

Der Klang des Brutalismus

Transformation architektonischer Prinzipien in die Filmtongestaltung

Schriftliche Diplomarbeit
im Studiengang Filmtone und Sounddesign

Moritz Peter

Artikel Nummer: 221006

Seestraße 50, 71638 Ludwigsburg

Filmakademie Baden-Württemberg

Jahrgang: 2021-2024

Betreuender Dozent: Tobias Scherer

Einreichung am 26. März 2024

Prüfungskommission: Prof. Matthias Raue,
Prof. Ed Cantú, Florian Dittrich, Tobias Scherer, Ana Monte

I. Inhaltsverzeichnis

I. Inhaltsverzeichnis	I
II. Glossar	III
1. Einleitung	1
2. Brutalismus	2
2.1 Die Geschichte des Brutalismus.....	2
2.1.1 Ursprung.....	2
2.1.2 Strömungen	3
2.1.3 Das Ende der Brutalismus Ära.....	4
2.2 Renaissance im 21. Jahrhundert.....	4
2.3 Kernprinzipien.....	7
2.3.1 Memorability as an image / Wiedererkennungswert als Bild	7
2.3.2 Clear exhibition of structure / Klare Ausstellung von Struktur	8
2.3.3 Valuation of materials ‚as found‘ / Materielle Authentizität.....	8
3. Filmtongestaltung	9
3.1 Stilmittel.....	9
3.1.1 Bedeutung von Klängen.....	9
3.1.1.1 Kreuzmodale Metaphern.....	10
3.1.1.2 Symbole	11
3.2 Gestalterische Stufen und Gestaltungskonzepte	12
4. Brutalismus in der Tongestaltung	16
4.1 Wiedererkennungswert als Klang - Konzeptkunst.....	17
4.2 Klare Ausstellung der Struktur - Klangästhetik	18
4.3 Materielle Authentizität - Originalton.....	19
5. Analyse der Diplomfilme	21
5.1 Siam pronti alla morte.....	21
5.1.1 Arbeitsweise	22
5.1.1.1 Konzept.....	22
5.1.1.2 Dreharbeiten.....	23
5.1.1.3 Postproduktion	24
5.1.2 Sequenzanalyse	25
5.1.2.1 Der Marsch des Helden (1:45 - 5:27)	25

5.1.2.2 Lernen zu fallen (7:38 - 9:12)	27
5.2 Söder	29
5.2.1 Arbeitsweise	30
5.2.2 Analyse.....	30
5.3 Runners Gang.....	33
5.3.1 Arbeitsweise	34
5.3.2 Analyse.....	35
6. Fazit.....	39
III. Quellen.....	40
IV. Anhang	43
V. Eidesstaatliche Erklärung.....	45

II. Glossar

Carabinieri

"Carabinieri" sind eine paramilitärische Polizeieinheit in Italien, die für die Aufrechterhaltung der öffentlichen Ordnung, die Bekämpfung von Kriminalität und die Unterstützung der Zivilbevölkerung zuständig ist.

Diegese

Diegese bezieht sich auf die fiktive Welt innerhalb eines literarischen Werks oder Films. Es umfasst alle Elemente, die innerhalb dieser Welt existieren, wie Charaktere, Handlungsstränge, Orte und Ereignisse. Der Begriff wird oft verwendet, um zwischen der tatsächlichen Welt und der Welt der Fiktion zu unterscheiden, wobei die Diegese als ein autonomes und kohärentes Gefüge betrachtet wird, das durch die künstlerische Arbeit geschaffen wurde.

Direct Cinema

Direct Cinema ist ein Dokumentarfilmstil, der in den späten 1950er und 1960er Jahren populär wurde. Er zeichnet sich durch eine unmittelbare und ungefilterte Darstellung des Geschehens aus, ohne dass der Regisseur eingreift oder Interviews führt. Die Filme versuchen das Leben oder bestimmte Ereignisse ohne Eingriff von außen so authentisch wie möglich einzufangen.

Dreamcore

Dreamcore bezeichnet ein ästhetisches und kulturelles Phänomen, das von der Ästhetik von Träumen, Fantasien und dem Unterbewusstsein inspiriert ist. Typische Merkmale von Dreamcore sind surreal anmutende Bilder, pastellfarbene Farbpaletten, fließende Formen und eine Atmosphäre der Nostalgie oder Melancholie. Dreamcore kann als Ausdruck einer Sehnsucht nach einer idealisierten und entrückten Realität verstanden werden.

Incel

Incel ist eine Abkürzung für "involuntary celibate", was übersetzt "unfreiwillig zölibatär" bedeutet. Es bezeichnet eine Subkultur von Personen, hauptsächlich Männer, die sich selbst als unfreiwillig abstinent betrachten und dies oft auf äußere Faktoren wie Aussehen oder sozialen Status zurückführen. Diese Gemeinschaft hat oft negative Ansichten über Frauen und entwickelt teilweise extreme Ideologien, die Misogynie und Gewalt fördern können.

1. Einleitung

Im vergangenen Jahrzehnt erlebte die Ästhetik der brutalistischen Architektur eine Wiedergeburt, durch welche dieser Stil auch auf andere künstlerische Disziplinen übertragen wurde. Diese Arbeit abstrahiert die architektonischen Prinzipien des Brutalismus und wendet sie gezielt in der Gestaltung von Filmtönen an. Um diese Metamorphose zu ermöglichen, wird zunächst der Brutalismus erörtert und seine Grundprinzipien herausgearbeitet (Kapitel 2). Anschließend werden die Mittel der Filmtongestaltung behandelt (Kapitel 3), durch die die Anwendung der brutalistischen Prinzipien beleuchtet wird (Kapitel 4). Abschließend werden anhand von drei Filmen praktische Beispiele für die Anwendung der Ästhetik analysiert und reflektiert (Kapitel 5).

Ziel ist es herauszufinden was den Brutalismus in der Filmtongestaltung ausmacht und wie sich die Anwendung der Prinzipien in verschiedenen Genres differenziert.

2. Brutalismus

„Architektur bedeutet, mit rohen Materialien eine bewegende Beziehung aufzubauen.“

Le Corbusier, 1923 (Corbusier, 2008: 121)

In diesem Kapitel wird die geschichtliche Entwicklung des Brutalismus von der ursprünglichen Ära (1.1) bis hin zur heutigen Renaissance (1.2) behandelt, um daraus die ästhetischen Kernprinzipien dieses Stils ableiten zu können (1.3).

2.1 Die Geschichte des Brutalismus

2.1.1 Ursprung

Nach dem Ende des zweiten Weltkrieges 1945 entstand durch die massive Zerstörung urbaner Räume die Notwendigkeit kostengünstiger und umfassender Rekonstruktionen (Holleran, 2021: 3). So entstand 1947 in Marseille die Unité d’Habitation von Le Corbusier, welche als Model für Sozialbauten und als Vorläufer des Brutalismus gilt (Peters, 2023: 4). Die Verwendung rohen Betons anstelle von Stahl, der modulare Aufbau und der Fokus auf gemeinschaftliches Wohnen entsprach den Anforderungen der Zeit (Peters, 2023: 4). Entgegen der Auffassung, dass der Begriff Brutalismus im Zusammenhang mit „Brutalität“ steht, kommt er aus dem französischen, und bezieht sich auf die Verwendung von unverputztem Beton („*Beton brut*“) (Sroat, 2005: 6). Ästhetisch distanziert sich der Brutalismus von der Vorkriegszeit durch die Abstinenz von Ornamenten, welche in der Viktorianischen- und der Beaux-Arts-Architektur präsent waren (Peters, 2023: 5). Diese wurden nach dem Krieg der Bourgeoisie und der Elite zugeordnet und deren pompöser Charakter gab der Öffentlichkeit keine Beachtung (Meades, 2014). Im Gegensatz zum damalig populären International Style, welcher Ende der 1950er in amerikanischen Architektorkreisen und in der Gesellschaft Kritik bezüglich seiner Monotonie und Ausdruckslosigkeit erfuhr, wurde der ebenfalls

minimalistische Brutalismus als sehr viel expressiver und humaner empfunden (Sroat, 2005: 6).

Le Corbusier's Ästhetik wurde in England von den Architekten Alison und Peter Smithson adaptiert, popularisiert und um eine ethische Dimension erweitert (Contreras, 2013: 8). Den Smithson's zu Folge stelle der Brutalismus das Gegenteil zur hierarchischen Architektur des Faschismus dar, er repräsentiert einen ideologiefreien Wohlfahrtsstaat (Smithson, 2011: 37). Der Unverputzte Beton und die klar erkennbaren Baustrukturen wurde zum Symbol der Ehrlichkeit und Transparenz, und die Präsenz und Expressivität der Bauten zu Repräsentationen des starken Staates und der Gemeinschaft (Crowley & Reid, 2002: 14).

2.1.2 Strömungen

Der Brutalismus unterstrich seine, von den Smithson's zugeschriebene, ideologische Ungebundenheit durch seine weltweite Verbreitung. In Europa und der damaligen Sowjetunion waren die meist öffentlichen Gebäude in brutalistischem Stil Teil der Rekonstruktionen nach dem Krieg, in Amerika gewann die Ästhetik durch die urbane Erneuerung Antrieb (Holleran, 2021: 3). Die Bewegung des Metabolismus in Japan wurde ausschlaggebend vom Brutalismus geprägt und in vielen Entwicklungsländern in Afrika sowie in Südamerika wurden öffentliche Gebäude im Zuge der Modernisierung gebaut (Holleran, 2021: 3).

Die globale Verbreitung und die große politische und soziale Bedeutung, die diese Gebäude in unterschiedlichsten Gesellschaften trugen, spricht für die universelle emotionale Wirkung der Ästhetik des Brutalismus. Dies legt nahe, dass diese Ästhetik auch im Filmton funktioniert, da Emotionen im Film durch Ton vermittelt werden, welcher ebenfalls meist universell funktioniert (Zatorre, 2018).

Nach Meades war die Ästhetik eine *„Ermutigung zur Verbesserung“* und *„äußerst optimistisch“* (Meades, 2014 2). Brutalistische Bauten wurden oftmals mit Architekturpreisen gekürt, weshalb Universitäten wie Yale und Harvard Gebäude in diesem Stil

beauftragten. Dadurch wurde die künstlerische Architektur des Brutalismus wiederum mit Individualismus, Kreativität, Intellekt und Kultur in Verbindung gebracht (Sroat, 2005: 12). Die mutigen und komplexen Formen waren innovativ und gleichzeitig ein Nachklang und Wertschätzung der Vergangenheit (Holleran, 2021: 10).

2.1.3 Das Ende der Brutalismus Ära

Der Aufschwung des Neoliberalismus in den 1980er Jahren in der westlichen Welt hatte zur Folge, dass die Staaten zugunsten des Marktes an Macht verloren und somit Budgets für soziale Bauten und öffentliche Gebäude minimiert wurden. Dadurch kam der Bau von brutalistischen Bauten zum Erliegen (Saval, 2024). Darüber hinaus alterte der unverputzte Beton sehr schlecht. Er wies schnell starke Verwitterungsmuster auf und wirkte somit schmutzig (Croft, 2004: 47). Als Folge veränderte sich die öffentliche Wahrnehmung der Bauten. Sie wurden als „*Concrete Monstrosity*“ (Beton Monster) bezeichnet (Taylor-Foster, 2015) und wurden mit dem Kalten Krieg und sozialen Unruhen im studentischen Kontext assoziiert (Sroat, 2005: 1). Die Ästhetik galt als unmenschlich, störend und rau (Rudolph & Lelle, 2016: 61).

2.2 Renaissance im 21. Jahrhundert

„...there is no topic in architecture at present that is of greater interest and curiosity than Brutalism“

Michael J. Lewis - Architekturhistoriker (Lewis, 2014)

Seit dem vergangenen Jahrzehnt gewinnt der Brutalismus bis heute wieder an Popularität. Die noch existierenden brutalistischen Gebäude erleben auf Social Media Plattformen eine Renaissance und Architekturhistoriker fordern Denkmalschutz (#SOSBrutalismus). Darüber hinaus entsteht eine Begeisterung für die Ästhetik, die sich über die Architektur hinaus erstreckt, von Typografie und Brand Identity (Apsley, 2020) bis hin zur Musik (Möller, 2023). Dieses Wiederaufleben lässt sich zum einen durch die

soziopolitische Lage und zum anderen durch Phänomene der Zeit wie Social Media und den Drang nach Individualität und Authentizität erklären.

Die Stärkung des Marktes und die Schwächung des Staates haben in der westlichen Welt seit den 1980ern stetig zugenommen. Der damit einhergehende Neoliberalismus ist bereits mehrmals an seine Grenzen gestoßen (z.B. Gesundheitskrise, Wirtschaftskrise) und bietet keine Lösungen für globale Probleme wie die Klimakrise (Hackworth, 2007: 79). Dadurch gewinnen linke Ideen in bestimmten sozialen Kreisen an Popularität, da sie dem Neoliberalismus einen Gegenentwurf bieten. Der Brutalismus wird nicht nur mit sozialistischen Ideen assoziiert, sondern verkörpert die ethischen Prinzipien selbst in der Ästhetik (Smithson, 2011). Er steht für den starken Staat und die Relevanz utilitaristischer Programme für Behausung (Crowley & Reid, 2002), was angesichts der Wohnungskrise, die durch die Privatisierung von öffentlichen Wohnungen entstanden ist, nötig erscheint. Der Brutalismus hat versucht, soziale Probleme zu lösen, die durch den Neoliberalismus verheerender geworden sind (Hackworth, 2007: 85).

Die Fotogenität brutalistischer Bauten sorgt auf sozialen Medien für ein Wiederaufleben der Ästhetik in der Postmoderne (Saval, 2016) und entfacht politische Diskussionen (Holleran, 2021: 2). Brutalismus wurde zum Teil der Popkultur, wie beispielsweise am Instagram-Account „cats_of_brutalism“ zu erkennen ist. Der Account hat über 100.000 Follower und postet ausschließlich monochrome Bilder von brutalistischen Bauten, auf denen übergroße Katzen posieren (cats_of_brutalism, 2024). Auch die Ausstellung „Toward a Concrete Utopia: Architecture in Yugoslavia, 1948-1980“ im Museum of Modern Art bestätigt nicht nur die wiederbelebte Popularität der Architektur, sondern verweist auch eindeutig auf den ethischen Aspekt der Architektur und dessen aktuelle Relevanz angesichts des Neoliberalismus (MoMa, 2019).

Individualisierung ist im Wesentlichen das Bedürfnis von Menschen, sich von anderen abzugrenzen und ihren Individualismus durch ihren Konsum zu manifestieren, was in vielen sozialen Milieus zu einer Segmentierung der Gesellschaft führt (Seekamp, 2018: 125). Dieser Megatrend führt ebenfalls zu der aufkommenden Attraktivität des Brutalismus bei. Denn laut Barnabas Calder „*macht es süchtig, Schönheit und Tiefe in Dingen zu entdecken, die andere instinktiv ablehnen*“ (Hall, 2016). Brutalismus bildet

das Gegenteil zur modernen Architektur, die vor allem aus Glas und Stahl bestehenden Wolkenkratzern besteht, und zählt dadurch als besonders (Thoburn, 2018: 615). Der Stil wird als interessante Abweichung vom ansonsten uniformen Stadtbild empfunden, und die materielle Limitation wird in Zeiten des Überflusses wertgeschätzt (Holleran, 2021: 10).

Die Renaissance des Brutalismus berührt auch die Musik, wie beispielsweise am Erfolg von „*Brutalismus 3000*“ zu sehen ist. Die Begeisterung des Duos für brutalistische Architektur findet sich in ihrer Musik wieder (Gawrilow, 2023). Ihre von Gabba und Hard-Techno beeinflusste Musik zeichnet sich durch die Abwesenheit von Melodien aus, ähnlich zur Abwesenheit von Ornamenten in der Architektur, sowie durch die repetitive Verwendung von rauen Klangartefakten oder Geräuschen, die der Verwendung von unverputztem Beton in der Architektur entsprechen. Genres wie Glitch und Microsound kommen der brutalistischen Ästhetik sehr nahe und werden ebenfalls als „*Ablehnung der Postmoderne*“ beschrieben (Ashline, 2002: 89). Darüber hinaus wurde von Zareei et al. „Sound-based Brutalism“ 2016 als aufkommende Ästhetik beschrieben (Zareei et al., 2016: 51). In diesem Paper werden die Terminologie des sound-based Brutalism klar definiert, Musiker diesem Genre zugeordnet und auch mehrere sound-based brutalistische Kunstwerke geschaffen. Dies zeugt nicht nur von der Renaissance der Ästhetik, sondern bestätigt auch die universelle Verwendung brutalistischer Prinzipien in verschiedenen künstlerischen Disziplinen. Um den Transfer der Ästhetik angemessen zu gewährleisten, müssen zunächst die Kernprinzipien des Brutalismus, die die Architektur transzendieren, definiert werden.

2.3 Kernprinzipien

„Brutalistische Architektur ist einfach, aber auch monumental und kraftvoll. Sie gewinnt ihre Größe aus einfachen Aspekten, die auf die Spitze getrieben werden, und ist stolz darauf, funktional zu sein.“

-

Jakob Thonander Glans (Glans, 2021)

Brutalismus war auch ein Versuch, eine architektonische Ethik zu kreieren (Smithson, 2011: 37), weshalb dessen Grundprinzipien so gut auf verschiedenste Kunstdisziplinen anzuwenden sind. Reyner Banham beschrieb in seinem Buch „The New Brutalism“ 2011 drei wesentliche Eigenschaften der Architektur (Banham, 1966: 28):

1. Memorability as an image / Wiedererkennungswert als Bild
2. Clear exhibition of structure / Klare Ausstellung von Struktur
3. Valuation of materials ‚as found‘ / Materielle Authentizität

2.3.1 Memorability as an image / Wiedererkennungswert als Bild

Diese Eigenschaft spiegelt sich wider in der Charakterisierung der Architektur als Gebäude mit einer *"starken Präsenz"* (Chadwick, 2016), mit "Potential für formales Drama" und als Teil einer *"künstlerischeren und ansprechenderen gebauten Umwelt"* (Sroat, 2005: 10). Brutalismus arbeitet mit Gegenintuition, versucht Limitationen aufzuheben und geht gegen die Natur (Meades, 2014). Der expressionistische Instinkt lässt den Architekten omnipräsent werden, da das Gebäude eindeutig individualistisch ist (Meades, 2014). Mit anderen Worten, der künstlerische Anspruch ist höher als der Wunsch, Gefallen zu finden, weshalb viele der Bauten anecken, verstören und herausfordern. Es muss ein künstlerisches Konzept vorliegen, das eindeutig aus der Kunst hervorgeht. Somit kann der Punkt des "Wiedererkennungswerts als Bild" auch als "Konzeptkunst" zusammengefasst werden.

2.3.2 Clear exhibition of structure / Klare Ausstellung von Struktur

Die strukturelle Ehrlichkeit kreiert den mutigen Charakter der Gebäude, der von Banham auch als *"je-m'en-foutisme"* ("Ist mir scheißegal") und *"bloody-mindedness"* beschrieben wurde (Banham, 1966: 24). Sie lässt die Gebäude direkt und kühn wirken und beherrscht den Raum, den sie einnehmen (Chadwick, 2016). Diese Transparenz ist trocken und lässt keinen Raum für Höflichkeit oder Niedlichkeit (Hadid, 2018). Zusammen mit der Eigenschaft der Konzeptkunst entstehen durch diese Ehrlichkeit dystopische und futuristische Bauten, deren Expressivität die Architektur des International Style und der Moderne bei weitem überschreiten. Nicht nur die Struktur ist ehrlich im Sinne der Offenlegung der Funktionen verschiedener Elemente, sondern auch der Alterungsprozess ist ehrlich. Denn den Gebäuden ist direkt ihr Alter anzusehen und die Verwitterung und der Verfall des Betons tragen sogar zu dem rohen Charakter der Gebäude bei.

2.3.3 Valuation of materials ,as found'/ Materielle Authentizität

Die strukturelle Ehrlichkeit erfährt durch diese Eigenschaft eine Erweiterung um einen zusätzlichen Aspekt. Das Material wird selbst in seinem ursprünglichen Zustand präsentiert, "wie vorgefunden", also roh und authentisch, ohne Verputz oder Ornamente. Dies verstärkt den puristischen und kühnen Charakter der Bauwerke, der von Banham auch als Brutalität beschrieben wurde (Banham, 1966: 21).

Zusätzlich beinhaltet diese Eigenschaft, sowie die "klare Ausstellung der Struktur", den moralischen Wert von Ehrlichkeit und Transparenz. Diese Kerncharakteristiken bilden nicht nur ein ästhetisches, sondern auch ein moralisches Konzept.

3. Filmtongestaltung

In diesem Kapitel werden die Stilmittel der Filmtongestaltung (2.1) sowie die daraus ableitbaren Gestaltungskonzepte (2.2) nach Görne erläutert (Görne, 2017: 106). Seine Kategorisierung dient in dieser Arbeit als Instrument und Rahmen, um die Transformation architektonischer Prinzipien in die Filmtongestaltung zu ermöglichen. Es erfolgt keine umfassende Zusammenfassung von Görnes Arbeit in diesem Kapitel, stattdessen werden nur die für diese Arbeit relevanten Punkte erläutert.

3.1 Stilmittel

3.1.1 Bedeutung von Klängen

Als grundlegendes Konzept wird die Unterteilung von Klängen in Semantik erster Ordnung und Semantik zweiter Ordnung genutzt (Görne, 2017: 106).

Die Semantik erster Ordnung beschreibt das objektive "Sein" des Klangobjekts und dient der reinen Identifikation des Objekts als solches. Ein "Foleyschritt" muss beispielsweise auf der Ebene der Semantik erster Ordnung so klingen, dass er als ein Schritt wahrgenommen wird und nicht als ein anderes Geräusch.

Die Semantik zweiter Ordnung verleiht den sachlichen Objekten Bedeutungen, die über die bloße Dinghaftigkeit der Objekte hinausgehen. Auf dieser Ebene können den Objekten verschiedenste Bedeutungen zugeschrieben werden. Beispielsweise kann einem fallenden Objekt je nach Lautstärke, Frequenzspektrum und anderen Klangeigenschaften große Relevanz oder Unbedeutsamkeit zugeschrieben werden.

Die Bedeutung eines Objekts oder einer Szene kann auf verschiedensten auditiven Wegen vermittelt werden. Im Folgenden werden drei elementare Methoden erläutert.

3.1.1.1 Kreuzmodale Metaphern

Kreuzmodale Korrespondenzen der Wahrnehmung beschreiben die nachgewiesene *"begriffliche Übertragung aus fremden Sinnesmodalitäten"* (wie Raumwahrnehmung und Tastsinn), auch bei der Beschreibung von Klängen (Görne, 2017: 51). Diese Korrespondenzen sind universell und entstehen entweder angeboren, durch akustisch-mechanische Zusammenhänge oder durch sprachliches Lernen (Spence, 2011: 987). Abhängig von Frequenzspektrum, Dynamik und Hüllkurve eines Signals wird dieses beispielsweise als hoch, tief, spitz oder weich empfunden. Dieser konzeptuelle Zusammenhang zwischen verschiedenen Sinneswahrnehmungen wird als kreuzmodale Metapher bezeichnet (Görne, 2017: 110). Durch die Verwendung solcher Metaphern im Sounddesign können einem Objekt unterschiedlichste Bedeutungen verliehen werden und somit eine Semantik 2. Ordnung erzeugt werden.

Der Zusammenhang zwischen dem Hören und der räumlichen Orientierung bildet eine zentrale kreuzmodale Metapher. Sie erscheint banal, da sie sich im täglichen Sprachgebrauch etabliert hat und beispielsweise die Notenschrift darauf basiert. Schwingungen mit geringer Frequenz nehmen wir als tief wahr, während Schwingungen mit hoher Frequenz als hoch wahrgenommen werden. Die damit verbundenen Assoziationen in Bezug auf Höhe, wie Licht, Aufstieg, Intellekt und Hoheit, sowie die Assoziationen in Bezug auf Tiefe, wie Dunkelheit, Abgrund, Trieb und Unergründlichkeit, bieten zahlreiche Möglichkeiten, einem Objekt durch eine gezielte Bearbeitung der Frequenzen eine bestimmte Bedeutung zu verleihen.

Darüber hinaus steht die Tonhöhe auch in Verbindung mit symbolischer Größe. Hohe Töne werden mit kleinen Objekten assoziiert und damit mit Niedlichkeit und Simplizität. Tiefe Töne hingegen werden mit großen Objekten in Verbindung gebracht und daher als bedeutsam und schwer empfunden (Görne, 2017: 111).

Die Korrelation zwischen einem auditiven Signal und der empfundenen Schärfe und Helligkeit folgt einem ähnlichen Muster. Je mehr hohe Frequenzen ein Signal im

Verhältnis zu den tiefen Frequenzen enthält, desto schärfer und heller erscheint es, und umso stärkere Assoziationen zu Schmerz und Licht werden hervorgerufen.

Metaphorische Wärme wird durch tiefe Frequenzen erzeugt, während ein kalter Klang durch das Fehlen von tiefen Frequenzen gekennzeichnet ist. Die symbolische Textur und Haptik entstehen durch schnelle und unregelmäßige Amplitudenschwankungen. Somit ist die empfundene Textur auch stark mit der Tonhöhe verbunden (Görne, 2017: 112).

3.1.1.2 Symbole

Ein klangliches Symbol trägt von Natur aus eine Bedeutung in sich. Oft sind diese Symbole archetypischer Herkunft und wirken somit unmittelbar auf das Unbewusste, ohne dass ein spezifischer Kontext erforderlich ist (Görne, 2017: 117).

Der Klang von *Trommeln* ähnelt stark dem Donnerrollen und wird daher ebenfalls mit Wut, Unheil und Übernatürlichkeit in Verbindung gebracht. Darüber hinaus wird den Trommeln aufgrund ihrer Verwendung in verschiedenen Kulturen eine mystische und rituelle Qualität zugeschrieben (Görne, 2017: 119).

Das Symbol der *Stille* ruft unzählige, oft auch widersprüchliche Assoziationen hervor, wie beispielsweise Souveränität, innere Einkehr, die Ruhe vor dem Sturm, das Göttliche oder den Tod (Görne, 2017: 144). Es ist wichtig, zwischen absoluter Stille, der Abwesenheit von Klang und erzählter Stille zu unterscheiden, die leise Klänge hörbar macht (Görne, 2017: 145). Erzählte Stille kann nicht nur als Symbol, sondern auch als Instrument dienen, um die Aufmerksamkeit auf üblicherweise nicht hörbare Geräusche zu lenken.

Lärm wird üblicherweise mit Überforderung, Bedrohung, Schrecken und Hässlichkeit assoziiert. Er entsteht durch Komplexität, Chaos und Lautstärke. Lärm und Stille wirken

nur im Kontrast zueinander, es wird also jeweils auch das Pendant benötigt, um eines der beiden angemessen zu erleben oder zu beschreiben.

Durch die Verwendung kreuzmodaler Metaphern und auditiver Symbole wird Klangobjekten mehr Bedeutung zugewiesen als in der physikalischen Realität. Diese Technik wird als Semantische Überladung bezeichnet. Ein Objekt klingt nicht mehr naturalistisch, sondern es wird ihm eine bestimmte Bedeutung zugeschrieben, wodurch es eine aktive Rolle in der Dramaturgie übernimmt. Diese Dramaturgie kann von Komik bis hin zur mystischen Überhöhung reichen (Görne, 2017: 148).

Darüber hinaus unterteilt Görne die Wirkungsmechanismen des Sounddesigns in fünf verschiedene Kategorien, welche im Anhang genauer erläutert werden.

3.2 Gestalterische Stufen und Gestaltungskonzepte

Görne definiert vier verschiedene gestalterische Stufen des Filmtone in Relation zur Diegese und Subjektivierung.

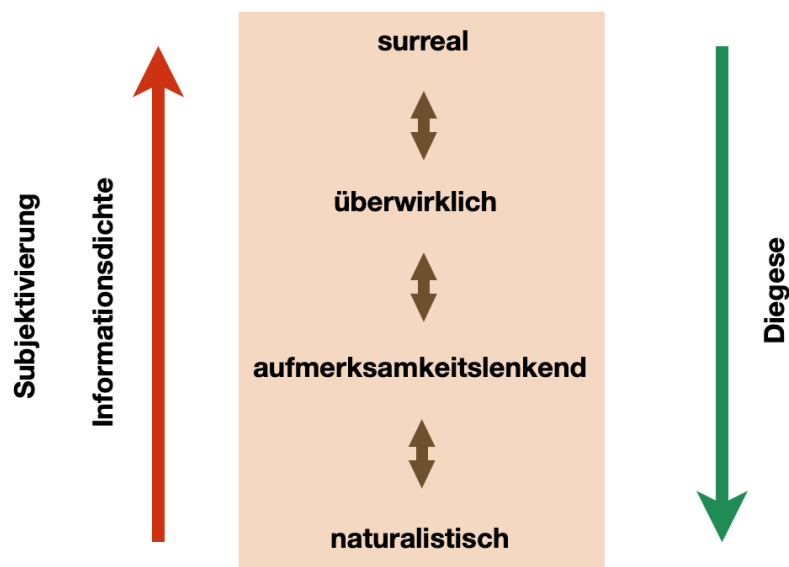


Abb.1

Der *naturalistische / dokumentarische Ton* strebt danach, den Klang der Realität unverfälscht wiederzugeben und weist daher eine äußerst hohe Kongruenz mit der Diegese auf. Somit nimmt der Ton die tiefste gestalterische Ebene ein (Görne, 2017: 234).

Der *Dokumentarische Realismus* ist das entsprechende Gestaltungskonzept, das in der Regel naturalistisch bleibt und gelegentlich leicht aufmerksamkeitslenkend sein kann. Das Konzept zeichnet sich durch die Behauptung von Realität aus, die möglicherweise eine intensivere Wirkung als bedeutungsgeladenes Sounddesign haben kann. Diese Behauptung funktioniert jedoch in der Regel nur im dokumentarischen Film, in dem dieses Gestaltungskonzept auch am häufigsten angewendet wird. Die grundlegende Annahme dieses Konzepts ist paradox, da die meist monophone Aufnahme nicht dem natürlichen Hörerlebnis eines Menschen entspricht. Dennoch vermittelt das begrenzte Klangerlebnis einen Eindruck von Authentizität, der äußerst wirksam sein kann (Görne, 2017: 244).

Im *aufmerksamkeitslenkenden Ton* werden durch verschiedene gestalterische Mittel explizite Klangobjekte betont, wodurch der Fokus der Zuschauer gelenkt wird. Diese "Verfälschung" der Realität ist subtil und sollte dem Zuschauer nicht explizit auffallen (Görne, 2017: 234).

Der *Quasi-Realismus* ist das Gestaltungskonzept, das hauptsächlich mit aufmerksamkeitslenkendem Ton arbeitet. Klänge sind in der Regel rein diegetisch, aber ihnen wird durch symbolische und metaphorische Klänge oft Bedeutung zugeschrieben. Häufig werden durch die Reduzierung von Atmosphären bestimmte Elemente akzentuiert, um eine leichte Subjektivierung zu erreichen. Trotz des größeren Gestaltungsspielraums des Quasi-Realismus im Vergleich zum Dokumentarischen Realismus kann eine aufmerksamkeitslenkende Tongestaltung als authentischer empfunden werden, da sie beispielsweise die empfundene Realität eines Protagonisten realitätsnäher abbildet (Görne, 2017: 247).

Überwirklicher Ton entsteht durch die Verwendung von starker Subjektivierung, semantisch überladenen Objekten sowie metaphorischen und symbolischen Klängen. Dadurch wird sich stark von der filmischen Realität, und Objekte oder ganze Szenen erhalten eine besondere Bedeutung (Görne, 2017: 235).

Das Tongestaltungskonzept des *Expressionismus* bedient sich regelmäßig des überwirklichen Tons, um eine bedeutungsgeladene Welt zu erschaffen. Durch die Verwendung von kreuzmodalen Metaphern, metaphorischen Klängen und archetypischen Symbolen entsteht eine tongestalterische Ebene, die semantisch überladen ist, sich deutlich von der Diegese entfernt und starke Subjektivierung ermöglicht. Der Expressionismus ist in der Regel aufmerksamkeitslenkend und häufig überwirklich bis surreal. Der Ton kann zum Bild gelegentlich auch inkongruent sein. Dieses Gestaltungskonzept wird oft in Science-Fiction- und Abenteuerfilmen verwendet (Görne, 2017: 251).

Der *surreale und mystische Ton* bildet die höchste Gestaltungsstufe ab und zeichnet sich durch die ausschließliche Verwendung von non-diegetischen Klängen aus, welche symbolische und metaphorische Bedeutungen tragen (Görne, 2017: 235).

Der *Impressionismus* ist das entsprechende Gestaltungskonzept und zeichnet sich durch den höchsten Grad des subjektivierenden Tons aus. Er ist gekennzeichnet durch die Darstellung des "Point of Listening", die Fokussierung von metadiegetischen Klangobjekten und semantische Überladung. Dadurch entsteht ein bedeutungsgeladener surrealer Ton, der in Filmen beispielsweise in Traumsequenzen oder bei der Darstellung extrem veränderter Bewusstseinszustände eines Protagonisten zu finden ist. Als Grundkonzept für die Vertonung eines Films ist der Impressionismus eher bei experimentellen Filmen anzutreffen (Görne, 2017: 255).

Die in diesem Kapitel genannten Gestaltungskonzepte sind nicht isoliert voneinander zu betrachten. Insbesondere der Wechsel zwischen den Konzepten innerhalb eines Films oder einer Szene ermöglicht es, starke auditive Eindrücke und Spannungsbögen zu schaffen (Görne, 2017: 235).

Die vier Filmtongestaltungskonzepte liefern wertvolle Begrifflichkeiten und Kategorien, um Filme zu analysieren. Allerdings ermöglicht die Einstufung eines Films in eine der vier Kategorien keine ganzheitliche Bewertung und Analyse eines auditiven Konzepts. Es ist eine zusätzliche ästhetische Analyse erforderlich, die durch die genauere Betrachtung der Gestaltung der Stilmittel (2.1) durchgeführt werden kann. Die Entwicklung einer kategorischen Methodik für diese zusätzliche Analyse übersteigt den Rahmen dieser Arbeit und ist angesichts der kreuzmodalen Metaphorik, die ohnehin primär verwendet wird, um auditive Eindrücke zu kategorisieren, nicht notwendig. Beispielsweise ist eine Charakterisierung der grundlegenden Sound-Ästhetik von Pixar-Filmen als verspielt und detailreich klar verständlich und nachvollziehbar.

4. Brutalismus in der Tongestaltung

Grundsätzlich enthält die brutalistische Ästhetik fachübergreifend Charakteristiken des Minimalismus, der sich sowohl in der Reduzierung der Mittel in der Architektur als auch in der Musik widerspiegelt (Borthwick, 2003: 44). Durch die konfrontative Präsentation der Reduktion entsteht jedoch eine Art sensorischer Provokation, die den Brutalismus deutlich vom Minimalismus abgrenzt (Zareei et al., 2016: 53). Dieser provokative Charakter wird oft als „Anti-Beauty“-Ästhetik beschrieben. Die Transformation vom architektonischen zum soundbasierten Brutalismus kann in radikaler Vereinfachung folgendermaßen definiert werden:

„... noise replaces the concrete and other physical materials of Brutalism, and its spatial grid is expanded to the temporal domain.“ (Zareei et al., 2016: 57)

In diesem Kapitel werden die Grundprinzipien des Brutalismus (1.3) auf die Stilmittel und Konzepte der Filmtongestaltung (2) übertragen, um die brutalistische Ästhetik konkret im Sounddesign definieren zu können. In diesem Prozess werden nicht nur Stilmittel definiert, die der Ästhetik entsprechen, sondern vor allem die Art ihrer Verwendung, durch welche der brutalistische Charakter auf auditiver Ebene im Film entsteht.

4.1 Wiedererkennungswert als Klang - Konzeptkunst

Das in Kapitel 1.3.1 als „Konzeptkunst“ zusammengefasste Prinzip des Brutalismus hat Auswirkungen auf die Arbeitsweise sowie auf die Klangcharakteristik in der Tongestaltung.

Um ein tiefgreifendes Soundkonzept für einen Film zu entwerfen, das klar den unverblühten brutalistischen Charakter des Endprodukts widerspiegelt, muss der Sound Supervisor viel früher als üblich in den Kreativeprozess eines Films eingebunden werden. Ein kraftvolles und funktionales Soundkonzept funktioniert im Film nur in enger Zusammenarbeit mit der Dramaturgie und der visuellen Komponente. Dies bedeutet eine starke Beteiligung bei der dramaturgischen und visuellen Konzeptionierung, damit die verschiedenen Gewerke die gleiche Vision verfolgen und sich bestmöglich unterstützen und hervorheben können. Dies muss insbesondere in den gestalterisch entscheidenden Arbeitsschritten des Grundentwurfs vor dem Dreh, während des Drehs, während des Schnitts und in der Tonpostproduktion geschehen.

Da der Sound wiedererkennbar sein muss, entspricht die Tongestaltung oft dem Expressionismus sowie dem Impressionismus. Durch die Verwendung dieser Tongestaltungsansätze wird die Individualität des Sounds und somit das auditive Konzept eindeutig hervorgehoben, wodurch das brutalistische Prinzip erfüllt wird.

4.2 Klare Ausstellung der Struktur - Klangästhetik

Aus der klar ausgestellten Struktur der Bauten resultiert die als roh, direkt, ehrlich, expressiv und bloody-minded empfundene brutalistische Ästhetik. In diesem Kapitel werden auditive Stilmittel erläutert, deren spezifische Verwendung diese bezeichnenden Charakteristiken akustisch hervorrufen.

Voraussetzung, um die genannten Eigenschaften auditiv zu erfüllen, ist oft die Verwendung von Klängen in Semantik zweiter Ordnung. Klänge, die nur Semantik erster Ordnung entsprechen, können keine derartige Expressivität in sich tragen. Konkrete kreuzmodale Metaphern können nur an spezifischen Beispielen erläutert werden (siehe Kapitel 4), denn die brutalistische Ästhetik kann durch verschiedenste Verwendungen von kreuzmodalen Metaphern entstehen und ist abhängig von der visuellen Komponente. Allgemein kann jedoch festgehalten werden, dass der brutalistische Charakter durch trockene Klänge (wenig Hall) und starke kreuzmodale Metaphern, wie sehr scharfe, tiefe oder texturierte Klänge, hervorgerufen wird und damit eine große Distanz zur Diegese (Abb. 1) schafft. Klangliche Symbole müssen ebenfalls direkt und expressiv klingen.

Der plötzliche Wechsel zwischen Stille und Lärm stellt einen auditiven Sukzessivkontrast dar (Görne, 2017: 224), der bei intensiver Verwendung als direkt, expressiv und bloody-minded empfunden werden kann. Andere starke klangliche Kontraste können durch gegensätzliche Soundcharakteristiken von aufeinanderfolgenden Klängen hervorgerufen werden, sei es in Tonhöhe, Frequenzspektrum oder Textur. Plötzliche auditive Kontraste jeder Art können „Orientierungsreize“ auslösen (Görne, 2017: 224), was eine intensive Wirkung auf den Zuschauer hat und herausfordernd und roh wirkt, was der brutalistischen Ästhetik entspricht.

Diesbezüglich können auch sehr kurze Atmofades bei einem Bildschnitt starke Kontraste hervorrufen. Diese sind nicht grundsätzlich als brutalistisch zu bewerten,

allerdings entsprechen sie mehr der Ästhetik als lange auditive Fades bei einem Bildschnitt und sind durchaus ausdrucksstark.

Die klare Ausstellung der Struktur materialisiert sich in der Tongestaltung auch durch Minimalismus und den Verzicht auf unfunktionale Verzierungen. Diese rohe Simplizität wird durch das Klangkonzept so kontextualisiert, dass sie komplex und fesselnd wirkt (Zareei et al., 2016: 55).

4.3 Materielle Authentizität - Originalton

Die materielle Authentizität steht in der Filmtongestaltung vor allem in Verbindung mit dem Originalton, dem durch dieses Prinzip ein hoher Stellenwert zukommt. Durch die primäre Verwendung von Originaltönen wird die Authentizität gewahrt, was besonders bei Dokumentarfilmen, insbesondere im Kontext von Konzepten wie dem „Direct Cinema“, von großer Relevanz ist. Allerdings beschränkt die unbearbeitete Verwendung von Originaltönen expressive Klangkonzepte enorm und ist somit nicht mit „materieller Authentizität“ gleichzusetzen. In Betrachtung der gesamten Ästhetik wird dieses Prinzip in dieser Arbeit wie folgt definiert:

Der Originalton dient als starke Basis eines jeden Klanges, der durch Modifikationen und zusätzliche Klänge in seinem Charakter intensiviert wird.

Diese Verstärkung des Originaltons durch expressive und „bigger than life“-Klänge, welche der brutalistischen Ästhetik entsprechen, ist nicht auf die Postproduktion beschränkt. Sie kann auch am Set durch spezielle Aufnahmeverfahren erfolgen, welche die Kerncharakteristiken eines Klangs vertiefen. Beispielsweise durch besonders nahe Mikrofonierung oder durch die Verwendung von Surround-Setups, die grundsätzlich Klangereignisse größer erscheinen lassen als sie in der Realität sind.

Auch in Bezug auf die Filmmusik ist dieses Prinzip von elementarer Bedeutung. Um die Authentizität bei Dokumentarfilmen zu bewahren, muss die Musik möglichst vor Ort aufgenommen werden und von den Protagonisten stammen. Dies ermöglicht nicht nur eine extreme Nähe zum Ort und den Protagonisten, sondern löst auch eine immense Homogenität zwischen visuellen und auditiven Inhalten aus. Darüber hinaus kommt es dem Konzept des „Direct Cinema“ sehr nahe.

Bei Werbespots und szenischen Filmen kann dieser Effekt erzielt werden, wenn die Musik von einem der fiktiven Charaktere stammt oder zumindest einen starken Bezug zu ihrer Welt hat.

Durch den Anspruch der Authentizität und die gleichzeitig hochgradige Stilisierung des Originaltons, um der brutalistischen Ästhetik zu entsprechen, entsteht ein Spannungsfeld. In der Architektur geht es darum, das Material „wie vorgefunden“ zu präsentieren (1.3.3). Da durch den Aufnahmeprozess an sich bereits die Klangeigenschaften "wie vorgefunden“ manipuliert werden, wird diese Regel als „wie empfunden“ definiert. Dies bietet sich an, da die brutalistische Klangästhetik ohnehin mit überwirklichem Sound und Subjektivierung arbeitet. Darüber hinaus gibt dies der Gestaltung großen Spielraum, da die empfundene Realität individuell ist. Bei Dokumentarfilmen würde es sich auf die subjektive Wahrnehmung des Teams am Dreh oder der Protagonisten beziehen, während bei der Werbung oder beim szenischen Film es besteht mehr Spielraum hat beim „Nachfühlen“ der Wahrnehmung der Protagonisten.

Diese auditive Transparenz und ständige Berufung auf den tatsächlichen Originalton trägt zum trockenen Charakter der Klangästhetik bei.

5. Analyse der Diplomfilme

Im folgenden wird der Dokumentarfilm „Siam pronti alla morte“, der szenische Kurzfilm „Söder“ und der Werbefilm „Runners Gang“ auf brutalistische Ästhetik in der Filmtongestaltung analysiert. Die Anwendungsmöglichkeiten der Ästhetik sind stark vom Genre und von anderen Eigenschaften des Filmes abhängig, wie aus den Analysen hervorgeht. Dementsprechend wurden bei „Siam pronti alla morte“ exemplarisch zwei Sequenzen, bei „Söder“ generelle Motive und bei „Runners Gang“ die gesamte Werbung analysiert.

5.1 Siam pronti alla morte

Tätigkeit: Sound Supervision, Dialog Edit, Sound Design, Music Edit, Mix

Dokumentarfilm: 30min

Regie: Basilio Maritano Sailer

Kamera: Christoph Bökisch

Edit: Emma Baruffaldi & Matteo Bulgiarello

„Siam pronti alla morte“ (Wir sind bereit zu sterben), begleitet angehende Carabinieri während ihrer Vorbereitung zur Vereidigung in der Ausbildungskaserne Florenz. Die Kaserne (Scuola Marescialli e Brigadieri) ist nach dem Großvater des Regisseurs, Felice Maritano, benannt, da der ehemalige Carabinieri 1974 im Einsatz starb und seitdem eine Art Märtyrer für die Einheit ist. Die aktuellen Aufnahmen aus der Kaserne werden im Film durch Archivmaterial ergänzt, das den Tod von Felice Maritano von der ersten Meldung im Radio bis hin zur im Fernsehen übertragenen Beerdigung zeigt. Somit wird der Schwur zum Carabinieri mit dem Tod gleichgesetzt. Der Film behandelt die Individualität in einem totalitären System, die Sicherheit im Konflikt mit der Freiheit, hinterfragt das Militärsystem und stellt die Frage, wer überhaupt wen bekämpft.

Die „*direkte und radikal reduktionistische Verwendung von Material und die strukturelle Transparenz*“ (Zareei et al., 2017: 54), die brutalistische Installationen auszeichnet, ist auch am Drehort der Kaserne wiederzufinden. Der Gebäudekomplex ist zwar nicht dem Brutalismus zuzuordnen, ist ihm aber sehr nahe. Durch die bloße Größe der Gebäude, ihre klar exponierte Struktur und ihr monochromes Farbschema wirken sie kalt und mechanisch. Um diesen Stil und diese Atmosphäre in die Tongestaltung zu übertragen, lag es nahe, ein brutalistisches Soundkonzept anzuwenden. Die Ästhetik ermöglicht es durch die starken Kontraste, das Spannungsfeld zwischen Individuum und einer übergeordneten Idee sowie die emotionale Schwere des Themas auditiv angemessen zu vermitteln.

5.1.1 Arbeitsweise

5.1.1.1 Konzept

Bereits vor der ersten Drehortbesichtigung stand ich in engem Austausch mit dem Regisseur. Gemeinsam diskutierten wir mögliche Klangmotive, die charakteristisch für den Ort sind. Um die einzigartige Atmosphäre des Ortes akustisch einzufangen, wurde deutlich, dass die besonderen Ereignisse wie Gesänge, Schussübungen und Märsche, die durch die große Anzahl an Personen gekennzeichnet sind, in Surroundsound aufgenommen werden müssen. Da mit zwei Kameras gefilmt wurde, haben wir meistens mindestens zwei Surround-Mikrofon-Setups verwendet. Zudem wurde deutlich, dass die Schussübungen eine wichtige Rolle im Film spielen werden. Daher haben wir zahlreiche robuste dynamische Mikrofone mitgenommen, um umfassende Töne von den Schüssen aufnehmen zu können. Es wurde auch klar, dass wir eine gesonderte Aufnahme mit der Militärskapelle anstreben um deren Musik als Filmmusik verwenden zu können. Dies entspricht nicht nur dem brutalistischen Konzept, sondern verstärkt auch die Bedeutung der Filmmusik immens, da viele Lieder der Kapelle einen besonders hohen symbolischen Wert in der Welt des Militärs tragen.

Durch inhaltliche Diskussionen manifestierten sich darüber hinaus übergeordnete Spannungsfelder wie Masse gegen Individuum, Hoffnung gegen Angst und Sicherheit gegen Freiheit, die eine elementare Bedeutung für den Film trugen. Um diese Spannungsfelder auditiv expressiv aufzuarbeiten, zeichnete sich die konzeptuelle Verwendung von Kontrasten in verschiedensten Formen ab. Die Infragestellung des Status Quo, sowie die Rollen des Täters und des Opfers sollten auditiv erzählt werden. Wir planten, durch klangliche und visuelle Muster, die durch ihre Wiederholung eine paralyisierende Wirkung erzeugten und somit nicht mehr vom Zuschauer hinterfragt werden würden, durch überraschende Klangobjekte (Görne, 2017: 202) plötzlich aufzulösen. Durch die ausgelöste Orientierungsreaktion sollte der Zuschauer zur inhaltlichen Orientierung und zum Hinterfragen des Gesehenen angeregt werden.

Außerdem wurde deutlich, dass wir, um die Aufnahmen der Massen kontrastieren zu können, sehr nahe und intime Aufnahmen von Individuen benötigten. Dafür planten wir spezielle Lavaliermikrofone ein.

Während und nach meiner 4-tägigen Drehortbesichtigung wurde das Konzept angepasst und erweitert. Um das Geplante umsetzen zu können, musste das Tonteam vor Ort aus drei Personen bestehen, was wir auch realisieren konnten.

5.1.1.2 Dreharbeiten

Das klare auditive Konzept gab dem Tonteam beim Dreh viel Freiheit, da die Bedeutung des Tons für den Regisseur klar war und wir viele zusätzliche Nurtonaufnahmen bereits im Voraus geplant hatten. Außerdem gab mir das Konzept bei unvorhergesehenen Situationen eine Orientierung, um auditive Ereignisse klar priorisieren zu können.

Durch das frühzeitige Konzept konnten wir die Marschkapelle und die Schussübungen wie geplant aufnehmen. Darüber hinaus wurde vor Ort eine Atmosphärenbibliothek erstellt. Die kontinuierliche Verwendung von Surround-Setups konnte umgesetzt werden. Aufgrund des Prinzips der Materiellen Authentizität bezüglich der Musik wurden mehrere Instrumente der Marschkapelle einzeln am Drehort inszeniert und aufgenommen. Die gesetzte Natur dieser Aufnahmen gab uns die Möglichkeit, die

Protagonisten verschiedene Stücke spielen zu lassen und somit eine Auswahl an möglichen Filmmusiken vor Ort aufzunehmen.

5.1.1.3 Postproduktion

Als Sound Supervisor war ich stark in den Schnittprozess involviert. Ich konnte in Bezug auf einzelne Szenen auditive Beratung bieten, insbesondere hinsichtlich der klanglichen Charakteristik aufeinanderfolgender Szenen. Darüber hinaus begann der kreative Sounddesign-Prozess parallel zum Schnitt. Zwischenstände von Szenen wurden vertont, um daraufhin den Schnitt an den Ton anzupassen. In einzelnen Szenen wurde explizit viel Raum für kreatives Sounddesign gelassen.

Um Kapazitäten für die zusätzlichen kreativen Prozesse zu haben, wurde die Tonpostproduktion auf 5 Personen aufgeteilt. Durch die genaue Vorstellung der Klangästhetik a priori konnten die Foleys sehr detailliert gespottet und dem Foleyteam genaue Anweisungen gegeben werden.

Im kreativen Prozess ergab sich, dass das Archivmaterial progressiv durch den Film immer lebendiger vertont und stärker in das neue Filmmaterial visuell wie auch auditiv integriert wurde.

5.1.2 Sequenzanalyse

5.1.2.1 Der Marsch des Helden (1:45 - 5:27)

Die Szene beginnt nach dem Prolog, der als Blick in die Vergangenheit dient, in der Felice Maritano 1974 gestorben ist. Um diesen Prolog zeitlich deutlich vom darauffolgenden Handlungsstrang abzugrenzen, wird der "Marsch des Helden" mit einem tieffrequenten Impact eingeleitet, wie er üblicherweise in Actionfilmen verwendet wird. Dadurch wird auch dem Prolog sowie den folgenden Szenen große Bedeutung beigemessen. Dieser Impact ist der einzige komplett vom Film losgelöste Klang, was seine Signifikanz unterstreicht und seine Verwendung als Ausnahme im brutalistischen Klangkonzept rechtfertigt.

Anfangs ist diffuses Walla zu hören, das im Gegensatz zur klaren Struktur des gezeigten Gebäudes steht. Dieses Walla intensiviert sich mit dem nächsten Bildschnitt, durch den der Zuschauer näher an die Klangquelle gebracht wird. Dem Walla gegenüber stehen die aus den Lautsprechern kommenden Stimmen, die Befehle erteilen. Diese Stimmen sind ein wiederkehrendes Element im Film. Sie repräsentieren die große Idee, der die Auszubildenden nacheifern und hinterherlaufen. Um die immense Bedeutung dieser ominösen Stimmen auditiv darzustellen, sind sie stets sehr präsent zu hören und haben eine lange Hallfahne. Auf das Kommando der Stimmen treten die Auszubildenden in Position, um schließlich loszumarschieren (2:35). Mit dem Beginn des Marsches wechselt die Tongestaltung schlagartig von bis dahin aufmerksamkeitslenkendem zu überwirklichem Ton. Die trockenen und nahen marschierenden Schritte und das damit einhergehende Movement und Prop Foleys sind sehr präsent zu hören und wirken durch ihre starke Uniformität mächtig. Zudem wird der Klang kaum angekündigt, bevor eine neue Truppe ins Bild kommt (3:10). Dies unterstützt den rohen und direkten Charakter dieser Vertonung. Diese Klänge werden begleitet von einem bedrohlichen Rhythmus einer Pauke, der vor Ort unabhängig vom Marsch aufgenommen wurde. Die besonders tiefenlastige Frequenzcharakteristik der Pauken trägt zusätzlich zu deren übernatürlicher und mystischer Symbolik bei (siehe Anhang).

Nach einer Intensivierung des Rhythmus (3:17) und visueller Fokussierung auf Details, schwindet langsam die Präsenz der Foleys und der Atmosphäre, während die Querflöte als neues rhythmisches Klangelement langsam eingeführt wird. Die ohnehin stechende Charakteristik des Klangs wird durch den Slapback Hall, den wiederholenden Ton und den Kontrast der Tonhöhe im Vergleich zu den Pauken intensiviert. Ihre Lautstärke verstärkt sich bis zum Höhepunkt der Szene (4:04), nachdem sie einen räumlicheren Klang annimmt und anfängt, eine Melodie zu spielen. Währenddessen verlieren sich die Pauken langsam im Raumklang. Um die allgegenwärtige Einheit der Carabinieri an diesem Ort zu zeigen, läuft selbst nachdem man sich vom Marsch entfernt hat, eine Schattenfigur im Takt (4:26). Daraufhin wird die Querflötenspielerin alleine in einem ähnlichen Ort gezeigt wie die Marschierenden zuvor (4:31). Sie spielt nun die tatsächliche Melodie des Marsches und wirkt visuell wie auch auditiv klein und verloren in Relation zum Ort und vor allem in Relation zu der vorausgegangenen Machtdemonstration des Marsches. Der fließende musikalische Übergang zwischen den zwei Szenen sowie ihre inhaltliche und musikalische Verbindung stellt sie in direkte Relation zueinander und öffnet dem Zuschauer das Spannungsfeld zwischen Masse und Individuum. Sobald die Bläserin zu sehen ist (4:31), ist die Tongestaltung wieder im Quasi-Realismus zu verordnen, verlässt diese Ebene aber wieder schnell in eine expressionistische Ebene durch das sich annähernde Flugzeug. Das zunächst realistisch klingende Flugzeug gewinnt progressiv an Präsenz und nimmt durch stark tieffrequente Anteile übernatürliche Züge an. Es wirkt, als würde es jeden Moment in das Bild stürzen. Die mächtige Klangcharakteristik, die aus dem Himmel kommt, ähnelt einem Donner und steht somit symbolisch für das hereinbrechende Unheil. Vor dieser Katastrophe kann die einsame Protagonistin nicht entkommen und wird durch das klangliche Symbol in die Vergangenheit (Archivmaterial) gerissen (5:10). Im ersten visuellen Archivmaterial ist das Gebäude zu sehen, in dem Felice Maritano gestorben ist. Die Kamera nähert sich im Treppenhaus langsam dem Tatort. Die Querflöte begleitet den Zuschauer durch das Archivmaterial. Sie ist nun stark verhallt und wandert einmal um den Zuschauer. Dies trägt zur Entrückung der Archivsequenz bei. Das Archivmaterial selbst ist nur mit einem Rauschen vertont und wirkt somit unbelebt und

noch sehr fern, was sich aber im Laufe des Films ändern wird, denn die Zeremonie und somit auch der Tod kommen näher.

5.1.2.2 Lernen zu fallen (7:38 - 9:12)

Die Szene beginnt mit einem vorgezogenen Tonschnitt. Es ist bereits ein Befehl zu hören, der klanglich direkt und innerhalb einer Halle zu verorten ist, obwohl man sich visuell noch außerhalb eines Gebäudes befindet. Dadurch wird beim Zuschauer Interesse hervorgerufen: Wer spricht zu wem? Wieso? Wo? Die Spannung wird nach dem visuellen Sprung in den Raum aufrechterhalten, da nur undefinierte Schatten auf einer roten Sportmatte zu sehen sind. Es folgen weitere Befehle, die ohne Widerworte ausgeführt werden, denn es sind Bewegungs- und Aufprallgeräusche zu hören. Nach dem dritten Befehl und dem darauffolgenden Fall wird offensichtlich, dass es sich um einen repetitiven Prozess handelt. Bis zu diesem Zeitpunkt ist die Vertonung aufmerksamkeitslenkend und wirkt auf den Zuschauer realistisch. Aus dem Nachklang des dritten Falles bildet sich ein tieffrequenter Riser, der offensichtlich surreal ist. Klanglich erinnert dieser an das sich nähernde Flugzeug in der Marschszene. Am Höhepunkt des Risers wird das Bild weiß (7:58). Parallel dazu verstummt der Riser schlagartig, wodurch eine intensive Stille entsteht. Zusammen mit dem weißen Bild wird dadurch das Gefühl eines Vakuums geschaffen. Symbolisch gesprochen gleicht dieser Moment einer höheren Ebene der Realität und wirkt eindeutig surreal.

Das etablierte Call & Response Muster zwischen Vorgesetztem und Auszubildenden wird in modifizierter Form fortgeführt. Der Befehl des Vorgesetzten fällt weg. Es ist der Fall einer Person zu hören gefolgt von dem Sound einer fallenden Menschenmasse. Der einzelne Sound korrespondiert mit den im Bild auftauchenden Körperteilen, während der Fall der Menge vom Bild losgelöst ist. Der Abstand des Fallgeräusches der Masse zum einzelnen Fallgeräusch wird immer geringer, bis sie sich überlappen (8:27). Der Klang der einzelnen Person bleibt im Laufe der Steigerung gleich. Der ohnehin schon durch Delay und extreme Hallfahne mächtig wirkende Impuls der Masse wird immer gewaltiger und nimmt mehr Raum ein. Dadurch symbolisiert er eine herannahende

Bedrohung für das Individuum, auf dessen Fallen er folgt. Der Fall der Masse klingt sehr noisy und wirkt durch seine Präsenz sehr dominant. Durch den surrealen Klang in der ohnehin schon überwirklichen Ebene des Films wird der an sich simple Akt des Fallens extrem mit Bedeutung aufgeladen und öffnet einen großen Interpretationsspielraum. Der Fall der Masse könnte als die Entität der Carabinieri, der Feind oder als die bereits gefallenen/gestorbenen Carabinieri interpretiert werden.

Nachdem die Masse das Individuum eingeholt hat (8:32), ist erstmals in einer weniger nahen Einstellung eine fallende Frau zu sehen, auf die nun nicht mehr der Massenimpuls folgt. Des Weiteren sind auch wieder Foleys abseits des Falles zu hören, was eindeutig zeigt, dass man nun wieder in der filmischen Realität ist. Durch das „Ok“ (8:36) des Vorgesetzten wird auch visuell wieder auf den roten Boden gewechselt, und es wird der nächste Befehl erwartet. Die Auszubildende kann die von ihr verlangte Bewegung aufgrund von Schmerzen nicht ausführen. Daraufhin wird in Schritten visuell der Raum der Prüfung enthüllt. Der Ton wirkt hierbei realistisch, bis erstmals in größerem räumlichen Kontext ein Fall zu sehen ist (9:12). Der Hall des Falles wird überwirklich laut und lang gestaltet, um ihn als auditiven Übergang in die nächste Szene zu nutzen.

Das tiefgehende auditive Konzept der Szene, die rohe und expressive Klangästhetik sowie die Tatsache, dass es auf dem Originalton basiert, verleihen dem Sounddesign dieser Szene eine brutalistische Ästhetik.

5.2 Söder

Tätigkeit: Sound Supervision, Dialog Edit, Sound Design, Mix

szenischer Kurzfilm: 27min

Regie: Raoul Bruck

Kamera: Ioan Gavriel

Edit: Anna Eber

Die groteske Komödie, die das Krimigenre nutzt, begleitet Jeremy, einen nihilistischen Incel, der bei seiner Großmutter auf dem Dachboden lebt. Er gibt sich im Darknet als Auftragskiller namens "Söder" aus und wird plötzlich mit der komplexen Realität seiner aus Langeweile entstandenen Idee konfrontiert, als er einen Auftrag erhält. Über den Film hinweg entstehen absurde neue Allianzen zwischen Söder, der Auftraggeberin und deren Mann, den sie ermorden lassen will. Ein Einblick in Jeremys Welt wird durch kurze, immer wieder auftauchende Dreamcore-Montagen ermöglicht, die Jeremy selbst in seiner Freizeit gestaltet.

Die Dreamcore-Ästhetik stellt, wie der Brutalismus, eine Art "Anti-Beauty" dar, wodurch sie provoziert und aneckt. Die meist statische Kamera und die langen Einstellungen haben einen direkten und ehrlichen Charakter, der ebenfalls dem Brutalismus entspricht. Zudem tragen der trockene Humor und der fragmentarische Aufbau des Films, der auch durch die Black Frames geprägt wird, zur brutalistischen Ästhetik auf visueller Ebene bei. Mein Ziel war es, diese Eigenschaften durch subtile brutalistische Elemente in der Filmtongestaltung weiter hervorzuheben.

5.2.1 Arbeitsweise

Bei diesem Projekt bin ich erst nach dem Dreh eingestiegen und konnte aufgrund der örtlichen Entfernung den Schnittprozess nicht begleiten. Das Grundkonzept wurde in Telefonaten mit dem Regisseur besprochen. Durch meine geringe Einflussnahme vor der Postproduktion und der Natur eines szenischen Films konnte das Soundkonzept nicht in gleichem Maße tiefgreifend gestaltet werden wie bei "Siam pronti alla morte". Dennoch enthält es viele brutalistische Elemente, die subtil und ergänzend zum Bild eingesetzt wurden. Die gesamte Tonpostproduktion fand remote statt, weshalb das Feedback von der Regie entweder schriftlich oder telefonisch übermittelt wurde. Da wir in den vorherigen Telefonaten eine klare Klangästhetik definiert hatten und ich regelmäßig neue Zwischenstände versendete, war das Feedback sehr übersichtlich, und die physische Entfernung stellte kein Hindernis für die Zusammenarbeit dar.

5.2.2 Analyse

Die Tongestaltung dieses Films ist dem Quasi-Realismus zuzuordnen. Einzelne Elemente werden durch Lautstärke oder die Übertreibung ihrer Klangcharakteristik hervorgehoben, wodurch die Aufmerksamkeit der Zuschauer darauf gelenkt wird. Beispielsweise sind die Pumpgeräusche von Torben (5:45) und die Schmatzgeräusche der Frau (7:55) sehr präsent gemischt und tragen somit zur Komik und zur Charakterisierung der Rollen bei.

Lange und subtile Lautstärkeveränderungen in den Atmosphären wurden als auditives dramaturgisches Mittel genutzt. Beispielsweise nehmen die Frequenz und die Lautstärke der Froschgeräusche zwischen 2:17 und 3:37 zu. Die Froschlaute bilden ein zusätzliches klangliches Motiv, das als störend empfunden wird. Durch die parallele Entwicklung zum Monolog von Kerstin wirkt dieser auch immer störender. Dadurch nimmt der Zuschauer zu einem gewissen Grad die Wahrnehmung von Jeremy an, der seinen Unmut bezüglich des Monologs am Höhepunkt des Gequakes kundtut. Das sofortige

Fehlen der Froschlaute nach Jeremys Intervention schafft einen klanglichen Kontrast, der seiner Aussage mehr Raum und damit auch Relevanz verleiht.

Bei der Bootsszene (10:19) wird durch die Tongestaltung die subjektive Wahrnehmung von Kerstin eingenommen. Da sie ihren Mann loswerden will, empfindet sie ihn als lästig. Dieser Störfaktor wird in dieser Szene durch die Veränderung in der Atmosphäre während der Abwesenheit von Torben deutlich. Die monotonen Wassergeräusche werden ruhiger und weniger, gleichzeitig werden Vogelgesänge hörbar, welche als Symbol des Lebens gedeutet werden können. Diese Entwicklungen intensivieren sich umso mehr je länger Torben unter Wasser ist. Sobald er auftaucht, verschwinden die Vögel wieder schlagartig und das Wasserrauschen nimmt zu.

Eine progressive Reduktion der Lautstärke der Atmosphären wird während der Zoom-Ins verwendet, welche sich als visuelles Motiv durch den Film ziehen. Beispielsweise nimmt die Raumatmosphäre beim Zoomen auf Kerstin während des Aufblasens des Balles ab (7:08). Dadurch wird das mit Anstrengung verbundene Geräusch des Aufblasens hervorgehoben und der Moment somit intensiviert und zugespitzt. Dieselbe Gestaltung beim Zoomen auf Jeremy beim Betreten des Ferienhauses (12:41) verleiht dem Umschauen und Jeremy an sich eine größere Bedeutung. Dies hat im Kontext des Films einen komödiantischen Charakter, da der Zuschauer zu diesem Zeitpunkt bereits weiß, dass Jeremy kein echter Auftragskiller, sondern nur ein Schwindler ist, dessen "kriminelle" Handlungen auf popkulturellen Referenzen basieren.

Das Spannungsfeld zwischen dem Erfüllen und Brechen des Krimiklischees wird auch auf auditiver Ebene bedient. Beim ersten Treffen zwischen Jeremy und Kerstin, der Geldübergabe, wird das klangliche Klischee eines kriminellen Deals erfüllt. Man hört Grillenzirpen, welches Spannung erzeugt, im Hintergrund Hundebellen, und die Atmosphäre ist düster. Dem gegenüber steht der höchst untypische und somit lächerliche Monolog von Kerstin. Die bedeutungsschwer vorgetragene Nachfrage bezüglich der hundertprozentigen Bestätigung des Auftrags von Jeremy (3:43) wird durch die Nähe und die prominenten tiefen Frequenzen in seiner Stimme auditiv

überspitzt und entspricht dem filmischen Klischee des bedrohlichen Auftragskillers. Dadurch wird Jeremy als Schwindler charakterisiert, der versucht, durch generische Mittel eine professionelle Fassade beizubehalten.

Ein weiterer komödiantischer Kontrast zwischen Realität und imitierter Fiktion entsteht bei der Spiegelszene, in der Jeremy eine von dem Film *Taxi Driver* inspirierte Ansprache an sein Spiegelbild mit einer Plastikwaffe richtet (9:46). In diesem Fall wird die Absurdität der Situation durch das präsenste Knarzen der Plastikwaffe hervorgerufen.

Der rohe und brutale Charakter der Dreamcoresequenzen wird zusätzlich zur passenden Filmmusik durch deren Mix, Edit und ergänzendes Sounddesign intensiviert. Zum einen ist die Musik sehr präsent gemixt und wird weder ein- noch ausgefadet. Die Präsenz exponiert die in der Musik enthaltenen Dissonanzen und frequenziellen Unstimmigkeiten, wodurch die Musik noch expressiver und roher wirkt. Die zusätzliche Platzierung von Sound Bites niedriger Qualität, welche aus der Internetkultur der Memes stammen, fördert die Authentizität sowie den brutalistischen Charakter der Sequenzen (5:02, 12:14).

Harte Tonschnitte wurden im gesamten Film als Stilmittel verwendet, um den fragmentarischen Charakter des Films zu stärken. Besonders auffällig sind diese vor und nach den Black Frames, welche mit absoluter Stille vertont wurden. Darüber hinaus dienen die plötzlichen Tonschnitte, durch ihren kontrastierenden Charakter, parallel zum Bildschnitt der Komik und Charakterisierung von Orten und Handlungen. Beispielsweise wird durch den harten Tonschnitt zwischen dem Außenbereich und dem Inneren des AirBnBs (5:18) die Monotonie, der artifizielle Charakter sowie die Isolation des Raumes spürbar. An anderer Stelle wirkt der plötzliche Übergang zwischen der sterilen AirBnB-Atmosphäre und dem belebten Wald (17:30) komödiantisch, da der belebte Wald im Gegensatz zum mutmaßlich ermordeten Torben steht.

5.3 Runners Gang

Tätigkeit: Sound Supervision, Dialog Edit, Sound Design, Music, Mix

Werbung: 2:15 min

Regie: Elias Ben Dahou

Kamera: Wesley William Salamone

Edit: Tim Plaster

"Runners Gang" ist ein Spec Spot für Nike, der das Thema des Racial Profiling behandelt. Drei Freunde (Nassim, Mojhad, Lisa) unterhalten sich im Innenhof eines Wohnblocks in Marseille, als sie ohne offensichtlichen Grund ins Visier von Zivilpolizisten geraten und vor ihnen wegrennen. Nach einer Verfolgungsjagd durch verschiedene Orte im Viertel können sie schließlich entkommen. Der Film nutzt die Ungewissheit darüber, ob die Protagonisten gerechtfertigt verfolgt werden oder nicht, die erst durch den Slogan "We don't break laws, we break limits" aufgelöst wird. In zwei Sequenzen im Spot schauen die Protagonisten direkt in die Kamera, die in schwarz-weiß gehalten sind. Dies dient als zweite Ebene, in der die Protagonisten ihre bisherigen Erfahrungen mit Racial Profiling reflektieren. Sie sprechen in die Kamera, als ob sie mit dem Polizisten sprechen würden, der sie zu Unrecht schikaniert.

Die Gebäude, die im Film zu sehen sind, befinden sich in den marginalisierten Vierteln Frais-Vallon und Air-Bel und ähneln stark dem Vorgänger des Brutalismus, der Habitation Unité. Sie sind ebenfalls gekennzeichnet durch den exponierten Beton, den modularen Aufbau und ihre Funktionalität, möglichst viele Menschen unterzubringen. Um die raue Lebensrealität der Protagonisten und ihre traumatischen Erfahrungen mit Polizeigewalt authentisch zu porträtieren, bat sich eine brutalistische Soundästhetik an. Denn der direkte, rohe Klang und die starken auditiven Kontraste spiegeln den tatsächlichen Charakter ihrer Lebenssituation wider.

5.3.1 Arbeitsweise

Bei diesem Projekt war ich erst nach dem Dreh involviert, wodurch sich die Konzeption auf die Postproduktion beschränkte. Der Fokus in der Tongestaltung lag auf der authentischen Darstellung des Ortes und der Atmosphäre, die sich auch in der Musik widerspiegeln sollte. Ein Hauptattribut bezüglich der Musik, das vom Regisseur immer wieder betont wurde, war "dreckig". Sie sollte rau und direkt klingen, die Verfolgungsjagd intensivieren und die emotionalen Höhepunkte verstärken. Somit musste die Musik höchst funktional sein, um den unterschiedlichen Ansprüchen gerecht zu werden. Es wurde auch klar, dass der Zuschauer auditiv möglichst nah an den Protagonisten sein sollte, um sich besser in deren Situation hineinversetzen zu können. Im Klangkonzept spielten deshalb die Foleys und nachträglich aufgenommene Atemgeräusche der Protagonisten eine zentrale Rolle.

Während der Postproduktion entstand die Musik parallel zum Schnitt. Dabei wurden Edit- und Musikzwischenstände kontinuierlich aufeinander abgestimmt, wobei dramaturgische Überlegungen stets auch unter auditiver Perspektive betrachtet wurden. Diese Arbeitsweise war entscheidend, um das für diesen Spot entscheidende Timing präzise und kompromisslos zu gestalten.

5.3.2 Analyse

Die Tongestaltung dieses Spots bewegt sich zwischen aufmerksamkeitslenkendem und überwirklichem Ton.

Zu Beginn wird das Symbol der Möwen visuell wie auch auditiv eingeführt. Der Klang der Möwen ist präsent, damit der Zuschauer ihnen den Klang eindeutig zuordnen kann, denn die Möwengeräusche tragen bei späterem Erscheinen einen inhaltlichen und symbolischen Wert, der auch ohne visuell sichtbare Möwen funktionieren muss. Daraufhin wird in die Unterhaltung der Protagonisten gesprungen, welche sich über die Geschwindigkeit, in der Möwen fliegen können, unterhalten. Das umliegende Viertel wird durch verschiedenste auditive Ereignisse leicht belebt und friedlich dargestellt. Die auditive Gestaltung bis zu diesem Zeitpunkt entspricht dem Quasi-Realismus.

Sobald der Junge im Gebäude die Zivilpolizisten entdeckt, ist erstmals Filmmusik zu hören (0:15). Diese ähnelt dem Klang einer Sirene, welche mit der Polizei und Bedrohung in Verbindung gebracht wird. Durch die zusätzliche Klangebene eines tiefen Basses wird das sich anbahnende Unheil bedeutungsgeladener. Gleichzeitig steigert sich der Klang der Möwen in Frequenz und Lautstärke. Dies wirkt ebenfalls als symbolischer Alarm. Die Möwen, sowie später auch der Junge durch ein Signal bei 0:25, geben Warnungen vor dem drohenden Unheil an die Protagonisten weiter. Die stetige Intensivierung der Möwenschreie steigert zudem die Spannung und führt zu einem Höhepunkt hin. Sobald die Polizisten erstmal von nahem gezeigt werden (0:21), sind zwei der tragenden Musikmotive zu hören, welche somit eindeutig mit ihnen verbunden werden. Der treibende Beat einer Kick und das weitere rhythmische Element, welches aus tief gepitchtem hektischen Atmen besteht, forcieren die Spannung, verbinden die Polizisten mit Unruhe und deuten die Verfolgung voraus. Im Moment, in dem Nassim die Polizisten entdeckt (0:27), verschwindet die Atmosphäre. Eine musikalische Steigerung findet statt durch die Verwendung eines höheren sirenenartigen Klangs und der Sound der Möwen entfernt und verfremdet sich. Durch diese Veränderungen entsteht ein fließender erster Übergang in die schwarz-weiß Ebene.

Durch die surreale Tongestaltung (verfremdete Möwen, keine Atmosphäre) wird klar, dass diese Ebene außerhalb der filmischen Realität stattfindet und eine Art emotionalen Einblick in die Protagonisten gewährt. In der Ebene selbst ist nur noch das nahe Atmen der Protagonisten und die Musik zu hören, welche sich weiter zuspitzt. Der Kontrast zwischen dem repetitiven Beat und dem natürlichen Atmen der Protagonisten, welches sehr präsent ist, lässt dieses noch organischer wirken. Sobald die schwarz-weiß Ebene verlassen wird (0:33), stoppt der Beat, die Atmosphäre kommt nur minimal zurück und die Bewegungsgeräusche der Polizisten sind nicht zu hören. Durch den überwirklichen Ton wird die Spannung weiter intensiviert. Die Stille wird als ein auditiv retardierender Moment vor dem Höhepunkt genutzt. Üblicherweise kommt musikalisch nach einem Spannungsaufbau ein Höhepunkt in Form von neuen musikalischen Elementen, beispielsweise in Form eines Refrains. Dieser Höhepunkt wird durch die im Kontrast zum vorherigen Spannungsaufbau ruhige Stelle herausgezögert, um noch die Szene zu intensivieren. Die Spannung wird durch expressive Drumhits, welche den kommenden Beat und die Verfolgungsjagd einleiten, schlagartig aufgelöst (0:39).

Die Musik bekommt durch ihre texturierten und verzerrten Klänge den angestrebten dreckigen und direkten Charakter. Die fehlende Melodie und Harmonie tragen außerdem zur brutalistischen Ästhetik bei. Melodische Elemente werden nur sehr spärlich und funktional eingesetzt. Beispielsweise bei der Grillsequenz (0:47) wird ein gleitender Bass verwendet, der zwei Noten spielt. Dies reduziert das empfundene Tempo im Vergleich zum zuvor impulsiv eingesetzten Bass und führt musikalisch wieder zum Grundton, der zu Beginn des nächsten Abschnitts wieder zu hören ist. Die zusätzliche kurze Reduktion des Rhythmus intensiviert diese Effekte. Der nach der Pause wiedererscheinende tieffrequente impulsive Bass wirkt durch den Kontrast zum gleitenden Bass bezüglich der Melodie, Frequenz und Textur noch bedrohlicher und mächtiger als zuvor.

Im Barbershop (0:54) gibt es ebenfalls eine musikalische Pause, die der Intensivierung des darauffolgenden Abschnitts dient. Hier ist die zuvor präsente Musik kurz gar nicht

mehr zu hören. Stattdessen ist nur die ruhige Atmosphäre des kleinen Innenraums zu hören, in dem man sich befindet. Durch den plötzlichen Unterschied in Lautstärke ist die Stille ein überraschendes Klangelement, welches Spannung aufbaut und Bedeutung generiert. Dieser Spannungsbogen wird durch das im Rhythmus der Musik zu hörende Geräusch des Rasierapparats gebrochen, was einen komödiantischen Effekt hat. Daraufhin führen die Schritte des Polizisten (0:56), als einziges rhythmisches Element, wieder zur sich weiter zuspitzenden Musik. Die Schritte wirken durch ihre hohe Lautstärke, die präsenten tiefen Frequenzen und die pointierte Hüllkurve, aggressiv und bedrohlich.

In der ersten Rennsequenz (0:39 - 1:05) ist die Musik sehr präsent und steigert sich stetig. Um die Nähe zu den Protagonisten nicht zu verlieren, hört man punktuell präsente Bewegungsgeräusche und vor allem deren Atem. Die darauffolgende schwarz-weiß Sequenz (1:07 - 1:43) steht auditiv in starkem Kontrast zur vorherigen Sequenz. Sie enthält zuerst keinerlei rhythmische Elemente im Gegensatz zum zuvorigen rhythmusbasierten Beat. Die Musik ist viel leiser und besteht nur aus sanft anmutenden Synthesizer Akkorden. Durch diesen hohen Kontrast werden die neu eingeführten Charakteristiken der Musik noch mehr hervorgehoben. Diese Eigenschaften der Musik ermöglichen eine Emotionalisierung des Zuschauers und setzen den Fokus auf die Gestik und die Sprache der Protagonisten. Die Musik spitzt sich im Verlauf der Szene parallel zum Ausdruck der Protagonisten zu, um letztendlich auf Impulse der Monologe in zwei Stufen zu verstummen (1.35, 1:40). Die empfundene Stille wird durch den intensiven Schrei von Mojhad gelöst, welcher den "Endspurt" und das musikalische Finale einleitet.

Das neue Element der Harmonie erscheint nun auch im Beat, wodurch die emotionalisierende Wirkung verstärkt wird und die Verfolgungsjagd intensiviert wird. Sobald die Protagonisten entkommen sind (1:50), tritt das harmonische Element komplett in den Vordergrund, denn der stressende Rhythmus fällt weg. Die Akkorde werden präsenter und vielschichtiger. Zusätzlich ist eine Gesangsstimme zu hören,

welche eine Art euphorischen Befreiungsschrei singt. Dieser Gesang hat einen starken symbolischen Wert und ist das musikalische Pendant zum Schrei von Nassim (1:54).

Die tragenden Synthesizer zusammen mit dem heroischen Gesang vermitteln ein Gefühl des Sieges und der Ankunft. Dieses schwebende Gefühl wird unterstützt durch die fehlenden Bewegungsgeräusche der Protagonisten. Die Funktionalität der Musik zeigt sich auch darin, dass die Musik verstummt, sobald die Ankunft erzählt ist (2:05). Sie läuft nicht als Hintergrundmusik weiter, sondern man tritt durch den Quasi-Realismus im Sounddesign wieder in die filmische Realität.

Die zahlreichen plötzlichen auditiven Kontraste, die rohe und expressive Klangästhetik sowie der konzeptionelle Ansatz und die Funktionalität tragen alle zur brutalistischen Ästhetik dieser Vertonung bei.

6. Fazit

Die brutalistische Ästhetik lässt sich definitiv in die Filmtongestaltung übertragen und kann von großem Nutzen sein. Insbesondere die Funktionalität und Expressivität, die das ästhetische Erscheinungsbild prägen, lassen sich effektiv in konzeptionellen und emotionalisierenden Filmen einsetzen.

Idealerweise sollten Filme eine expressionistische und impressionistische Tongestaltung als grundlegenden Anspruch haben. Darüber hinaus erfordert die Zusammenarbeit des Tonteams mit anderen Gewerken einen beachtlichen Mehraufwand, der berücksichtigt werden muss. Es erscheint unrealistisch, dass dieser zusätzliche Investition üblicherweise im freien Markt investiert wird. Dennoch bietet diese Mehrarbeit bei geeigneten Projekten einen deutlichen Mehrwert.

Je früher und intensiver ein Sound Supervisor am kreativen Prozess eines Films beteiligt ist, desto ausgefeilter kann das Konzept werden und desto größer kann der Nutzen für den Film sein. Die konzeptionelle Arbeit an "Siam pronti alla morte" halte ich für erfolgreich. Bei meinem nächsten vergleichbaren Projekt werde ich jedoch versuchen, das Grundkonzept, das vor dem Dreh entsteht, noch konkreter zu gestalten, um während des Drehs und in der Postproduktion noch mehr davon zu profitieren.

III. Quellen

Apsey, V 2020, A Brutalism Renaissance: the Good, the Bad and the Ugly, Verfügbar unter: <<https://batesmeron.com/a-brutalism-renaissance-the-good-the-bad-and-the-ugly/>> [19 März 2024].

Ashline, W L 2002, Clicky Aesthetics: Deleuze, Headphonics, and the Minimalist Assemblage of ‚Aberrations‘, *Strategies: Journal of Theory, Culture & Politics* 15.

Banham, R 2011, „The New Brutalism“ *October* 136.

Borthwick, B, 2003, The Perfect Strom, *The Wire* 238: 40–7.

Chadwick, P 2016, The beauty of brutalism, *BBS News*. Verfügbar unter: <<https://www.youtube.com/watch?v=-D2WRFPuXUg>> [20 März 2024].

cats_of_brutalism, 2024, *Instagram*. Verfügbar unter: <https://www.instagram.com/cats_of_brutalism/> [19 März 2024].

Contreras, K M 2013, Revisiting Brutalism: The Past and Future of an Architectural Movement, *Master Thesis, The University of Texas at Austin*. Verfügbar unter: <<https://repositories.lib.utexas.edu/items/ea622b7f-91ca-4f6c-be2d-b861ef0fdef1>> [17 März 2024].

Corbusier, L 2008, Vers une architecture, *Editions Flammarion*.

Croft, C 2004, Concrete Architecture, *Gibbs Smith, Salt Lake City*.

Crowley, D & Reid, S.E. 2002, Socialist spaces: Sites of everyday life in the eastern bloc, *Berg, New York*.

Glans, J T 2021, Establishing musical brutalism - the brutalist manifest and its background, *Bachelor Thesis, Gothenburg University*. Verfügbar unter: <https://gupea.ub.gu.se/bitstream/handle/2077/69712/gupea_2077_69712_1.pdf?sequence=1> [19 März 2024].

Görne, T 2017, Sound Design - Klang, Wahrnehmung, Emotion, *Hanser*.

Hackwort, J 2007, The neoliberal City: Governance, Ideology, and Development in American Urbanism, *Cornell University Press*.

Hadid, Z 2018, Beton und Zementrückblick 2018, *Architektur-Online*. Verfügbar unter: <<https://www.architektur-online.com/allgemein/beton-und-zementrueckblick-2018>> [20 März 2024].

Hall, C 2016, The Second Life Of Concrete: Brutalism's Renaissance, *The Quietus*. Verfügbar unter: <<https://thequietus.com/articles/20558-sound-mirrors-raw-concrete-this-brutal-world-concrete-concept-brutalism>> [19 März 2024].

Holleran, M 2021, Concrete Monsters of the Welfare State: Discussions of Brutalist Architecture on Social Media, *Space and Culture* 1-17.

Lewis, M J. 2014, The 'New' New Brutalism, *New Criterion*. Verfügbar unter: <www.newcriterion.com/articles.cfm/> [19 März 2024].

Meades, J 2014, Bunkers Brutalism and Bloodymindedness Concrete Poetry - One; *BBC Four*. Verfügbar unter: <<https://vimeo.com/93963469>> [20 März 2024].

Meades, J 2014 2, Meades, Concrete Poetry #2 2014, *BBC Four*. Verfügbar unter: <<https://www.youtube.com/watch?v=klI7mJyRL-8A&t=1429s>> [20 März 2024].

MoMa, 2019, Toward a Concrete Utopia -Architecture in Yugoslavia, 1948-1980, *MoMa*. Verfügbar unter: <<https://www.moma.org/calendar/exhibitions/3931>> [19 März 2024].

Möller, C 2023, Brutalisitsche Ultrakunst, *Byte FM*. Verfügbar unter: <<https://www.byte.fm/sendungen/popschutz/2023-04-20/18/brutalistische-ultrakunst/>> [19 März 2024].

Peters, J 2023, Brutalism Redux: Contemporary Adaptations of an Architectural Icon and a Concrete Continuum in Substainibilty, Verfügbar unter: <https://www.researchgate.net/publication/373362220_Brutalism_Redux_Contemporary_Adaptations_of_an_Architectural_Icon_and_A_Concrete_Continuum_in_Sustainability> [19 März 2024].

Rudolph M & Lelle N, 2016, Concrete Abstraction: On a Critical Theory of (New) Brutalism, *Dialectic IV: Architecture for Service, CA + P, University of Utah, oro editions*. Verfügbar unter: <https://static1.squarespace.com/static/6099e9ecbea956640e0ee118/t/60f5f9477ec308057b4cf7ed/1626732871885/Dialectic_IV_CONCRETE+ABSTRACTION.pdf> [19 März 2024].

Saval, N 2024, Brutalism is Back, *New York Times*. Verfügbar unter: <<https://www.nytimes.com/2016/10/06/t-magazine/design/brutalist-architecture-revival.html>> [19 März 2024].

Gawrilow, S 2023, Brutalismus 3000 - Biografie, *last.fm*. Verfügbar unter: <<https://www.last.fm/de/music/Brutalismus+3000/+wiki>> [19 März 2024].

Seekamp, M 2018, Die Trägheit der deutschen Musikunternehmen bei technologischem Wandel - Eine Analyse aus branchenkultureller Perspektive, *Springer Gabler, Hamburg*.

Smithson, A & P 2011, The New Brutalism, *October 136*.

Spence, C 2011, Crossmodal correspondances: a tutorial review, *Attention Perception & Psychophysics Vol. 73*.

Sroat, H 2005, Brutalism an Architecture of Exhilaration, Verfügbar unter: <<https://prudolph.lib.umassd.edu/files/pr/Sroat%20Transcription,%20041305.pdf>> [19 März 2024].

Taylor-Foster, J 2015, Demolition Begins On John Madin's Brutalist Former Library in Birmingham, Verfügbar unter: <<http://www.archdaily.com/584390/demolitionbeginsonjohnmadinsbrutalistformerlibraryinbirmingham>> [10 März 2024].

Thoburn, N 2018, Concrete and council housing: The class architecture of Brutalism ‚as found‘ at Robin Hood Gardens, City - analysis of urban trends, culture, theory, policy, action, Verfügbar unter: <https://www.researchgate.net/publication/329220431_Concrete_and_council_housing_The_class_architecture_of_Brutalism_%27as_found%27_at_Robin_Hood_Gardens> [19 März 2024].

Zareei, M, McKinnon, D, Carnegie, D, Kapur, A 2016, Sound based Brutalism: An emergent aesthetic, *Organized Sound 21*. Verfügbar unter: <http://journals.cambridge.org/abstract_S1355771815000370> [19 März 2024].

Zatorre, R. J. 2018, Why Do We Love Music?, *Cerebrum*. Verfügbar unter: <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6353111/#sec-a.c.gtitle>> [19 März 2024].

#SOSBrutalismus, Verfügbar unter: <<https://www.sosbrutalism.org/cms/15802395>> [20 März 2024].

IV. Anhang

Wirkungsmechanismen von Sounddesign

Da in den meisten Filmen primär Emotionen vermittelt werden, ist dies auch meist das Ziel von semantisch überladenen Klängen. Deren verschiedene Effekte hat Görne in 5 verschiedene Wirkungsmechanismen unterteilt (Görne, 2017: 202).

1. Orientierungsreaktion, Abwehrreflexe
 - überraschende / alarmierende Klangobjekte
2. Kreuzmodale Metaphorik
 - elementare Klangeigenschaften
3. Objektivität, klangliche und raumzeitliche Struktur
 - übergeordnete klangliche Strukturen
4. Begriffliche Metaphorik
 - symbolische Klänge
5. Explizite Kommunikation, Narration
 - zeichenhafte Klänge

Die 1. Kategorie beschreibt reflexhafte Reaktionen, welche meist durch plötzlich auftauchende laute Geräusche hervorgerufen werden. Diese Reaktionen sind universell und kulturüberschreitend.

Die Kategorien 2, 3 und 4 werden nicht reflexhaft verarbeitet aber automatisch und außerbewusst, wobei bei der begrifflichen Metaphorik (4) auch teilweise kognitive Wahrnehmung gefordert ist.

Die grundlegenden Wirkungsmechanismen von Musik wird in 3. Kategorie beschrieben. Stilmittel hierbei sind Konsonanz, Harmonie, Rhythmus, Tempo, Komplexität, Distanz und Räumlichkeit. Diese können alle auch auf Sounddesign bezogen werden.

Begriffliche Metaphorik (4) setzt sich zusammen aus klanglichen Symbolen, Metaphorik und semantischen Überladungen und tragen somit implizite Bedeutungen.

Die 5. Kategorie wird rein kognitiv und bewusst wahrgenommen, da es sich um narrative Elemente handelt, welche in die Semantik 2. Ordnung einzustufen sind (Görne, 2017: 202).

V. Eidesstaatliche Erklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit eigenständig und ohne fremde Hilfe angefertigt habe. Textpassagen, die wörtlich oder dem Sinn nach auf Publikationen oder Vorträgen anderer Autoren beruhen, sind als solche kenntlich gemacht.

Die Arbeit wurde bisher keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

Ludwigsburg, 24.03.2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Moritz Peter', written in a cursive style.

Moritz Peter