Philip Thomas beschließt den Band mit einem sehr schönen Beitrag über seine Erfahrungen mit der Interpretation von Wolffs Kompositionen, die er auch zusammen mit dem Komponisten aufgeführt hat. Eine Anekdote verdeutlicht ein wichtiges Charakteristikum seiner Musik. Thomas berichtet von zwei Gruppen, die unabhängig voneinander dasselbe Stück vorbereiteten. Nach den Proben führten sie Wolff ihre Resultate vor. Die erste Gruppe fragte, ob man das so mache könne. Wolff entgegnete: Ja, das sei so möglich. Die zweite Gruppe kam zu einem anderen Resultat und stellte ihm die gleiche Frage. Wolff: Ja, das könne man auch so machen. Diese Erzählung verdeutlicht das offene Denken des Komponisten, den Wunsch, seine in der Partitur notierten Anweisungen jeweils unterschiedlich auszulegen, zu eigenen Ergebnissen zu kommen. Eine Freiheit, die viele Interpreten überfordert. Vielleicht liegt in dieser Haltung Christian Wolffs Position als Außenseiter begründet.

Changing the System. The Music of Christian Wolff, herausgegeben von Stephen Chase und Philip Thomas, Farnham: Ashgate, 2010.

Perspektiven des „Seherhörers"

Das Buch „Filmgeräusch" von Frieder Butzmann und Jean Martin

von Helga de la Motte-Haber

Die Grenze zwischen Musik und Geräusch hat sich im zwanzigsten. Jahrhundert aufgelöst. Dies gilt auch für die akustische Schicht des Films. Hatten früher die Geräusche, sogenannte Effekte, die Funktion eines „Schattens der Realität" (Seite 7), nämlich auf Objekte zu verweisen, so erfüllten sie bereits im frühen Tonfilm weitergehende Aufgaben. In „All Quiet on the Western Front" (1930) gewinnt das Geräusch einer Gewehrkugel ohne sichtbare Referenz eine dramaturgische Funktion als Symbol des Todes. Dieses Beispiel aus dem Buch „Filmgeräusch" von Frieder Butzmann und Jean Martin macht ihren strikt phänomenologischen Ansatz deutlich. Die ‚Realität' audiovisueller Interaktion entsteht in der Wahrnehmung des Rezipienten, der sich auf das Artefakt Film einlässt. Dabei beeinflusst das Bild den Ton, und der Ton beeinflusst das Bild. Weiterhin ist aufseiten des Rezipienten Immersion in das Dargebotene zum Verstehen vorausgesetzt. Butzmann und Martin sprechen von „Eintauchen in das Geschehen" (Seite 14). Individuelle Interpretationen sind nicht ausgeschlossen.

Was in der Imagination als das Reale erscheint, hat gleichwohl auch eine handfeste Realität zur Voraussetzung. Denn die Verwendung von Geräuschen im Film ist von der technischen Entwicklung der Speicherung und Übertragung von Schall abhängig. Hierzu findet man in diesem Buch einen kompetenten Überblick, der durch Ausflüge in die Geschichte auch für den technisch nicht interessierten Leser reizvoll ist. Dies gilt etwa für die Beschreibung des ‚Fantasounds', ein Verfahren, das speziell für die berühmte Visualisierung von Musik in „Fantasia" (1940) von Walt Disney erfunden wurde. Es handelt sich um eine Vorform des Surroundsystems. Der Klang wurde bei den ersten Aufführungen auf dreißig bis achtzig Lautsprecher verteilt geboten. Praktikabel war dies aber für die meisten – kaum mit einer vergleichbaren Zahl an Lautsprechern ausgestatteten – Kinos nicht. Daher musste der Film auf Mono heruntergemischt werden.

Ab den fünfziger Jahren folgten für die Raumverteilung des Klangs weitere Erfindungen, die mit vier bis sechs Audiokanälen arbeiteten. Der Sound garantierte für die flache Leinwand einen starken Einbezug des mitten in den akustischen Ereignissen sitzenden Hörers. Die digitale Technik, die in den neunziger Jahren in die Lichtspielhäuser Einzug hielt, optimierte dieses Rundherum-Erlebnis. Sie scheint jedoch damals gravierende ästhetische Folgen gehabt zu haben, die wahrscheinlich finanziell motiviert waren. Lohnend erschien das neue technische Aufgebot nicht nur durch die Raumverteilung des Klangs. Er sollte vielmehr in nächster Nähe dröhnend und krachend die Explosionen in den Actionfilmen durch unmittelbare akustische Stimulation aufreizend oder überwältigend machen. Das klassische Sound Design kann jedoch auch aus eher unauffälligen Geräuschen bestehen, oder eine Atmosphäre (‚Atmo') hinzufügen.

Geräusche sind in hohem Maße bedeutungshaltig, und sie lösen emotionale Wirkungen aus. Das wussten Komponisten schon immer, ließen den Vogel der Nacht schreien, imitierten Glocken, Donner oder Vogelgezwitscher. Dabei spielten geräuschproduzierende Eigenschaften der Instrumente eine Rolle. In den sechziger Jahren wurden aperiodische Klänge in der Instrumentalmusik häufiger verwendet, um dem mit der seriellen Musik verbundenen Verlust emotionaler Qualitäten zu begegnen. Die technische Entwicklung machte bald auch eine Fülle neuer Klänge verfügbar, nicht selten in der Kombination mit traditionellen Instrumenten. Geräusche spielten seit den siebziger Jahren eine wichtige Rolle im Film. Der Begriff Sound Design wurde zum ersten Mal von Walter Murch im Abspann von „Apocalypse Now" (1979) gebraucht. Ein typisches Beispiel bietet auch das Spektakel „Star War: A New Hope" (1977, Sound Design: Ben Burtt), bei dem auf die Praxis der Musique concrète zurückgegriffen worden war, um die die fremde Welt von Lichtschwertern und Laserkanonen zu illustrieren.

Dankenswerterweise beschränken Butzmann und Martin den Beginn der Geschichte des Sound Designs nicht wie üblich auf „New Hollywood", sondern verfolgen in diesem Kapitel die historische Spur zurück. Bebe und Louis Barron, zwei Pioniere der amerikanischen „Tape Music", hatten bereits seit den fünfziger Jahren zunächst experimentelle Filme, dann auch kommerzielle („Forbidden Planet", 1956) mit elektronischem Sound ausgestattet. Sie sprachen von ‚Electronic Tonalities'. Butzmann und Martin bemerken, dass die Tongestaltung dieses Science-Fiction-Films erst durch die digitale Praxis eingelöst wurde, mit der leicht Musik und Geräusche nahtlos verschmolzen werden können.

Der Begriff Sound Design hat sich für die Tongestaltung audiovisueller Vorgänge eingebürgert. Ist er identisch mit dem des Filmgeräuschs? Man kann verschiedene Gründe dafür vermuten, dass für das vorliegende Buch eine andere Bezeichnung gewählt wurde. Sound Design ist ein unspezifischer Begriff. Er wird für die klangliche Überformung von Orten und Räumen verwendet sowie für das Audiobranding, das Objekten den passenden Klang hinzufügt. Der Begriff Filmgeräusch erweitert den des Sound Designs. Denn er impliziert auch die Stimme/Schrei sowie ihre mediale Verwendung. Andere dem filmischen Sound Design gewidmete Abhandlungen rekurrieren selten auf die Stimme. Außerdem wird in dem vorliegenden Buch etwas ‚unentschieden-entschieden' Musik in die Betrachtung einbezogen. So nennt der Überblick über besonders evokative Geräusche (Glocken, Uhren, Wasser, Gewitter, Reifenquietschen et cetera) auch das Radio, das nicht nur ein Medium der Stimme, sondern auch aller Arten von Musik ist.

Eigentlich sollte jedoch, so mit ‚Entschiedenheit' von den Autoren bemerkt, keine Musik behandelt werden. Aber diesbezügliche ‚Unentschiedenheit' zeigt sich bei der Definition des Buchtitels: „Der Begriff Filmgeräusch umfasst für uns alles, was im Kino oder auch aus dem Lautsprecher eines Monitors zu hören ist, minus Musik" heißt es auf Seite 19. Fünf Zeilen später wird eine Einschränkung vorgenommen. Denn diegetische Musik, das heißt unmittelbar zum Bild gehörende Musik, ist nicht aus dem Filmgeräusch ausgeschlossen. Aber wichtige analysierte Beispiele wie „2001: Space Odysee" (1968), „Halloween" (1978), „Alien" (1979), „Hurt Locker" (2008) fügen sich keiner strikten Unterscheidung von Geräusch und Musik. Ich würde meinen, die meisten Filmmusiken von Bernard Herrmann (nicht nur sein elektroakustischer Sound zu Hitchcocks „Die Vögel"). Auch viele Kompositionen von Jerry Goldsmith, darüber hinaus sogar Beispiele aus der Zeit, als die Herstellung des Soundtracks noch mit personell streng getrennten Aufgabenbereichen für Musik und Effekte erfolgte, sind davon nicht auszuschließen. Und eindrucksvoll Paul Dessaus musikalische Simulation des Abbruchs eine Lawine in „Stürme über dem Montblanc" (1930). Letztendlich scheint mir daher, dass das Buch zum Filmgeräusch den bisherigen Studien zur Filmmusik einen wichtigen neuen Aspekt hinzufügen will, der dem Übergang zwischen den Polen von Musik und Effekten Rechnung trägt, wofür nicht nur die legendäre „Donbass Sinfonie" (1930) von Dziga Vertov ein frühes Beispiel liefert, sondern auch Dimitri Tiomkins Integration des Uhrtickens in die Musik von „High Noon" (1952). Beide Beispiele sind im „Filmgeräusch" erwähnt. Das Buch trägt einer ästhetischen Entwicklung Rechnung, bei der Geräusch und musikalische Komposition sich nicht mehr widersprüchlich zueinander verhalten.

Das Buch ist trichterförmig angelegt. Den Ausgang bildet eine allgemeine Darstellung der Welt der Geräusche, zunehmend spezifiziertere Themen folgen: die Behandlung von technischen Entwicklungen und Erscheinungsweisen von Sound sowie genauere Filmanalysen. Aber als Leser muss man diesem Konzept nicht folgen. Das scheint eher schwierig zu sein. Denn eine streng systematische Anlage des Buchs war nicht intendiert im Sinne des phänomenologischen Ansatzes. Es „schlängelt sich", schreiben die beiden Autoren, durch die Filmrealität. „Mäanderstil als Methode! Mäanderstil als mehrmalige Betrachtung des Filmwerks aus verschiedenen Perspektiven!" (Seite 18). Das erlaubt dem Leser auch ein Hindurchschlängeln, wobei er das ausführliche Inhaltsverzeichnis nutzen kann, und, seiner momentanen Interessenslage folgend, sich beispielsweise nur für den Abschnitt über die ‚Grabesstille', die akustische Darstellung der ‚Engel' oder aber für ‚unhörbares Reifenquietschen' interessieren mag. Ein ausführliches Register erlaubt ihm aber auch, Informationen über einzelne Filme abzurufen. Der Leser wird sich angenehm von der Kompetenz der beiden Autoren berührt fühlen, und vielleicht wird er auch verführt werden, das Zusammenspiel von Bild und Ton intensiver zu erfahren.

Frieder Butzmann und Jean Martin, Filmgeräusch. Wahrnehmungsfelder eines Mediums, Hofheim: Wolke, 2012.

Umfangreiche CD-Dokumentation

Feedback Studio Reihe

von Rainer Nonnenmann

Sie waren das Ensemblespiel im Schatten des übermächtigen Meisters Karlheinz Stockhausen müde, als die drei Komponisten-Performer Johannes Fritsch, Rolf Gehlhaar und David Johnson 1970 in einem Hinterhaus des Belgischen Viertels in Köln ihre eigene kleine Firma „Feedback Studio" gründeten. Als Dienstleistungen boten sie: „Erforschung musikalischer Kommunikationsformen, akustische Umweltgestaltung, Entwicklung öffentlicher Musikräume, Sound Service, Veranstaltungen und Konzerte mit elektronischer und elektronisch-instrumentaler Musik, Produktion von Tonbandkompositionen, Musik für zu Hause, Radio, Film, Fernsehen, Theater, Museum." Unter gleichem Namen hinzu kamen wenig später der erste deutsche Komponistenverlag, die Zeitschrift „Feedback Papers" und die Konzertreihe „Hinterhausmusiken", bei der zahllose Kölner und internationale Künstler verschiedener Sparten gastierten.

Bald übernahm Johannes Fritsch das Feedback Studio ganz allein. Fortan betrieb der langjährige Professor für Komposition an der Kölner Musikhochschule und Mitglied im Gründungsvorstand der Kölner Gesellschaft für neue Musik diese – so seine eigene Charakterisierung – „merkwürdige Verschränkung von Avantgarde einerseits und Flickschusterbetrieb andererseits" im Alleingang, bis zur Auflösung 2009. Im Jahr darauf starb Fritsch. Doch seine Musik lebt weiter – nicht zuletzt dank der seit 2003 im Düsseldorfer Label Cybele erscheinenden und seit 2006 von der Kunststiftung NRW geförderten „Feedback Studio Reihe", in der auch Aufnahmen von Werken anderer im Feedback Studio Verlag publizierten Komponisten veröffentlicht sind. Jetzt fand diese Edition ihr vorläufiges Ende mit der Gesamtaufnahme von Fritschs „Damals"-Triptychon (1992) auf CD 11. Wer die komplette CD-Reihe erwirbt, erhält vom Label die Möglichkeit, die inzwischen nur noch online verfügbaren CDs 1 und 2 in FLAC-Qualität von dessen Homepage www.cybele.de gratis herunterzuladen.

Ein besonderes Dokument dieser Reihe ist die Doppel-CD 4/5 mit sieben verschiedenen Einspielungen von Fritschs „Violectra". Der Komponist und Bratschist hat sich dieses Stück förmlich auf den Leib geschrieben und zwischen der Premiere 1971 bis in seine letzten Lebensjahren immer wieder in aller Welt gespielt. Alte Fiddle-Tradition wird hier ins Experimentelle fortgeschrieben mit erweiterten Spieltechniken und live-elektronischer Klangumwandlung. Fritsch spielt auf einer sechssaitigen Viola d'amore, deren ebenso viele Resonanzsaiten für besonders obertonreiche Klänge sorgen. Über Mikrophon werden diese in einen Synthesizer gespeist, dort von einem zweiten Spieler ringmoduliert und zeitgleich oder wahlweise auch zeitversetzt über Lautsprecher wiedergegeben. Bis auf die Studioproduktion von 1971 sind alle anderen sechs Aufnahmen Live-Mitschnitte aus fast dreißig Jahren.

Aufgrund des offenen Charakters dieser „kontrollierten Improvisation" unterscheiden sich die Einspielungen stark in Verlaufsform, Klanglichkeit, Energetik und Dauer, die nach der physischen Kondition des durch Permanent-Tremolo strapazierten Spielers variiert. So erscheint die Studioaufnahme von 1971 als repetitiv-minimalistische Performance mit aggressiver Motorik. Der 1980 entstandene Mitschnitt einer Kölner „Hinterhausmusik" ist von teils klirrender