

Ton und Musik¹

Töne im Film haben eine wichtigere Bedeutung als viele annehmen. Bilder sprechen uns eher auf der gedanklichen Ebene an, wohingegen Musik, Töne und Geräusche unsere Empfindungen stark beeinflussen. Probieren Sie einmal, eine sehr tragische Filmszene, in der nicht gesprochen wird, ohne Ton zu sehen. Sie werden merken, dass ein großer Teil der Dramatik verloren geht. Weil der Ton im Film so wirkungsvoll ist, sind hier ein paar Hilfestellungen zur Auswahl und Aufzeichnung von Tönen und Musik.

Funktionen und Eigenschaften von Ton im Film

- ⇒ Musik, Töne und Geräusche schaffen Emotionen durch ihre Stimmung, Geschwindigkeit, Lautstärke und ihren Rhythmus (= sensorische Funktion).
- ⇒ Sie können Personen oder Themen kennzeichnen. Dafür werden oft Protagonisten, Themen oder Orten bestimmte Melodien zugeordnet (= Leitmotivfunktion).
- ⇒ Zwischen Einstellungen stellt ein fortlaufender Ton eine zeitliche oder inhaltliche Verbindung her und verknüpft sie (z.B. in der Parallelmontage).
- ⇒ Musik kann Kontraste schaffen in Bezug auf Zeit, Ort oder Inhalt:
 - Zeitsprünge werden durch Tonsprünge verdeutlicht oder in der Kontrastmontage werden den Abläufen, die zusammengehören, jeweils Melodien zugeordnet.
 - Manchmal werden dramatische Geschehnisse bewusst mit einer verharmlosenden Musik versehen, um den Zuschauer zu irritieren. Oder es werden einfach verschiedene Musikstücke für unterschiedliche Abschnitte des Films eingesetzt, um sie deutlich voneinander abzugrenzen.
- ⇒ Räume können charakterisiert, erweitert oder eingeengt werden.
- ⇒ Töne und Geräusche können die im Bild dargestellten Inhalte doppeln, also Bewegungen illustrieren oder unterstützen. Wenn man diese Funktion sehr extrem einsetzt, nennt man das „Mickeymousing“.² Dies tritt häufig im Animationsfilm, wie z. B. in den Zeichentrickclips der Sendung mit der Maus, auf.²
- ⇒ Achtung: Hits und Soundtracks sind vorgeprägt, das heißt wir haben dazu schon Bilder im Kopf. Daher ist es nicht empfehlenswert, sie für einen eigenen, neuen Film einzusetzen. Außerdem sind sie urheberrechtlich geschützt.
- ⇒ Die Urheberrechte sind im Bereich der Musik sehr streng. Um kein Risiko einzugehen, kann man gezielt nach urheberrechtsfreier Musik im Internet suchen oder besser noch: eigene Musik aufnehmen oder am Computer komponieren und einsetzen. Aber Vorsicht: auch so genannte „Loops“, also Klangsequenzen aus Kompositionssystemen, sind oft nicht urheberrechtsfrei!



Töne und Geräusche

Töne und Geräusche können im Film nicht nur dafür sorgen, dass Situationen authentisch wirken, sie können Bilder auch verfremden, Gefühle wie beispielsweise Ekel oder Furcht verursachen, Räume größer oder kleiner wirken lassen und vieles mehr. Damit der Film eine passende Geräuschkulisse erhält, sollte man beim Dreh immer erst mal hinhören, wie die Umgebung klingt. Mit einem guten Mikrofon nimmt man dann mindestens eine Minute „Atmoton“ auf, um später zusammenhängenden Szenen im Film mit diesen Umgebungsgeräuschen zu unterlegen. Ungewollte Tonsprünge im Film wirken sehr laienhaft.

Wenn Geräusche nicht passen oder zu schlecht aufgenommen wurden, kann man sie auch nachstellen. Dabei ist wichtig, dass man sie nicht nach ihrer Quelle beurteilt, sondern nach ihrer Wirkung und ihrem Klang. Oft lassen sich mit einfachen Mitteln Geräusche produzieren, die echter klingen als das Originalgeräusch und man kann richtig auf „Geräuschejagd“ gehen. Beispiel: Wenn man mit den Fingernägeln auf ein Blech klopft, kann das klingen wie Regen. Man braucht also für die Tonaufzeichnung nicht unbedingt Wasser, und „echter“ Regen hört sich bei Aufzeichnungen oft unspektakulär an.



¹Vgl. Schroeder, Johannes (2006): Workshop Filmverstehen 2. PH Freiburg WiSe 2006/07, S.7 und 8

²Keller, Matthias (1996): Stars and Sounds. Filmmusik – die dritte Kinodimension, Kassel, Schmidt, H.C.: Musik und Ton im Spielfilm. Skript für die Aus- und Fortbildung beim ZDF, unveröffentlicht, Schneider, NJ, (1989/90): Handbuch der Filmmusik 1 und2, München In Schroeder, Johannes (2008), Workshop PH Freiburg, SoSe 2008 Ausdruck v. 24.07.2008