Janis Osolin, Cinema 37. Basel [u.a.]: Stroemfeld/Roter Stern 1991. S 86- 98.

Weis, Elisabeth/ John Belton (Hg.), *Film Sound. Theory and Practice*, New York: Columbia University Press 1985.

Filmverzeichnis

King Kong und die weiße Frau, Regie: Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack, DVD-Video, Kinowelt Home Entertainment 2005; (Orig. *King Kong*, USA 1933).

King Kong, Regie: John Guillermin, DVD- Video, Kinowelt Home Entertainment 2002; (Orig. *King Kong*, USA 1976).

King Kong, Regie: Peter Jackson, DVD- Video, USA: Universal Studios 2005.

Internetquellen

Boone, Andrew R. "Prehistoric Monsters. Roar and Hiss for Sound Film", *Popular Science Monthly*, Volume 122, Nr. 4, New York: Popular Science Publishing Co., Inc. April 1933. S. 20-21, 106.

Zugriff über Google Books:

http://books.google.at/books?id=icDAAAAMBAJ&pg=PA2&hl=de&source=gbs_toc&cad=2#v=onepage&q&f=false, Zugriffsdatum: 29.12.2014.

Brunner, Philipp, „Remake“, *Lexikon der Filmbegriffe*, Hg. Hans Jürgen Wulff, <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=5455>, Zugriffsdatum: 31.12.2014.

Kay, Jonathan [u.a.], *Film Sound History. 30's.*, <https://web.archive.org/web/20080329060011/http://www.mtsu.edu/~smpte/thirties.html> und über die Internetseite: <http://www.filmsound.org/film-sound-history/>, Zugriffsdatum: 29.12.2014.

Murch, Walter, *Dense clarity- Clear Density*, <http://transom.org/2005/walter-murch/#part-2>, Zugriffsdatum: 12.12. 2014.

Murch, Walter, *Womb Tone*, <http://transom.org/2005/walter-murch/#manifesto>, Zugriffsdatum: 12.12. 2014.

O.N., *Duden. Wörterbuch. Sound*, <http://www.duden.de/rechtschreibung/Sound>, Zugriffsdatum: 29.12.2014.

O.N., „King Kong 2005. Awards“, *The Internet Movie Database*, Hg. Col Needham et al., http://www.imdb.com/title/tt0360717/awards?ref_=tt_ql_4, Zugriffsdatum: 30.09.2014.

O.N., „King Kong 2005. Full Cast and Crew“, *The Internet Movie Database*, Hg. Col Needham et al., http://www.imdb.com/title/tt0360717/fullcredits?ref_=tt_q1_1,
Zugriffsdatum: 30.09.2014.

O.N., *Synonymwörterbuch. Sound*, <http://www.wissen.de/synonym/sound>, Zugriffsdatum:
29.12.2014.

10 Anhang

10.1 Abstract

Die vorliegende Diplomarbeit behandelt die Geräuschebene im Film. Es wird hinterfragt, welchen Platz die Geräusche im Film einnehmen und was sie zum Gesamtwerk Film beitragen. Die Tonspur im Film besteht aus drei Ebenen: Geräusche, Musik und Sprache. Es wird vorrangig die Geräuschebene beachtet, doch können die anderen Elemente nicht einfach weggelassen werden. Musik und Sprache werden angeführt, wenn sie in Verbindung mit Geräuschen auftreten. Weiters ist das Zusammenspiel der Ton- und Bildebene von Bedeutung. Der Ton kann das Bild beeinflussen. Die zwei Ebenen interagieren auf unterschiedliche Art miteinander. Die untersuchten Szenen aus den Filmen King Kong 1933, 1976 und 2005 sollen die Gestaltung der Tonspur veranschaulichen. Folgende Forschungsfrage wurde ausgearbeitet:

Welche akustischen Gestaltungsmöglichkeiten und Funktionen der Geräuschebene haben die untersuchten Remakes von ihrem Vorgängerfilm bzw. ihren Vorgängerfilmen übernommen?

Die Arbeit beginnt mit einem Kapitel, in dem wichtige Begriffe zum Thema Tonebene im Film erklärt werden. Ein historischer Überblick inklusive technischer Entwicklungen wird geboten. Hervorgehoben werden die Tonfilmentwicklungen in den 1930er und 1970er Jahren, da in diesen Zeitspannen wichtige Veränderungen stattgefunden haben.

Die Einführung des Tonfilms hat unterschiedliche Reaktionen bei Filmemachern und Theoretikern ausgelöst. Diese werden in einem eigenen Kapitel zusammengefasst. Es folgt eine Diskussion über die Bedeutung von Geräuschen im Film. Danach wird die Tonebene in ihre Einzelteile zerlegt und untersucht. Die Geräusche, ihre Funktionen und Gestaltungsmöglichkeiten, Gebrauch von Musik, Einsatz der Sprachebene und das Zusammenspiel von Ton und Bild werden behandelt. Wenn man von Ton im Film spricht, darf man nicht auf den Einsatz von Stille vergessen. Ein Kapitel behandelt das Thema Stille, ihre Gestaltungsmöglichkeiten und ihre Funktionen.

Als Grundstein für die Arbeit dienen die Bücher „Sound Design im Film“ von Barbara Flückiger und „Audio-Vision“ von Michel Chion. Sie beschreiben unter anderem, wie man vorgehen muss, um die Tonebene im Film zu analysieren.

Die ausgewählten Filme werden vorgestellt. Untersucht werden vier verschiedene Szenen, die in jedem King Kong Film vorkommen. Die Analyse erfolgt in Tabellenform. Die Tabelle

wird in die Spalten Bild, Geräusche, Musik und Sprache gegliedert. Weiters kennzeichnen eine fortlaufende Nummerierung und ein Timecode die jeweilige Zeile. Nach der Untersuchung der drei Filme gibt es jeweils ein Kapitel, in dem diese verglichen werden. Gemeinsamkeiten werden herausgehoben.

Die wichtigsten Ergebnisse werden abschließend in einem eigenen Kapitel zusammengefasst. Und auch an dieser Stelle werden sie kurz beschrieben: Der Gebrauch von Stille ist in allen drei Filmen ähnlich. Sie wird als Kontrast zu lauten Sequenzen eingesetzt, um die Spannung aufrecht zu erhalten und die Aufmerksamkeit des Rezipienten zu fokussieren. Stille wird unter anderem verwendet, wenn die Protagonisten Todesängste leiden müssen. Schon 1933 wusste man, wie man akusmatische Geräusche einsetzt. Die Vorstellung des mysteriösen, gefährlichen, riesigen Monsters erfolgt in allen drei Filmen vorerst akustisch. Weiters reagieren die Protagonisten auf akusmatische Geräusche, sie sind neugierig und wollen deren Quellen herausfinden. Unidentifizierbare Klangobjekte findet man in den Filmen von 1976 und 2005. Geräusche werden häufig eingesetzt, um Stimmungen zu vermitteln. Dies geschieht in den jüngeren zwei Filmen auf unterschiedliche Arten. 1933 wird die Stimmung hauptsächlich durch die orchestrale Musik verstärkt. In allen drei Filmen findet eine gekonnte Verbindung von diegetischer und extradiegetischer Musik statt. Geräusche werden durch musikalische Akzente unterstützt. Ein schönes Zusammenspiel zwischen den drei akustischen Ebenen und dem Bild ist in allen Filmen zu beobachten.

10.2 Lebenslauf

Name: Lochmann Christine
Geburtsdatum: 27. November 1985
Geburtsort: Wien

Ausbildung:

2008-2010 Kolleg für Multimedia an der Graphischen Wien
2005-2015 Theater-, Film- und Medienwissenschaft an der Universität Wien
2003-2005 Vorstudium am Konservatorium Wien im Konzertfach Querflöte
1996-2004 AHS Maroltingergasse, 1160 Wien
1992-1996 Volksschule Julius Meinlgasse, 1160 Wien

Berufserfahrung:

2007-2015 Inspizientin bei diversen ORF-Produktionen (Musical! Die Show!, Dancing Stars, Die Große Chance, Musikantenstadl, Heute Leben, Heute Konkret, ZiB, Galanacht des Sports, Licht ins Dunkel)
2014 Querflöte und Saxophon bei den Produktionen „Der Graf von Monte Christo“ und „Wiener Blut“ (Frankenfestspiele Röttingen)
2013 Querflöte und Saxophon bei den Produktionen „Dracula“ und „Bettelstudent“ (Frankenfestspiele Röttingen)
2012 Querflöte bei den Teatro Produktionen „Der Zauberer von Oz“ (Wiener Musikverein) und „Das Dschungelbuch“ (Stadttheater Mödling)
2011 Praktikum bei Schrammel TV
2010 Querflöte bei der Teatro Produktion „Sommernachtstraum 2010“
2005–2012 Präfektin im Internat der Schulbrüder Strebersdorf

Projekte an der Graphischen Wien:

Visuelle Anthropologie - Herstellung einer Lehr-DVD für die Universität Wien
Tongestaltung bei einem Kurzfilm für den Krankenhausverband Wien
Interaktive Spiele für die Kinderhomepage des Architekturzentrums Wien