



Tonstudio in Babelsberg, Sounddesigner Schwander: Luxusgeräusche und Überwältigungssound auf bis zu 150 parallelen Tonspuren

SPEZIALEFFEKTE

„Wir sehen nur, was wir hören“

Ob brüllende Dinosaurier, Wirbelstürme oder opulente Schlachtenszenen – erst digitale Toneffekte schaffen in heutigen Kino- und TV-Filmen die perfekte Illusion. Mit neuartiger Tricktechnik verwandeln Sounddesigner gewöhnliche Alltagsgeräusche in raffinierte Klangwelten.

Im Kino spricht Gott seit Menschengedenken mit einem gravitatisch dröhnenden Bass. Zeitgemäß ist das nicht mehr. Das dachten sich auch die Trickfilmer der kalifornischen Dreamworks-Studios. Für ihren animierten Bibelfilm „Der Prinz von Ägypten“ hatten sie anderes im Sinn. Aber wie spricht ein moderner Gott aus dem Dornbusch?

Die Filmleute verfielen auf eine kühne Idee: Sie wünschten sich einen Gott, der spricht wie eine Frau, ein Mann, ein Kind und ein Greis zugleich. Der mitten im Sprechen, mitten im Wort die Stimme wechselt. Die Personen sollten ineinander übergehen und ein multiples Wesen bilden.

Der Sounddesigner François Blaignan machte sich ans Werk. Er wählte den Satz, in dem Gott verkündet, er werde Ägypten heimsuchen mit allerhand Plagen. Diesen Satz ließ er sprechen von Schauspielern verschiedenen Alters und Geschlechts;



Klassischer Kino-Geräuschemacher
Sex mit dem Handgelenk

dann speiste er die Aufnahmen in den Computer ein.

Die Hauptarbeit an dem Zauber erledigte eine neue Software namens Kyma, eine Art Synthesizer, entwickelt von der US-Firma Symbolic Sound. Mit Hilfe des Programms zerlegte Blaignan die gesprochenen Wörter in winzige Partikel, die er am Monitor mit der Maus zurechtzupfte und neu ineinander schob. Der Computer berechnete die Übergänge. Am Ende sprach Gott seine Verheißung in vielen Zungen.

Die Technik, die für den Bibelfilm versuchsweise zum Einsatz kam, ist unter Musikern und Werbeleuten inzwischen weit verbreitet. Pete Johnston, Toningenieur bei der Londoner Firma Tape Gallery, fertigt mit Kyma Radiospots, in denen unerhörte Dinge geschehen: Aus dem müden Schlapfen von Scheibenwischern erhebt sich ein Helikopter. Und die Alltagsgeräusche in einem Büro – Tastenklappern, Telefonbim-

SÜDD. VERLAG

meln, das Gähnen der Schreibkraft – verwandeln sich unmerklich in muntere Calypso-Musik.

Johnstons bekanntester Spot demonstriert die magische Kraft von Smirnoff-Wodka: Ein Hotelbutler wandelt mit einer Flasche auf dem Tablett durch die Lobby, und im Bannkreis des Stoffs verformen sich die Stimmen der Menschen – aus disputierenden Frauen an einem Tisch werden miauende Katzen.

In solchen Zaubereien sieht Johnston die Zukunft des Kinounds. Die ersten Filmstudios haben sich die neue Technik inzwischen besorgt, zumal sie auch für andere übernatürliche Effekte nützlich ist. Im jüngsten „Star Wars“-Film „Die dunkle Bedrohung“ zum Beispiel kam die Software bei dem aberwitzigen Wüstenrennen fliegender Vehikel zum Einsatz. Dort hat Kyma manches „Vrrroom“, „Zwoink“ und „Splash“ beigesteuert.

Der Bedarf an akustischen Spezialeffekten im Kino ist in den letzten Jahren erheblich gestiegen. Früher galt das Lichtspieltheater als Veranstaltung für Augentiere. Der Ton war Nebensache, solange das Publikum die Dialoge einigermaßen mitbekam. Nun aber stehen digitale Techniken für unerhörte Klänge bereit – und in den Kinosälen teure Lautsprecheranlagen, die sie zur Geltung bringen.

Die dankbarsten Kunden der Sounddesigner sind die Großregisseure, die auf der Leinwand immer üppigere Trickpektakel aufführen. Sie entfesseln Tornados, verwandeln Menschen in Glibbermasse und brechen Riesendampfer entzwei. Die Täuschung gelingt nur mit Hilfe von Geräuscherlebnissen, die solche Schauspiele glaubhaft machen.

In dem Film „Titanic“ etwa sähe der Untergang des Schiffmodells nach dem Schwimmbeckendebakel aus, das sich in Wahrheit abgespielt hat. Das vielstimmige Knarzen und Bersten des Rumpfes, das Gurgeln und Schäumen der Wassermassen wecken die Illusion, dass Urgewalten am Werk sind.

Der Aufwand für die akustische Opulenz ist enorm. In die Tonspur des dreistündigen „Titanic“-Films hat das Soundteam rund 40 000 Geräuschpartikel eingearbeitet.

„Die großen US-Actionfilme funktionieren anders gar nicht mehr“, sagt Adolf Winkelmann, Mitbegründer der Ruhrsound-Studios in Dortmund. „Wir sehen ja nur, was wir hören.“ Winkelmann, der

selbst Filme dreht („Waschen, Schneiden, Legen“, „Nordkurve“), betreibt sein Studio als erstes in Europa ausschließlich mit digitaler Technik. Es gibt dort kaum mehr analoge Tonbänder, stattdessen Computer, Festplatten und Sounddateien.

Anders ließe sich der akustische Reichtum nicht herstellen. Früher mussten die Tontechniker mühsam Bänder schneiden, neu zusammenkleben, und nach dem dritten Kopieren wurde der Ton flau. Die Ansprüche waren naturgemäß gering. Der Regisseur pflegte gegen Ende der Dreharbeiten im Tonstudio vorbeizuschauen und ein bisschen Türenknallen und Reifenquietschen zu bestellen – und vielleicht noch zirpende Grillen für den Sommer und fernes Hundegebell für die Nacht.

Schon ein unspektakulärer Film wie „Lola rennt“ (vertont bei Ruhrsound), in dem das Sprinten und Keuchen der Hauptfigur kunstreich mit der Musik verquickt ist, hätte die alte Technik überfordert.

Erst seit die Geräusche in Datengestalt bearbeitet werden, hat die Schaffenskraft freie Bahn. Sounddesigner hantieren mit digitaler Leichtigkeit am Bildschirm und verändern den Klang nach Belieben mit Synthesizern und Effektprogrammen. Sind sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden, können sie jederzeit den vorherigen Zustand aus den Datenspeichern wieder herstellen.

Im Hollywood-Kino entstehen mit der neuen Technik ausgetüftelte Klangwelten, zu denen die Bilder sich fast schon wie Beiwerk ausnehmen. Für den Science-Fiction-Film „Matrix“ haben Klangdesigner eine Geräuschkulisse komponiert, deren Kampfszenen und Schießereien zu den musikalischsten der Filmgeschichte zählen:

Zu rauflustigen Rockrhythmen erklingt eine Symphonie aus Schüssen, zersplitterndem Mauerwerk und dem silbernen Klimpern der Patronenhülsen, die in Zeitlupe zu Boden regnen. Ende März bekam der Film je einen „Oscar“ für Ton und Soundeffekte.

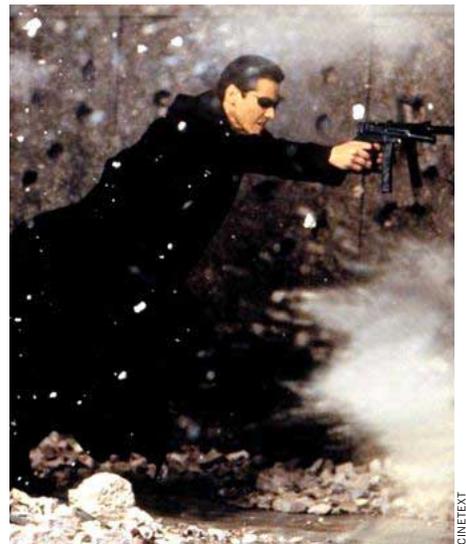
Viele Kinos sind inzwischen in der Lage, solche Orgien angemessen wiederzugeben. Wo früher noch ein mittelmäßiger Lautsprecher hinter der Leinwand hervordröhnte, sind heute gewaltige Surround-Anlagen im Einsatz. Von allen Seiten wird das Publikum in digitaler Qualität beschallt; Sechskanalton ist nichts Besonderes mehr. Rastlose Ingenieure debattieren sogar schon über einen weiteren Kanal für Lautsprecher an der Kinodecke.



Filmszene aus „Sleepy Hollow“
Hufgetrappel überirdischer Kolosse



Duell im „Star Wars“-Film: „Ssswuush“ quer durch den Saal



Schießerei im Film „Matrix“
Symphonie der Knalleffekte

Die Ära des brillanten Rundum-Klangs begann 1977 mit dem ersten Film der „Star Wars“-Serie und dem legendären „Ssswuush“ der kleinen Raumschiffe, die auf ihren Verfolgungsjagden kreuz und quer durch die Kinosäle zischten. Heute gibt es Surround-Anlagen im Kleinformat sogar schon fürs Heimkino im Wohnzimmer.

Etwas Löwengegrolle verleiht dem Flappen des Hubschraubers animalischen Furor

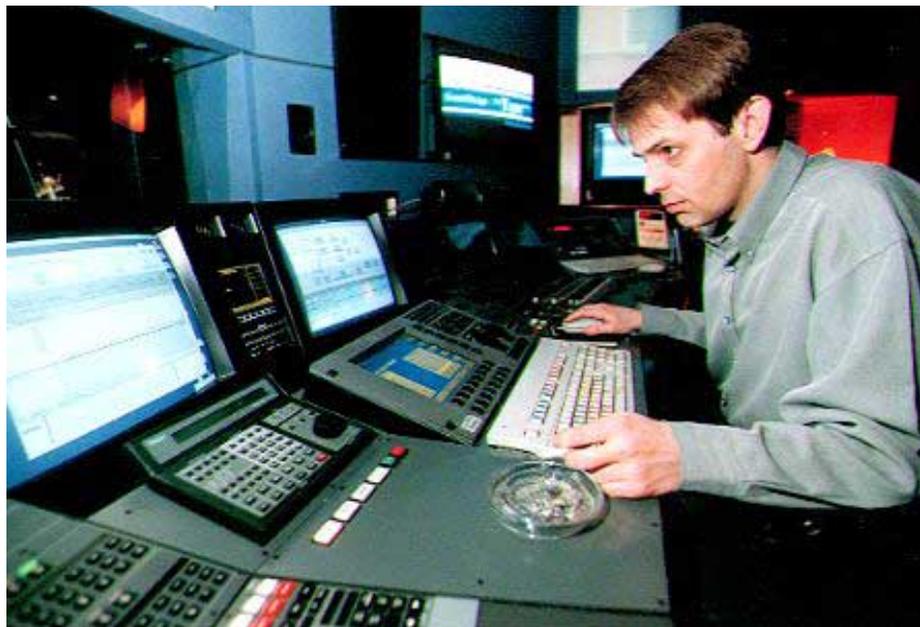
mer. „Nun wollen natürlich auch die Fernsehanstalten den entsprechenden Sound dazuhaben“, sagt der Tontechniker Manuel Laval, der fürs Studio Babelsberg arbeitet.

In der „Medienstadt Babelsberg“ bei Potsdam werden zunehmend aufwendige TV-Produktionen vertont. Lavals Kollege Oswald Schwander macht die Geräuscheffekte für die deutsche Actionserie „Helicopters“ auf Sat 1. Gerade unterfüttert er das Flapp-flapp-flapp der Rotorblätter mit etwas Löwengegrolle; das gibt dem Hubschrauber animalischen Furor.

So was ist schnell getan. Der Sounddesigner kann seine Klänge stauchen, verfremden und miteinander verschmelzen. Störgeräusche werden umstandslos wegpoliert mit Programmen, die Declicker heißen oder Denoiser. So genannte Harmonizer rechnen auf Wunsch zu jedem Geräusch zusätzliche Ober- und Untertöne hinzu. Das macht die Bässe unerhört massig und die Höhen filigran.

Im Mischstudio stehen digitale Hallgeräte bereit, mit denen sich aufgezeichnete Dialoge in beliebige Räume versetzen lassen. Sie klingen dann, je nach Bedarf, wie im Wald, in der Kirche oder im Dachstuhlchen aufgenommen.

Der Kinobesucher mag noch annehmen, er höre, was das Mikrofon am Drehort alles erlauscht hat. Doch stammen heute schon bis zu 90 Prozent des Tons aus dem Studio. „Selbst Küsse werden synchronisiert“, schreibt die österreichische Filmzeitschrift „Meteor“. Und Sexszenen wür-



Sounddesigner Johnston am Synthesizer: Frauen in miauende Katzen verwandelt

den üblicherweise von einem Geräuschemacher untermalt, der leidenschaftlich sein Handgelenk abschmüst.

Alle akustischen Rohstoffe durchlaufen die digitale Maschinerie, bis sie edel genug klingen. Danach sind sie in den meisten Fällen nicht mehr wieder zu erkennen. Der amerikanische Tontechniker David Yewdall, Autor eines Lehrbuchs über Kinound, erzeugte beispielsweise aus einem gemütlichen Holzfeuer mit ein paar Handgriffen an seinen Reglern eine fauchende

Explosion. Und als er einmal für den Science-Fiction-Film „Battle Beyond the Stars“ die Raumschiffe der Aliens vertonen musste, verfiel er auf den Gemeindechor seines Heimatstädtchens Coalinga, Kalifornien: Er bat die 40 Sänger um etwas Stimmgymnastik, und im Studio entstand daraus das beängstigende Orgeln tonschwerer Triebwerke.

Am Ende der Arbeit an einem Film haben die Sounddesigner oft bis zu 150 parallele Spuren mit Geräuschen vorbereitet, von denen viele wiederum selbst aus mehreren Quellen gemischt sind: Beim infernalischen Gebrüll des Tyrannosaurus rex in „Jurassic Park“ haben zum Beispiel 25 Tiere mitgewirkt – darunter ein schreiendes Elefantembaby, ein Alligator sowie Tiger, Löwen und Kamele. Die schweren Atemzüge lieferte ein blasender Wal.

Im Studio entstand aus dem Gesang des Gemeindechors das Orgeln schwerer Triebwerke

Auch in Filmen mit eher nüchternen Stoffen ist keineswegs der objektive Klang gefragt, sondern der eindrucksvolle. „Wenn sich ein VW Golf überschlägt“, sagt Manuel Laval, „macht das in Wirklichkeit bloß patong, patong, patong.“ Das nervenzerfetzende Krachen, Schmirgeln und Kreischen, das man im Kino erwarten darf, kommt im Studio hinzu.

Das Publikum kennt es nicht mehr anders. Es ist gewöhnt an eine höhere Kino-Realität, an Luxusgeräusche und Überwältigungsound. Selbst einen simplen Schuss servieren ihm die Sounddesigner meist schon als eine vierteilige Komposition von Knalleffekten. Der Hörer soll die Durchschlagskraft der Projektile spüren und die Verheerung, die sie im Körper anrichten. Das steigert das Schusserlebnis.

In dem US-Film „Sleepy Hollow“ kommt ab und zu ein kopflöser Reiter dahergestoben, um armen Dörflern den Kopf abzuschlagen. Dann ist jedes Mal ein Hufgetrappel zu hören wie von überirdischen Kolossen, und das Fauchen der Schwerthiebe klingt geradezu schmerzhaft nach durchschnittener Luft.

Je kulinarischer die Klänge, desto weniger können die Zuschauer sich dem Geschehen entziehen. Ob sie einen Mord, der sich vorn auf der Leinwand abspielt, auch miterleben, ist eine Frage der Akustik.

Kaum jemand verstand sich besser darauf als Alfred Hitchcock. Der Meister des Thrills unternahm eigens Blindversuche mit diversen Melonensorten, um das beste Geräusch zu finden, für einen Messerstich, der ins Fleisch fährt. Für die Duschszene in seinem Film „Psycho“ wählte er dann eine Kassaba-Melone.

Nicht nur Morde gewinnen durch den rechten Klang. Oswald Schwander im Ba-



„Titanic“-Dreharbeiten: Illusion gurgelnder Urgewalten



„Jurassic Park“-Dreharbeiten: Gebrüll von 25 Tieren

belsberger Studio kann sich, sagt er, zwei Stunden mit der Frage beschäftigen, wie er am besten das Öffnen einer Tür orchestriert. Wird die Türklinke zögerlich gedrückt, beherzt oder achtlos? Viel kann davon abhängen. Deshalb sucht Schwander sich Zutaten aus diversen gespeicherten Türgeräuschen zusammen und setzt dann, je nachdem, das kaum hörbare Knarzen einer Feder, die sich spannt, einen Klick, ein Schnappen. Am Ende hat er ein kleines Drama für sich, ein Sekundenhörspiel.

Für solche Miniaturen braucht es nicht unbedingt mächtige Effektmaschinen. Geblendete Sounddesigner legen Wert darauf, dass ihnen notfalls immer noch ein Tonbandgerät genügt zum Zaubern. Auch die digitale Maschinerie von heute ist auf Klänge aus der Realität als Rohstoff angewiesen. Das gilt sogar für effektstrotzende Spektakel wie „Terminator 2“. In diesem Film kann der dämonische Androide seine Gestalt wechseln wie verfließendes Quecksilber. Das passende Geräusch für die Metamorphose entdeckte der Toningenieur, als er seinem Hund eine große Dose Futter in den Napf leerte. Das saugende Schmatzen, mit dem das nasse Fleisch entwich, erwies sich als ideal.

Selbst in den voll-digitalen Dortmunder Ruhrsound-Studios kommen manchmal Effekte merkwürdiger Herkunft zum Einsatz: Wenn es einmal richtig diabolisch klingen muss, geht nichts über die Waschmaschine von Hans-Peter Kuhn. Der Klangbastler

hatte einfach mal ein Mikrofon in die Maschine gezwängt, als sie vor dem Schleudergang das Wasser absaugte. Der Lohn war ein grauenhaft hallendes Pumpen, wie es kein Effektgerät zu Stande brächte.

Das Höllengeräusch gehört zu den Schätzen im Archiv des Studios. Dort lagern außerdem noch Tonschnipsel für jeden Bedarf – vom Bartkratzen, sortiert nach Haarlänge, bis hin zu Scheibenwischergeräuschen, sortiert nach Fahrzeugmodellen. Dazu ganze Serien von Autoverfolgungsjagden und eine eigene Abteilung mit „Ostblock-Tönen“, sagt Winkelmann, für Filmszenen, die im Osten spielen. „Dort klingt ja alles viel deftiger, zum Beispiel die Toiletten.“

Über solche Geräuschbibliotheken verfügt jedes Studio. In Babelsberg füllen sie um die 400 CDs, deren Inhalt bald komplett auf einen mächtigen Zentralrechner überspielt werden soll. Dann sind alle Effekte an jedem Arbeitsplatz abrufbar.

Der Nachschub kommt von Spezialfirmen, die zehntausende von Geräuschen feilbieten. Die Sounddesigner greifen gern darauf zurück, zumal es heute fast unmöglich ist, auch nur das Flöten einer Amsel selbst aufzunehmen, ohne dass irgendwo ein Hund kläfft oder der Straßenverkehr rauscht. Deshalb gibt es die ganze Vogelschar und auch sonst alles Kreischen, Wummern und Schmurgeln der Welt bereits auf Konserve.

„Man braucht diesen Reichtum“, sagt Oswald Schwander. Wie jeder Sounddesigner hat er stets eine Schachtel voller CDs mit Lieblingsgeräuschen, teils selbst gemacht, in seiner Nähe. Darin finden sich unter anderem 30 verschiedene Winde, die er immer wieder gern entfesselt.

Auch die Kollegen anderswo sammeln ihre Favoriten, und oft haben sie einen ähnlichen Geschmack. Wenn Schwander ins Kino geht, kommt es vor, dass ein harmloses Vogelgezwitscher ihn aufhorchen lässt: „Die Amsel kenn ich!“

Dem amerikanischen Tontechniker Frank Serafine passiert das besonders häufig. Er vertreibt selbst eine Geräuschesammlung, die zehn CDs umfasst. Der größte Schlager seines Sortiments ist das Paarungsquieken von Schweinen. Vor allem die Saurierfilmer dieser Welt lassen sich den speziellen Thrill selten entgehen. Deshalb hört Serafine fast jedes Mal, wenn irgendwo ein Saurier brüllt, seine Schweine quieken.

MANFRED DWORSCHAK

Wenn es richtig diabolisch klingen muss, geht nichts über eine Waschmaschine im Schleudergang