



Das *hors-son* oder die Entstehung des akustischen Raums im Film

Silke Martin, Bauhaus-Universität Weimar

Mit der Einführung von Dolby Stereo, einem matrizen 4-Kanal-Lichtton-System, setzte sich Ende der 1970er Jahre der Rundumklang, ein allumfassender Hörraum im Kino durch. Dieser rückte den Ton nicht nur technisch, sondern auch ästhetisch in den Mittelpunkt. Jene Filme „zelebrieren die Tonspur als atemberaubendes Spektakel: Kreischende Jets sausen über die Köpfe des Publikums, und Hubschrauber durchfliegen alle vier Quadranten des Kinoraums“ (Flückiger 2002: 13). Insbesondere zwei Produktionen, STAR WARS von George Lucas (1977) und APOCALYPSE NOW von Francis Ford Coppola, können, so Barbara Flückiger, als „Wendepunkt in der Geschichte des Kinotons“ gewertet werden. Neu an diesen Filmen waren nicht nur der Raumklang und das akustische Spektakel, sondern auch „das Dolby-Stereo-Logo auf der Leinwand“ sowie „die Berufsbezeichnung Sound-Designer in den Titeln“. Dabei gehörten die „Protagonisten des Wandels“ nicht dem europäischen Kino, sondern dem *New Hollywood* an, einer Generation, der es um die Erneuerung gestalterischer und produktionsbedingter Konventionen ging. Neben STAR WARS und APOCALYPSE NOW gelten Filme wie CLOSE ENCOUNTERS OF THE THIRD KIND, ALIEN oder STAR TREK – THE MOTION PICTURE als Wegbereiter einer neuen Tonästhetik, die ihre technischen Möglichkeiten auffällig zur Schau stellt (ebd.).

Diese Filme verkehren, so meine These, das traditionelle Verhältnis von Bild und Ton, indem sie das visuelle Primat des klassischen Hollywoodfilms infrage stellen und dabei das Akustische in den Vordergrund treten lassen. Infolgedessen konstituiert sich nicht nur der auditive Raum, sondern auch der Bildraum des Kinos neu. Um diese Neukonzeptionierung des kinematografischen – und damit des filmischen – Raums adäquat beschreiben zu können, schlage ich die Formulierung eines *hors-son* vor, ein Begriff, der das Hervortreten der Tonspur im Film theoretisch zu fassen versucht. Interessant scheint mir bei diesem Begriff insbesondere die Differenzierung in einen absoluten und einen relativen Aspekt zu sein, ähnlich, wie Gilles Deleuze es für das *hors-champ* vorgeschlagen hat (Deleuze 1997a).¹

¹ Einen guten Überblick zur Genese des Begriffs des *hors-champ* (bzw. *off*) in der Filmtheorie gibt Kayo Adachi-Rabes Studie *Abwesenheit im Film – Zur Theorie und Geschichte des hors-champ* (Adachi-Rabe 2005).

Im Folgenden möchte ich die beiden Aspekte des *hors-son* und dessen Übergänge beschreiben und an drei Filmen – STAR WARS, TROIS COULEURS: BLEU von Krzysztof Kieslowski und LISBON STORY von Wim Wenders – nachweisen.

Die Formulierung eines *hors-son* geht auf Überlegungen zu einer filmischen Evolution des Akustischen zurück, die ich bereits an anderer Stelle entwickelt habe und die sich in aller Kürze folgendermaßen beschreiben lässt: Beruht der klassische Film tendenziell auf einem Zusammenspiel von Bild und Ton im Kontext der Geschichte, so äußert sich der moderne Film eher in einer Trennung von Akustischem und Visuellem. Wird die Asynchronie von Bild und Ton im klassischen Film vermittelt dargestellt, so bricht der moderne Film die narrative Verbindung von Akustischem und Visuellem auf und lässt diese sich unabhängig voneinander entfalten. Nach einer Herausstellung des Akustischen im postmodernen Film führt der Film der Zweiten Moderne in eine Gleichzeitigkeit von Harmonisierung und Dissonanz von Akustischem und Visuellem, sodass die klassische und die moderne Form, Narration und Reflexion miteinander konfrontiert und zusammengeführt werden (vgl. Martin 2010).

Der Begriff *hors-son*

Anders als Michel Chion, der diesen neuen und ausgedehnten Raum *superchamp* nennt, da sich jener außerhalb des bloßen *hors-champ* befindet und gleichsam das Bild umhüllt (Chion 1994: 69), scheint mir der Begriff eines *hors-son* geeigneter zu sein. Denn der Begriff eines *superchamp* impliziert meines Erachtens eine Weiterführung des visuellen Primats bzw. im wörtlichen Sinne sogar eine Machtsteigerung des Bildes durch den Stereoton. Dies jedoch widerspricht grundlegend den Hierarchieverhältnissen von Akustischem und Visuellem, wie sie mit der Einführung von Dolby Stereo etabliert wurden. Denn das Akustische, das im modernen Film in dem Bruch mit dem Bild entsteht und gleichberechtigt neben das Visuelle tritt, bekommt in der Dolby-Frühphase Macht über das Bild.² Infolgedessen

² Deleuze beschreibt in *Das Zeit-Bild, Kino 2* den Umbruch vom klassischen zum modernen Film um 1950 und in diesem Zusammenhang die Distanzierung des Tons vom Bild. Im modernen Kino zerbricht das sensomotorische Schema, der Sprechakt ordnet sich nicht mehr in eine Abfolge von Aktion und Reaktion ein, tritt nicht mehr mit dem visuellen Bild in Interaktion. Der Sprechakt wird vom Visuellen unabhängig, er wird zur „freien indirekten Rede“. Der Film wird somit „audiovisuell“: „Die Äußerlichkeit des visuellen Bildes, das allein eine Kadrierung erfährt (*hors-champ*) wird ersetzt durch den *Zwischenraum zwischen zwei Kadrierungen, der visuellen und der akustischen*, durch den irrationalen Schnitt zwischen zwei Bildern, dem visuellen und dem akustischen“ (Deleuze 1997b: 322). Trotz der „Dissoziation und Disjunktion“ von akustischem und visuellem Bild durch den irrationalen Schnitt, so Deleuze, existiert jedoch ein Bezug zwischen beiden, ein „freies indirektes oder inkommensurables Verhältnis“ (ebd.: 328ff.). Dabei besteht eine akustische Kadrierung nicht in einer akustischen Feldbegrenzung, sondern vielmehr „in der Erfindung eines reinen Sprechaktes, eines musikalischen Aktes oder gar eines Aktes der Stille [...], der aus dem hörbaren Kontinuum hervortreten muß“ (ebd.: 322). So ist zum Beispiel in Bressons Film PICKPOCKET zu beobachten, wie das Akustische auf Ebene des Geräuschs hervortritt, indem Dinge überproportional laut zu hören sind, wie der Gepäckkarren am Bahnhof oder das Drehen des Schlüssels in der Gefängniszelle. Doch auch die visuelle Kadrierung definiert sich weniger, so Deleuze, über einen Rand „als vielmehr durch die Erfindung eines Blickwinkels, der die Ränder voneinander ablöst oder zwischen ihnen eine Leere entstehen läßt, und zwar so, dass aus dem Raum [...] ein reiner oder beliebiger Raum hervortritt“ (ebd.: 321f.). Infolgedessen verschwinden im modernen Film auch das *hors-champ* und die off-Töne, „da ja die beiden Formen des *hors-champ* und die korrespon-

entsteht, wie ich argumentieren möchte, ein *hors-son* – als akustisches Pendant zum *hors-champ* – das sich weniger im Sinne einer akustischen Feldbegrenzung als vielmehr als Äußerlichkeit oder Umfeld des Tons definiert, auf das sich auch das Bild bezieht. Ebenso wie sich nichtsichtbare Bilder im *hors-champ*, im Umfeld des Bildes – oder besser: im Außerhalb des Bildrahmens – befinden, die durch die Kamerabewegung jederzeit in die visuelle Kadrierung des Films gerückt werden können, können sich auch nichtsichtbare Bilder im *hors-son* befinden, die, vom Ton hervorgebracht, auf der Leinwand sichtbar werden können. Das *hors-son* ist somit im Kontext eines generativen Prinzips als Äußerlichkeit des Akustischen zu sehen. Die Formulierung eines *hors-son* als Umkehrung und Weiterführung des *hors-champ* stellt somit einen Versuch dar, die tonästhetischen Innovationen der Dolby-Frühphase begrifflich zu fassen. Der Begriff des *hors-son* versucht demnach nicht, wie eine wörtliche Übersetzung es vermuten ließe, eine genaue lokale Zuschreibung von Bildern zu Tönen zu definieren (die ohnehin nicht möglich wäre). Vielmehr möchte er die veränderten Generierungs- und Hierarchieverhältnisse von Akustischem und Visuellem im Film theoretisch fassen.

Doch ist das *hors-son* nicht nur im Kontext der Generierung von Bildern zu Tönen, sondern auch im Sinne eines auditiven Ordners und Strukturierens des Visuellen zu sehen. In diesem Zusammenhang gibt insbesondere der Einfluss audiovisueller Medien, wie Videokunst oder Fernsehen, Anlass dazu, neue Tonkonzepte des Films zu denken. Neben Experimentalfilmen eröffnen ferner Videoclips oder Musiksender wie MTV eine Verschiebung des Verhältnisses von Bild und Ton im Film. Die Strukturierung von Bildern zu Tönen durch den Einfluss von Videoclips – etwa in Tom Tykwers *LOLA RENNT*, dessen Ästhetik David Bordwell als „MTV-Look“ (Bordwell 2006: 184) bezeichnet – zeigt die Neupositionierung des Tons. Das Bild beginnt, sich dem Ton ästhetisch unterzuordnen. Dies wird vor allem an der Abhängigkeit des Schnittrhythmus von der Musik deutlich. So gibt die Musik in *LOLA RENNT* über weite Strecken den Rhythmus des Films vor, akustisch wie visuell. Ein anderes Beispiel ist der Film *KOYAANISQATSI* von Godfrey Reggio, in dem sich ebenfalls „auf dem Boden der Video-Clip-Ästhetik, die bekannterweise und in Umkehrung zum klassischen Kino die Bilder zu der Musik montiert, [...] sowohl kommerzielle wie experimentelle Gestaltungsformen“ (Taylor 1991: 90) vereinigen. Doch machte erst Dolby Stereo technisch möglich, was derartige intermediale Transformationen ästhetisch forderten, nämlich das Hervortreten des Akustischen sowie die Generierung und Struktu-

dierenden akustischen Verteilungen noch an das visuelle Bild gebunden waren“ (ebd.: 322). Im Gegensatz zu Deleuze geht Chion jedoch nach wie vor davon aus, dass das Akustische einen Bestandteil des Visuellen darstellt, trotz des Bruchs von Bild und Ton, der sich im modernen Kino vollzogen hat, und trotz der Tatsache, dass er selbst, etwa in Filmen von Marguerite Duras, nachgewiesen hat, dass das *off* seine Allmacht verloren hat, indem es nicht mehr alles sieht und weiß (vgl. Chion 1982 und Deleuze 1997b: 321). Letztendlich geht Deleuze, indem er dem Akustischen im modernen Film ein eigenes Bild und eine eigene Kadrierung zugesteht und somit einen wesentlichen Aspekt filmischer Modernität formuliert, weit über Chion hinaus. Im postmodernen Film beginnen Bild und Ton schließlich wieder miteinander zu interagieren, allerdings unter umgekehrten Vorzeichen wie im klassischen Film, denn nun tritt der Ton in den Vordergrund und bestimmt das Bild (vgl. Martin 2010).

rierung von Bildern durch Töne, wie es vor allem für den amerikanischen Blockbuster der 1970er Jahre bezeichnend ist. Doch wie kann man sich die Entstehung eines *hors-son* vorstellen?

Die Entstehung des *hors-son*

Der Vorspann von STAR WARS, in dem die Raumschiffe mit ohrenbetäubendem Lärm, begleitet von monumentaler Filmmusik, über die Köpfe der Zuschauer fliegen, zeigt eindrucksvoll die Entstehung eines *hors-son* bzw. die akustische Generierung von Raumschiffbildern auf der Leinwand. Hört man die Raumschiffe zunächst nur von hinten, so kommen sie, nachdem sie akustisch über die Köpfe der Zuschauer geflogen sind, von oben ins Bild. Die Raumschiffe werden erst nachdem sie zu hören sind auch sichtbar. Das heißt, nichtsichtbare Bilder, die sich im *hors-son* befinden, werden, initiiert vom Ton, in den visuellen Bereich des Films gerückt. Die Entstehung des *hors-son* in STAR WARS hat mit dem Raumklang zu tun, der sich mit der Einführung von Dolby Stereo im Kino durchsetzen konnte.³ Im Gegensatz zum Bild waren die Töne nun nicht mehr nur auf der Leinwand, sondern auch im Kinosaal zu lokalisieren, was in STAR WARS durch die Raumschiffe, die hinter und vor dem Zuschauer zu hören sind, wahrnehmbar wurde.⁴ Der Raumklang, der durch die Technik von Dolby Stereo möglich wurde, war wesentlich an der Entstehung eines *hors-son* beteiligt. Denn während beim Monoton die Lautsprecher hinter der Leinwand angebracht sind und somit eindeutig dem Bild zugeordnet werden können (auch wenn sich dieser ebenfalls im Raum ausbreitet), wird das Akustische mit der Einführung der Stereotechnik tatsächlich räumlich lokalisierbar. Indem sich die Lautsprecher nicht mehr nur hinter der Leinwand, sondern auch hinter und neben den Zuschauern befinden, das Akustische von allen Seiten auf die Zuschauer einströmt und diese gleichsam umhüllt, wird ein Klangraum konstituiert, der die Positionierung einzelner akustischer Ereignisse im Kinosaal möglich macht.⁵

Wie der Vorspann von STAR WARS zeigt, äußerten sich die „Tonbesessenheit der Regisseure“ sowie die „Fetischisierung des technischen Fortschritts“ in der „Dolby-Frühphase“ (Flückiger 2002: 51ff.) in einem Hervortreten des Akustischen. Das Audiovisuelle erhielt insbesondere durch das Auditive seine Qualität. Die Fluggeräusche der Raumschiffe in

³ Allerdings stellte Dolby Stereo keine wirkliche technische Innovation dar, da der Stereoton schon in den 1950er Jahren existierte. Doch indem dieser wieder relativ schnell aus den Kinosälen verschwand, konnte erst Dolby Stereo durchsetzen, was Cinemascope und andere Techniken mit Mehrkanalton in den 1950er Jahren andeuteten, nämlich das Hervortreten des Akustischen im Film.

⁴ Wobei die Hervorbringung von Bildern zu Tönen nicht an eine Vorgängigkeit des Akustischen gebunden ist. Vielmehr kann bei der Entstehung eines *hors-son* auch das Bild dem Ton zeitlich vorgelagert sein und diesen ankündigen wie in TROIS COULEURS: BLEU.

⁵ Wenngleich sich das Bild auch, wie man hinzufügen muss, in den akustischen Raum hinein verlängert. Dies wird insbesondere an der verzerrten bildlichen Perspektive des Raumschiffs deutlich, das schräg von oben ins Bild kommt. Dennoch scheint es in diesem Kontext wenig sinnvoll, von einem *superchamp* zu sprechen, wie Chion es tut, denn das Akustische stellt keine bloße Verlängerung des Bildes, sondern einen eigenständigen Raum dar.

STAR WARS verweisen nicht nur auf sich selbst und ihre technische Verfertigung, sondern sie präsentieren sich auch in der Thematisierung ihrer technischen Erzeugung als eigenständiges Element des Films.⁶ Indem die Technik auf sich selbst und ihre Verfertigung verweist und dabei den Ton hervortreten lässt, macht sie eine Selbstreferenzialität des Akustischen möglich. Dolby Stereo schaffte letztendlich die Grundlage für eine Tonästhetik, die zu einer Herausstellung des Akustischen im Film führte.

Das relative und das absolute *hors-son*

Während das *hors-son* in STAR WARS noch dem relativen Bereich zuzuordnen ist, kann man in TROIS COULEURS: BLEU von einem absoluten sprechen. Um diese Überlegung nachvollziehbar zu machen, muss zunächst geklärt werden, was ein relatives und absolutes *hors-son* überhaupt ist. Dazu möchte ich zunächst auf Deleuzes Differenzierung der zwei Funktionen des *hors-champ* zurückgreifen. Während das relative *hors-champ* auf ein „nicht sichtbares Ensemble“ verweist, das sich im Umfeld des Bildes befindet und jederzeit sichtbar werden kann, bezeichnet das absolute *hors-champ* hingegen, so Deleuze, ein „radikaleres Anderswo“, das sich „außerhalb des homogenen Raums und der homogenen Zeit“ befindet und das „kein Ensemble mehr ist und nicht zum Bereich des Sichtbaren gehört“ (Deleuze 1997a: 34). Die beiden Aspekte des *hors-champ*, „die aktualisierbaren Beziehungen zu anderen Ensembles und die virtuelle Beziehung zum Ganzen“, können, wie Deleuze schreibt, ineinander übergehen. Deutlich wird dies beispielsweise in Antonionis Bildfeld, in dem die erwartete Person zum einen noch nicht sichtbar ist (erste Funktion des *hors-champ*), zum anderen sich aber auch in einer „Leerzone“, in einem „unmöglich zu filmenden Weiß auf Weiß“ befindet, das im eigentlichen Sinne unsichtbar ist (zweite Funktion des *hors-champ*, ebd.).

In Anlehnung an Deleuze möchte ich das relative *hors-son* als denjenigen Bereich bezeichnen, der als unmittelbares akustisches Umfeld hörbare Bilder enthält, die jederzeit sichtbar werden können. Der absolute Bereich des *hors-son* hingegen scheint eher ein Ort zu sein, in dem sich Bilder aufhalten, die zwar hörbar sind, die aber dennoch nicht in den Bereich des Sichtbaren vordringen können; Bilder, die sich auf akustischer Ebene andeuten – sei es als Geräusch, Sprache oder Musik – die aber nicht aktualisierbar sind; virtuelle Bilder, die bloße Potenziale, Möglichkeiten darstellen; Bilder außerhalb des diegetischen Raums, Bilder außerhalb von Raum und Zeit, kurz: Bilder eines eigenständigen akustischen Raums.

So ist in der Krankenhausszene von TROIS COULEURS: BLEU die Entstehung eines *hors-son* zu beobachten, das zwischen seiner relativen und absoluten Funktion oszilliert. Es handelt sich um einen Blauschleier, der zur Musik entsteht, um ein zweites Bild, das sich über das erste schiebt. Ist zunächst nur Julies (Juliette Binoche) Gesicht zu sehen, die in einem

⁶ Indem sie ihre technischen Fähigkeiten offensichtlich zur Schau stellen, verweisen die Geräusche nicht nur auf sich selbst als mediale Produkte, sondern auch auf den akustischen Apparat des Films, was an dem ohrenbetäubenden Lärm und an der Zurschaustellung der klanglichen Möglichkeiten des Kinos deutlich wird, das den Zuschauern nun akustisch um die Ohren fliegt.

Sessel hinter einer blauen Glaswand auf dem Balkon sitzt und schläft, so erscheint einige Momente später ein Blauschleier, der sich über ihr Gesicht legt. Schließlich, als die Musik erklingt, öffnet Julie die Augen und erschrickt. Der Blauschleier bewegt sich indes im Rhythmus der Musik. Je lauter und eindringlicher die Musik ertönt, desto intensiver wird die Verschleierung des Bildes, bis Julies Gesicht, das nun überhaupt keine Regung mehr zeigt, kaum mehr zu sehen ist. Dann, für einen Moment, ist die Stimme einer Frau zu hören. Der Blauschleier verschwindet, Julie blickt auf, doch die Musik setzt wieder ein und führt in eine schwarze Blende. Schließlich, nachdem die Musik verstummt und das Bild wieder sichtbar wird, antwortet Julie. Denken die Zuschauer zunächst, es handelt sich um eine akustische Vision Julies, so können sie im nächsten Moment nicht mehr eindeutig sagen, ob die Musik zur Diegese gehört oder nicht. Denn Julie reagiert nicht auf die Musik und schaut ins Leere. Die Zuschauer können sich nicht sicher sein, ob es sich um einen inneren, einen mentalen Ton im Kopf der Protagonistin handelt oder ob ein äußerer, ein außerhalb des Bildes und der Geschichte befindlicher Ton erklingt. Dieser Eindruck verstärkt sich, als Julies Blick der Kamera folgt, deren Bewegung nachzeichnet und dennoch an ihr vorbeigeht. Einerseits korrelieren Bild und Ton in Form einer abstrakten visuellen Entsprechung, indem sich das Bild in Gleichklang zur Musik diffus blau verschleiert. Gleichzeitig besteht zwischen Sichtbarem und Hörbarem eine Differenz, denn man sieht nicht, was man hört.⁷ Dann, als die Stimme einer Frau erklingt, blickt Julie kurz auf, doch die Musik setzt wieder ein und führt in eine schwarze Blende, in das Außen des Bildes und der Geschichte. Es handelt sich um ein *hors-son*, um eine Hervorbringung des (zweiten) Bildes durch den Ton. Nicht das Bild initiiert den Ton, sondern der Ton generiert das Bild. Ein nichtsichtbares Bild wird in Form eines Blauschleiers sichtbar und legt sich über das erste Bild, über Julies Gesicht.⁸

In dieser Szene stellt sich die Frage, woher der Blauschleier kommt bzw. ob man hier überhaupt noch von einem Bild sprechen kann. Denn die Verschleierung ist nicht mehr eindeutig als Bild identifizierbar, da es sich bereits im Prozess der Sichtbarmachung entzieht. Doch gerade der unbestimmbare Status des blauen Bildes lässt auch Rückschlüsse darauf zu, wie das *hors-son* beschaffen sein könnte: Indem die Musik in Form einer abstrakten visuellen Entsprechung versucht, sich zu Gestalt zu bringen, verweist der Blauschleier auf das relative *hors-son*; auf jenen Bereich also, in dem sich Bilder befinden, die hörbar sind und die – initiiert von der Musik – sichtbar werden können. Da die Sichtbarwerdung aber nicht bzw. nicht vollständig gelingt, kann der Blauschleier auch dem Bereich des absoluten *hors-son*, dem radikalen Anderswo zugerechnet werden, das nicht mehr dem Handlungs-

⁷ Ein Problem, das generell bei der Visualisierung von Musik auftritt. Denn im Gegensatz zur Sprache oder zu Geräuschen, die eine konkrete Anbindung an Gegenstände oder Figuren im Bild erlauben, kann die Visualisierung von Musik immer nur eine Annäherung oder abstrakte Entsprechung bleiben.

⁸ Wobei der Blauschleier zeitlich der Musik vorgelagert ist, das Bild also zu sehen ist, bevor die Musik hörbar wird. Das zeigt, dass das Akustische bei der Entstehung eines *hors-son* nicht zwingend vor dem Bild auftreten muss wie es in STAR WARS der Fall ist.

raum des Films entspricht . Denn dort befinden sich Bilder, die zwar hörbar sind, die aber dennoch nicht in den Bereich des Sichtbaren vordringen können. Einen Hinweis in diese Richtung gibt auch die schwarze Blende, in die der Blauschleier überführt wird, denn die Blende als Ausdehnung des Schnitts stellt, so Deleuze, das Inkommensurable, das Begriffslose, das Rätselhafte dar, das außerhalb der filmischen Logik, etwa der Handlungsmontage und Diegese, liegt (Deleuze 1997b: 275ff.). Es handelt sich in dieser Szene folglich um ein virtuelles, ein mögliches Bild, das seine Aktualisierung zwar andeutet, diese aber nicht vollziehen kann. Die Quelle des Blauschleiers ist somit im Dazwischen, im Zwischenraum zwischen den beiden Aspekten des *hors-son* zu verorten.⁹

Das *hors-son* in TROIS COULEURS: BLEU befindet sich zudem – und das ist der wesentliche Unterschied zu STAR WARS – nicht mehr im kinematografischen, sondern bereits im filmischen Raum. Diese Verschiebung vom Kinosaal in die Ästhetik des Films hat insbesondere mit der Anpassung der Dolby-Technik an die Hörerfahrung der Zuschauer zu tun: Nach den Experimenten der „Dolby-Frühphase“ musste sich der Surround-Ton wieder in einem relativ engen Bereich „zwischen geometrischer Logik, angeborenen Suchreflexen und traditioneller Ausrichtung“ positionieren. „Diegetische Klangereignisse, deren Quellen im Bild nicht zu sehen sind, wurden danach allenfalls nach links oder rechts verschoben, aber äußerst selten nach hinten“ (Flückiger 2002: 58). Letztendlich sollte die „materielle Heterogenität“ des Mediums wieder durch die Tonspur als „verbindendes Element“ verschleiert werden. Denn „die Aufgabe, ein kohärentes Erlebnis zu schaffen, bestimmt die Grenzen der Experimentierfreude im klassischen Erzählkino“ (ebd.). Infolgedessen erzeugen heute „diffuse Surround-Lautsprecher“ eine „klangliche Umhüllung“ im Kino, die „gießkannenartig in gleichschaltender Weise über das gesamte Publikum“ ausgegossen wird (ebd.: 58f.).

Die technischen Möglichkeiten von Dolby-Stereo wurden nach einer kurzen Phase des Experimentierens, in der sich der Film durch die Offenlegung der technischen Mittel selbst zur Sprache brachte, wieder eingeschränkt, um die filmische Narration nicht zu stören. Doch trotz dieser Einschränkungen in den Anwendungen des Surround-Tons äußert sich die filmische Ästhetik von TROIS COULEURS: BLEU nach wie vor in der Konstituierung eines *hors-son*. Dies wiederum zeigt, dass der Film nicht, wie Flückiger schreibt, einfach zu seinen klassischen Konzepten zurückgekehrt ist, sondern dass dieser sich vielmehr weiterentwickelt hat, indem er das *hors-son* in seine Ästhetik integriert und in ein gleichwertiges

⁹ Was diese Szene aber auch zeigt, ist die Gleichzeitigkeit von Konjunktion und Disjunktion von Akustischem und Visuellem, wie sie insbesondere für den zeitgenössischen Film bezeichnend ist. Denn die Musik unterstützt zwar einerseits die Geschichte und die Bilder, da sie an Julius Mann, einen Komponisten, erinnert, unterbricht diese aber andererseits auch, indem sie in eine Schwarzblende führt. Die schwarze Blende stört dabei nicht nur die Handlung, sondern markiert auch eine Leerstelle, die sich der Imagination des Zuschauers öffnet und Platz schafft für Assoziationen jenseits der Bilder. Einerseits fördert die Musik die Narration und das Bild, andererseits bricht sie die Geschichte auch auf. Dies zeigt die Paradoxie der gleichzeitigen audiovisuellen Harmonisierung und Dissonanz, die den Film der Zweiten Moderne in die Ambivalenz von klassischer und moderner Form, von Narration und Reflexion führt. Vgl. dazu ausführlich Martin 2010.

Verhältnis zum Visuellen überführt hat. So ist im gegenwärtigen Film eine akustische Dominanz ebenso möglich wie eine visuelle, eine Generierung von Bildern durch Töne ebenso wie die Hervorbringung von Tönen durch Bilder, ein *hors-son* ebenso wie ein *hors-champ* (vgl. Martin 2010).

Die Dominanz des absoluten *hors-son*

Doch während TROIS COULEURS: BLEU noch zwischen Aktualisierung und Virtualisierung, zwischen Wirklichkeit und Möglichkeit, zwischen Sichtbarkeit und Nichtsichtbarkeit akustisch initiiert Bilder oszilliert, dominiert in LISBON STORY bereits der absolute Aspekt. Der Toningenieur Philip Winter (Rüdiger Vogler) begibt sich auf eine Reise nach Lissabon, um zu den Stummfilmbildern eines befreundeten Regisseurs die passenden Klänge aufzunehmen. Auf der tagelangen Autofahrt hört er ohne Unterlass Radio, akustisch gerahmt von undeutlichen, polyglotten Sprach- und Musikfetzen. Während monotone Straßen- und Landschaftsbilder vorbeifliegen, überquert LISBON STORY die Länder- und Radiogrenzen von Deutschland, Frankreich, Spanien und Portugal und verweist so gleichermaßen auf die Vielsprachigkeit des europäischen Films wie auf das Genre des Roadmovies. Innerhalb dieser filmischen und radiophonen Reflexion Europas deuten sich Bilder an, deren Status weniger dem Bereich des Wirklichen, als vielmehr des Möglichen, weniger dem relativen, als vielmehr dem absoluten *hors-son* angehören. Doch wie sehen Bilder aus, die nicht sichtbar werden können? Wie stellt man Bilder dar, die nicht zu sehen sind?

Indem man andere Bilder – oder besser: Bilder anders – zeigt. An Stelle der Aktualisierung mehrsprachiger, radiophon erzeugter Bilder – oder zumindest konventioneller Reisebilder wie der Protagonist im Auto, an der Raststätte, in verschiedenen Städten, Hotels – sind in den ersten fünf Minuten des Films ausschließlich depersonalisierte und entleerte Bilder zu sehen, die zusammenhangslos aneinandergereiht werden. In lockeren Kopplungen werden immer gleiche Bilder gezeigt: Autobahnen und Straßenschilder, Städte und Landschaften, unterscheidbar nur durch Lichtverhältnisse (Tag/Nacht, Morgen-/Abendsonne), Bewegungsrichtung (gerade Straßen/Kreisverkehr) und Straßentyp (Autobahn/Landstraße/städtische Straße). Die Bilder, die weder dem subjektiven Blick der Figur noch dem objektiven Blick der Kamera/des Autors entsprechen, sind Resultat einer statischen Kamera, die am Armaturenbrett mit Blickrichtung zur Straße installiert ist und die die Fahrt protokollartig aufzeichnet. Die scheinbar wahllose Aneinanderreihung von Bildern führt zu einer Komplexion von Raum und Zeit, da man weder weiß, wo man sich befindet, noch, wieviel Zeit verstrichen ist. Diese raum- und zeitlosen Bilder verdecken die Bilder der polyglotten Radiowelt, die nicht der sichtbaren Welt angehören und die sich nicht wie in TROIS COULEURS: BLEU in einem Blauschleier andeuten oder in eine Blende zurückziehen. Dann, als die Radiotöne ausgeblendet werden und eine portugiesische Sprachlektion beginnt, verändert sich schließlich der Status der Bilder. Nun geraten der Innenraum des Autos und damit die entgegengesetzte Blickrichtung – Winter, am Steuer sitzend, Vokabeln murmelnd – ins Bildfeld. In diesem Moment beginnen die eigentlichen, die aktuellen Bilder der Reise,

die die entindividualisierten Bilder des Anfangs verdrängen und den Film wieder in konventionalisierte Bild-Ton-Relationen überführen.

Fazit

Wie meine Ausführungen zeigen sollten, hat sich mit der Einführung von Dolby Stereo Ende der 1970er Jahre ein eigenständiger akustischer Raum im Film konstituiert, der sich nicht nur als Raum des Hörens, sondern auch und gerade als Raum des Sehens bzw. des möglichen Sehens beschreiben lässt. Mit der Formulierung eines *hors-son* habe ich versucht, diesen Raum begrifflich zu fassen und das terminologische Problem und Vakuum, das in dieser Hinsicht besteht, zu lösen. Anhand der Kurzanalyse von drei Filmen stand zum einen die Ausdifferenzierung des *hors-son* in einen relativen und absoluten Aspekt und zum anderen dessen Verschiebung vom Kinosaal in die ästhetische Struktur des Films im Mittelpunkt. Ein besonderes Augenmerk lag dabei auf den technischen Innovationen des Films, da erst die Einführung der Dolby-Stereo-Technik, so meine Schlussfolgerung, das Hervortreten des Akustischen im Film ermöglicht hat.

Doch war die Konstituierung eines eigenständigen akustischen Raums, wie man an dieser Stelle hinzufügen muss, nicht die letzte entscheidende tonästhetische Innovation des Films. Vielmehr stellte die Herausstellung der Tonspur Ende der 1970er Jahre einen entscheidenden Zwischenschritt in der Entwicklung des Films dar, der das Akustische in ein gleichwertiges Verhältnis zum Visuellem überführt hat, sodass ein *hors-son* ebenso wie ein *hors-champ* und somit die Gleichzeitigkeit von Interaktion und Autonomie von Bild und Ton im Film denkbar wurde.¹⁰

Über die Autorin

Silke Martin, seit 2000 bei Film- und Fernsehproduktionen tätig (u.a. bei Kinderkanal von ARD und ZDF, MDR-Tatort, septemberfilm), studierte an der Bauhaus-Universität Weimar Medienkultur. Abschluss als Dipl.-Kulturwissenschaftlerin (Medien), Hochschulpreis 2003. Aufbau und Leitung der Geschäftsstelle der Mitteldeutschen Medienförderung in Thüringen 2003 – 2004. Promotion 2009, veröffentlicht unter dem Titel: *Die Sichtbarkeit des Tons im Film – Akustische Modernisierungen des Films seit den 1920er Jahren*, Schüren 2010 (im Erscheinen). Seit 2009 wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Bauhaus-Universität Weimar.

¹⁰ Vgl. dazu die Filmanalysen von DER HIMMEL ÜBER BERLIN, LOST HIGHWAY und 8 MILE in Martin 2010.

Filme

8 MILE (USA/Deutschland 2002, Curtis Hanson)

ALIEN (USA 1979, Ridley Scott)

APOCALYPSE NOW (USA 1979, Francis Ford Coppola)

CLOSE ENCOUNTERS OF THE THIRD KIND (UNHEIMLICHE BEGEGNUNG DER DRITTEN ART, USA 1977, Steven Spielberg)

DER HIMMEL ÜBER BERLIN (Deutschland/Frankreich 1987, Wim Wenders)

KOYAANISQATSI (USA 1982, Godfrey Reggio)

LISBON STORY (Deutschland/Portugal 1994, Wim Wenders)

LOLA RENNT (Deutschland 1998, Tom Tykwer)

LOST HIGHWAY (Frankreich/USA 1997, David Lynch)

PICKPOCKET (Frankreich 1959, Robert Bresson)

STAR TREK – THE MOTION PICTURE (USA 1979, Robert Wise)

STAR WARS (USA 1977, George Lucas)

TROIS COULEURS: BLEU (DREI FARBEN: BLAU, Frankreich/Polen/Schweiz/Großbritannien 1993, Krzysztof Kieslowski)

Literatur

Adachi-Rabe, Kayo (2005): Abwesenheit im Film – Zur Theorie und Geschichte des hors-champ. Münster: Nodus Publikationen.

Bordwell, David (2006): Visual Style in Cinema: Vier Kapitel Filmgeschichte. Frankfurt/Main: Verlag der Autoren.

Chion, Michel (1982): La voix au cinéma, Cahiers du cinéma: Collection Essais. Paris: Editions de l'Etoile.

Chion, Michel (1994): Audio-vision: sound on screen. New York: Columbia University Press.

Deleuze, Gilles (1997a): Das Bewegungs-Bild, Kino 1. Frankfurt/Main: Suhrkamp.

Deleuze, Gilles (1997b): Das Zeit-Bild, Kino 2. Frankfurt/Main: Suhrkamp.

Flückiger, Barbara (2002): Sound Design: Die virtuelle Klangwelt des Films. Marburg: Schüren.

Martin, Silke (2010): Die Sichtbarkeit des Tons im Film. Akustische Modernisierungen des Films seit den 1920er Jahren. Marburg: Schüren (im Erscheinen).

Taylor, Henry M. (1991): Spektakel und Symbiose: Kino als Gebärmutter – Thesen zur Funktion des Tons im gegenwärtigen Mainstream-Kino. In: Alfred Messerli/Janis Osolin (Hg.): Tonkörper. Die Umwertung des Tons im Film. Basel: Cinema Stroemfeld/Roter Stern, S. 86-98.