

» Emotionen über Sound erzeugen«

Ein Gespräch mit Lothar Segler*

Was ist »Sound Design«?

Film und Fernsehen funktionieren über das Zusammenspiel von Bild- und Tönebene. Ursprünglich war mit »Sound Design« nur das Entwickeln von neuen Geräuschen für die Tonspur gemeint, also z. B. das Schwert von Darth Vader oder U-Boot-Klänge unter Wasser. Heute meint man mit »Sound Design« meist den gesamten Ton-Aspekt, die »Tongestaltung«. Das beginnt mit der Aufnahme beim Dreh, dem sogenannten O-Ton, also dem Originalton, der hauptsächlich Dialoge, aber auch Nebengeräusche aufnimmt. O-Töne werden bearbeitet oder auch nachsynchronisiert, weil sie im Original nicht verständlich oder beschädigt waren und sich für die Verwendung im Kino oder Fernsehen so nicht eignen. Dabei werden unter anderem Atmosphären angelegt, also Hintergrundgeräusche wie Straße, Vogelgezwitscher, Wasserplätschern. Zum Sound Design gehört aber auch das Nachmachen von Geräuschen, wenn diese besonders hervorgehoben werden sollen, wie Bewegungsgeräusche, Kleidung, das Abstellen von Gläsern, Schritte auf verschiedenen Oberflächen und von verschiedenen Personen mit verschiedenem Gewicht. Diese werden vom »Foley-Artist« oder zu Deutsch »Geräuschemacher« hergestellt. Hinzu kommen diverse Soundeffekte wie Telefonklingeln, Türeenschlagen, gelegentlich das »Wusch« eines Schwerts, das zwar nicht stattfindet, das man sich aber denkt. Das alles fällt zusammengefasst unter das Sound Design, das dann zusammen mit der Musik in der Mischung zu einer gesamten Tonspur gefertigt wird.

Was hat Sound Design mit Emotionen zu tun?

Viele unserer Gefühle, unserer unbewussten Erfahrungen, werden über das auditive Erleben gesteuert. Mit den Augen nehmen wir sehr viel bewusst wahr. Was wir über die Geräusche alles wahrnehmen, welche Stimmungen wir dadurch einfangen, liegt jedoch oftmals im Unbewussten. Im Laufe meines Lebens habe ich diverse auditive Erfahrungen gemacht, und diese Erfahrungen bewirken, dass ich das, was ich später im Hintergrund höre, unbewusst erlebe. Beispielsweise führen Kinderstimmen auf einem Schulhof – ganz unaufdringlich im Hintergrund – im Regelfall zu einem positiven Erleben. Andererseits weiß ich: Wenn ich ein langsames, tiefes, eisernes Türenquietschen höre, ist das unangenehm, da läuft es einem schon mal kalt den Rücken runter. Wenn ich eine Morgenstimmung einfangen will und einen Hahn krähen lasse, dann weiß ich zum einen »Es ist Morgen«, gleichzeitig weiß ich aber auch, »Oh, das ist etwas Schönes, das ist etwas Ländliches«. Im Sound Design kann ich also viel Emotion vermitteln. Das braucht in der Produktion natürlich Zeit und das entsprechende Budget, um zu überlegen: »Was kann ich im Sinne des Films bei der Gestaltung der Tönebene für die emotionale Ebene zuliefern?«

Was ist Qualität im Sound Design?

Qualität spiegelt sich eher in der Reduktion wider. Ein schlechtes Sound Design ist, wenn ich versuche, alle Geräusche, die in diesem Bild auftreten könnten, nachzustellen. Wenn sich im Vordergrund ein Dialog abspielt

und im Hintergrund jemand durch das Bild geht, gilt es, sich genau zu überlegen: »Will ich jetzt die Schritte dort hören oder will ich bestenfalls spüren, dass da noch jemand ist?« Wenn alles gleichzeitig läuft, lenkt es von dem ab, was im Vordergrund wichtig ist, was beispielsweise im Dialog passiert. Genauso ist es mit den Atmosphären im Hintergrund: Manchmal ist weniger mehr. Spielt die Handlung in der Stadt, will ich nicht unbedingt das entfernt darüberfliegende Flugzeug und die vorbeifahrende Eisenbahn hören. Für die Geschichte ist es vielleicht viel wichtiger, die Szene ganz ruhig zu halten und nur bestimmte Geräusche, die in die Szene passen, hörbar zu machen, zum Beispiel das Quietschen einer Straßenbahnschiene oder ein paar Vögel, die im Hintergrund zwitschern. Oder ich möchte jemanden im Hinterhof etwas rufen lassen. Dies sind alles Punkte, bei denen man sich ganz genau überlegen muss, was in die Szene passt und wie ich diese damit unterstützen will. Und das tue ich letztlich, um damit auch Emotionen zu wecken und zu fokussieren.

Was eignet sich speziell für die Emotion »Anrührung«?

Zu allererst eignet sich dafür Musik, was aber nicht Teil des Sound Designs ist. Wir unterstützen diesen Aspekt meist dadurch, dass wir in solchen Szenen, in denen das extrem gefordert wird, die Musik eindeutig in den Vordergrund stellen. An anderen Stellen unterstützen wir die Einleitung von Anrührung, indem wir angenehme Geräusche und Soundeffekte einsetzen und weniger von den Geräuschen, die

wir im Alltag hören. In der Mischung ist oft ein Zurücknehmen der Geräusche gefragt. Geht es zum Beispiel darum, in das Innenleben einer Person einzutauchen, lassen wir tendenziell sämtliche Geräusche verschwinden. Das spürt man im Prozess der Mischung an sich selbst. Man nimmt die Geräusche weg und merkt auf einmal tatsächlich, wie man in diese Person hineingezogen wird, und spürt, was mit dieser Person passiert. Um Rührung beim Zuschauenden zu ermöglichen, ist es also eher ein Wegnehmen von Geräuschen, und beim Ton das Schaffen von positiven »Bildern«, wie zum Beispiel Kindergeschrei, leichter Wind, ein nettes Vogelgezwitscher und Ähnliches.

Was kann man so richtig falsch machen?

Mit Sicherheit ist es ein Fehler, wenn ich zu viel vertone. Dabei fällt mir eine wunderschöne Begebenheit ein, bei der wir bewusst etwas falsch gemacht hatten. Wie es manchmal passieren kann, waren sich Regisseur und Produzent nicht ganz einig, und der Regisseur wollte für die Abnahme eine Besonderheit – ich vermute, damit sich der Produzent ein bisschen ärgert: Wir waren dabei, für eine Liebesszene, die auf einem Gutshof spielt, Geräusche anzulegen. Eigentlich reduziert man in diesem Fall möglichst viel. Nun wieherte aber mitten in dieser Liebeserklärung ein Pferd im Hintergrund, was der Regisseur absichtlich drin ließ. Das ging dermaßen daneben, denn das ist so ein Lacher und die ganze Szene und Stimmung waren zerstört. In der Endmischung

haben wir das natürlich herausgenommen, aber es war ein wunderbarer Beweis dafür, wie man mit einem einzigen Geräusch eine Stimmung zunichtemachen kann.

Was macht Kindersendungen auf der Tonebene anrührend?

Wir synchronisieren sehr viele Kinderserien und dabei ist uns besonders wichtig, authentische Stimmen zu bekommen. Wir versuchen, interessante, individuelle Kinderstimmen zu nehmen und arbeiten sehr viel mit kleinen Kindern. Das ist zwar manchmal schwieriger und sie können auch nicht so genau synchronisieren, aber im Ergebnis kommt oft ein unglaublich charmantes Klangbild heraus, das sehr anrührend ist. Man merkt sofort: Das sind Kinder, ein 7-Jähriger, eine 5-Jährige, die sprechen. Das heißt in der Produktion zwar, dass wir ihnen den Text vorlesen müssen, aber es ist viel anrührender, als wenn das ein 12-Jähriger spricht, der auf 5-jährig macht – oder noch schlimmer: ein Erwachsener mit einer Piepsstimme. Das Timbre der Stimme ist ein anderes, und das bewegt uns dann unbewusst ganz anders, wenn es authentische, kleine Kinder sind.

Kinder in diesem Alter sprechen einfach anders. Sie sind noch nicht so geschliffen in ihrer Wortwahl, in ihrer Artikulation, in ihrem Timbre. Da schleichen sich manchmal noch kleine Fehler in der Sprechweise ein und das macht es einfach charmant. Sie sind noch nicht fertig, noch nicht perfekt, sondern Menschen in der Entwicklung. Es sind eben Kinder, die wachsen, die lernen, und das rührt uns unbewusst an.

Wie geht Sound Design für ein Kinderpublikum?

Beim Zeichentrick geht man im Sound Design mehr auf die Soundeffekte. Auch da geht es darum, wie man die lustigen oder traurigen

Momente der Geschichte im Sound unterstützen kann. Das kann ja in den verschiedenen Ebenen Sprache, Atmosphären, Geräusche und eben Soundeffekte geschehen. Je nachdem, wie es von der Produktion gewünscht wird, geht man mehr in ein Comic-Sound-Design oder mehr in ein natürlich gestaltetes Design. Auch bei Kindern wecken die uns bekannten, angenehmen Geräusche ein positives Gefühl. Ein Beispiel ist das Katzenschnurren im Beitrag »Was denkst du: Träume« aus der *Sendung mit der Maus*. In der Regel werden diese Eindrücke durch entsprechende Musik verstärkt.

Wie viel Spannung darf im Sound Design für Kinder sein?

Wir achten gerade bei Kindersendungen gezielt darauf, dass es emotional nicht überwältigend wirkt. In der Weihnachtsgeschichte *Marias kleiner Esel* (WDR) z. B. wird die vorher angespannte Stimmung durch das Blöken und Meckern der Schafe wieder aufgelöst. Diese ländlichen, fast lustigen tierischen Geräusche vermitteln eine angenehme Atmosphäre. Natürlich müssen wir auch Spannung erzeugen. Aber wenn wir die Wahl haben, nehmen wir häufig lieber das weniger dramatische Geräusch – wobei das natürlich ein feiner Grad ist. Ich will ja in bestimmten Momenten Spannung erzeugen und dann auch wieder den Release, die Entspannung haben. Aber gerade wenn wir mit Kindersendungen beschäftigt sind und es für die jüngere Altersgruppe gedacht ist, achten wir darauf, nicht zu sehr in die Spannungsecke zu drängen und schlaflose Nächte zu bereiten. ■

* Gekürzte Version eines Gesprächs mit Lothar Segeler. Lothar Segeler ist Geschäftsführer des Film- und Tonstudios SoundVision GmbH, Köln. (Foto: Fritz Thewes)

