

Tonmontage

Man hört nur, was man will

Von Achim Maier

Die Herstellung einer Tonmontage erscheint leicht: keine mühselige Sammlung von Informationen, keine Manuskriptarbeit; das OKM ins Ohr und los! Der Rest: nur noch pures PC-Schneide-Vergnügen, wie Kochen. Man rührt etwas zusammen, schmeckt ab, serviert – fertig ... Dem ist aber nicht so.

Wir manipulieren

■ Sobald wir das Mikrofon in Betrieb nehmen, beginnen wir zu „manipulieren“. Schon die Beschaffenheit der Aufnahmegeräte, der praktische Umgang mit den Geräten, Wetter, Jahres- und Tageszeiten, Wahl des Ortes, der Richtung, des Aufnahmewinkels und so weiter, entscheiden über den akustischen Eindruck, den das Publikum von der „objektiven Wirklichkeit“ erhalten wird. Die O-Ton-Aufnahme ist also keineswegs die Wirklichkeit, viel mehr weitgehend ein Zufallsprodukt – obwohl es doch darum geht, das Charakteristische eines Ortes, einer Situation zu übermitteln.

Unfreiwillig (oder auch absichtlich) sind wir chronische Manipulateure (auch mit der Kamera).

Denn anders als das Mikrofon, das immer nur die Summe des augenblicklichen Hörbaren abbildet, hören unsere Zuschauer selektiv und reflektierend, filtern aus den Umgebungsgeräuschen heraus, identifizieren die dazu gehörenden Schallereignisse und ihre Bedeutung. Und zu-

sätzlich vollführen unsere Augen Schwenks und Zooms und vervollständigen die akustischen Mitteilungen aus unserer Umwelt durch optische. So kommt es, dass wir auf der anderen Straßenseite – durch all den Verkehr hindurch – eine Person schreien hören (sie reißt ja den Mund auf, sie tut aufgeregt); doch die Aufnahmeapparatur registriert nichts dergleichen, sondern nur einen Mix aus Motorenlärm.

Die Zuschauer hören was sie wollen

Der Hörer (der Empfänger unserer Audio-Botschaft) hört also gar nicht unsere Aufnahme. Was an seinem Trommelfell ankommt – in Luftschwingungen umgewandelte Tonreize – entspricht zwar noch weitgehend dem Original. Aber der kurze Weg bis zum Hörzentrum im Gehirn genügt, um aus dem Original unterschiedliche Kopien zu machen, und zwar so viele Kopien wie es Zuhörer gibt. Der Sound „vertont“ nicht das Sichtbare, sondern produziert Vorstellungen, innere Bilder, im Gehirn unserer Zuschauer.

Wir gleichen automatisch die akusti-

schen Eindrücke mit unserem eigenen Erinnerungsarchiv ab, fügen hinzu, filtern, füllen Lücken auf. Hören (und auch Sehen) ist Erinnern und Vergleichen. Das Geräusch der herandonnernden Lokomotive lässt unseren Speicher ein ganzes Arsenal von Lokomotiv-Abbildungen und Eigenerinnerungen durchrasen. Was wir – Millisekunden später – tatsächlich „hören“, ist bereits unsere Version. Das Original war nur ein „Urton“, ein Muster.

Wir machen aus realem O-Ton einen imaginären Soundmix

Die Arbeit mit Originalgeräuschen bedeutet leider auch, dass wir mit Enttäuschungen leben müssen. Der norwegische Wasserfall klingt wie die häusliche Dusche, das Schaumbad hingegen wie ein knisternder Kamin, die zu nah aufgenommenen knabbernden Miezekatzen wie blutrünstige Monster. Die Lösung unseres Problems ist die Rekonstruktion am PC. Akustische Vielfalt, Lautstärke- und Perspektivwechsel, Wirkungen, die ich an Ort und Stelle durch eine Kopfdrehung, durch ein paar Schritte jederzeit herstellen kann, sind dem Zuhörer verwehrt. Der Autor der Vertonung muss den Zuhörer „an der Hand“ (am Ohr) nehmen: Horch, hier ist ein ganz kleiner, blubbernder Qualler. Und komm weiter: Da links murmelt etwas. Und dort hinten steigen Fontänen auf – halblinks eine kleine (mehr ein Zimmerspringbrunnen), aber weiter rechts ein dicker Strahl. Und jetzt nähern wir uns dem künstlichen Wasserfall. Der verschluckt nun den Qualler, den Springbrunnen und die Fontäne und dominiert das akustische Panorama. Und je näher wir kommen, umso gewaltiger orgeln die Bässe der her-

abstürzenden Wassermassen, verstärkt durch das vielfache Echo aus Höhlen und Grotten. Große Lautstärke – auch dies eine Grunderfahrung – lässt sich nur als Gegensatz zur relativen Stille abbilden, als Crescendo oder durch einen harten Übergang. Ist es unehrlich, dass wir dazu häufig auch Tonsamples aus der Konserve (oder aus dem Internet) verwenden?

Wir simulieren die Bewegung, das Näher kommen oder Sich-Entfernen, den Wechsel zwischen links und rechts. Wir rekonstruieren die erlebte Wirklichkeit. Die Voraussetzung dafür ist einzelnes Aufnehmen der Tonquellen. Das Mikrofon holt das einzelne Geräusch aus seiner Umgebung heraus. Bei der Nahaufnahme treten die relativ leisen Umgebungsgeräusche in den Hintergrund. Wir haben klare, deutlich unterscheidbare Soundsamples. Erst in der Mischung, im Zusammenmischen am PC, summieren sich die Einzelaufnahmen wieder zum Gesamtbild – allerdings nun kontrolliert, nach unserem dramaturgischen Konzept, im vorgegebenen Tempo und Lautstärkeverhältnis.

Wir sind Erzähler im Soundtrack – auch ohne Worte. Und wir erzählen in einer bestimmten Zeitspanne.

Doch diese Zeitspanne muss dramaturgisch bewältigt werden. Wir konstruieren den dramaturgischen Bogen, markieren auf der Zeitleiste die wichtigen Sequenzen, die unerlässlichen Ruhephasen und die Höhepunkte. Wir inszenieren Geräusche und schaffen ein kontrolliertes und „sinnvolles“ Nacheinander. Am Anfang aber steht noch immer die Idee. Aus einem unscharfen Thema oder einem schwachbrüstigen Konzept ist noch nie ein spannender Soundtrack geworden. ▽