

Sonic Storytelling als musikalische Komposition

Die Notwendigkeit eines Creative Audio Directors für die Einheit von Sounddesign und Filmmusik

Jörg U. Lensing

Einleitung: Die problematische Hierarchie der Tongestaltung

In der deutschsprachigen Filmproduktion werden Soundkreative – im Gegensatz zu Filmmusikkomponisten – nach wie vor primär als technische Dienstleister wahrgenommen. Während der *Director of Photography* längst als kreativer Partner auf Augenhöhe gilt, kämpft die Tongestaltung nach wie vor um ihre Anerkennung als eigenständige künstlerische Disziplin. Diese hierarchische Positionierung hat ihre Wurzeln in einer filmhistorischen Tradition, in der das kreative Kernteam ausschließlich aus Produzent, Autor und Regisseur bestand.

Die Konsequenzen dieser Wahrnehmung manifestieren sich in der Praxis der Filmproduktion auf mehreren Ebenen: Da Regisseure seit der Digitalisierung häufig selbst am Schnittplatz tätig sind, werden bereits im Editingprozess entscheidende Weichen für die Tongestaltung gestellt. Dialoge, Off-Screen-Texte, diegetische und non-diegetische Musik werden als *Soundlayout* erstellt – oft mit provisorischen, qualitativ ungenügenden Klängen, die jedoch als Arbeitsanweisung für nachgelagerte Tongewerke fungieren.¹

Dies führt zu einem paradoxen Phänomen: Während die technischen Möglichkeiten der Tongestaltung exponentiell gewachsen sind, arbeiten Sounddesigner und Komponisten häufig parallel und voneinander isoliert. Das Ergebnis sind *Soundtracks*, die diese Bezeichnung kaum verdienen – Collagen aus unabhängig voneinander erarbeiteten Schichten, die erst in der Endmischung aufeinandertreffen, oft mit enttäuschenden Resultaten. Sounddesigner und Filmmusikkomponisten wissen zwar voneinander, aber selten über die jeweiligen konzeptionellen Ansätze und Arbeitsweisen Bescheid.

¹ Dieser Prozess entspricht dem, was in der Musikproduktion als *Demo* oder *Skizze* bezeichnet würde – mit dem entscheidenden Unterschied, dass im Film diese vorläufige Version oft bereits festlegt, was später »nur noch« in höherer Qualität umgesetzt werden soll, anstatt als Ausgangspunkt für kreative Weiterentwicklung zu dienen.

Filmton als komplexe musikalische Symbiose

Filmton konstituiert sich als komplexe Symbiose aus heterogenen Aufnahmen zu verschiedensten Zeiten und Zwecken. Um dieses Material zu strukturieren und semantisch im Sinne des Storytellings zu organisieren, bedarf es eines Ansatzes, der sowohl in der Tradition der *Musique concrète* Pierre Schaeffers als auch im Verständnis narrativer Tongestaltung verwurzelt ist.

Schaeffer entwickelte mit der *Musique concrète* ab 1948 einen radikal neuen kompositorischen Ansatz, der nicht von abstrakten musikalischen Notationen ausging, sondern von konkreten, aufgenommenen Klängen.² Seine Konzepte des *objet sonore* (des Klangobjekts) und der *écoute réduite* (des reduzierten Hörens) ermöglichten es, Klänge unabhängig von ihrer kausalen Quelle als autonome musikalische Ereignisse zu betrachten. Diese Perspektive ist für die Filmtongestaltung von fundamentaler Bedeutung, da sie den Weg eröffnet, Geräusche nicht nur als referentielle Signifikanten, sondern auch als musikalische Gestaltungselemente zu verstehen.

Im Filmkontext allerdings kann sich die akusmatische Dimension des Klangs – also das Hören ohne Sehen der Klangquelle – niemals vollständig von der semantischen und narrativen Funktion lösen. Michel Chions Konzept der *Audio-Vision* macht deutlich, dass es im Filmzusammenhang keinen autonom vom Bewegtbild funktionierenden Soundtrack gibt.³ Vielmehr entsteht eine rezeptive Einheit, in der sich auditive und visuelle Wahrnehmung gegenseitig beeinflussen und modulieren.

Ein konzeptuell durchdachter Soundtrack entwickelt seine Elemente sowohl *horizontal* als auch *vertikal*. Diese Terminologie, der musikalischen Analyse entlehnt, erweist sich für die Beschreibung filmischer Tongestaltung als besonders fruchtbar:

Horizontale Entwicklung bezeichnet die zeitliche Entfaltung klanglicher Motive über den gesamten Filmverlauf hinweg. Schlüsselwörter, charakteristische Geräusche und musi-

² Vgl. Schaeffer 1966/2012. Die *Musique concrète* beginnt nicht mit der abstrakten Notation, die dann in Klang umgesetzt wird, sondern mit dem konkreten Klangmaterial, das dann kompositorisch organisiert wird.

³ Vgl. Chion 1990/2012, 7–15. Chions Begriff der *Audio-Vision* bezeichnet die simultane sensorische Einheit von Hören und Sehen im Kino, bei der beide Sinnesmodalitäten sich gegenseitig beeinflussen und modulieren.

kalische Motive werden in motivischen Kombinationen variierend entwickelt, ähnlich der Leitmotivtechnik Richard Wagners oder der Prozessmusik Steve Reichs. Diese Dominanzen bilden ein klangliches Bezugssystem, das dem Film narrative und emotionale Kohärenz verleiht.

Vertikale Interaktion meint die simultane Beziehung zwischen Tonebene und Bildebene in jedem gegebenen Moment. Hier zeigt sich das Spektrum möglicher Bild-Ton-Verhältnisse: von der *kongruenten* Begleitung über die *assoziative* Erweiterung und die *dissoziative* Kontrastierung bis hin zur *kontrapunktischen* Gegenläufigkeit. Diese vertikale Dimension entspricht dem, was in der Musiktheorie als harmonische oder stimmliche Schichtungen begriffen wird – das gleichzeitige Erklingen verschiedener Klangebenen oder Motivlinien zu einem komplexen Gesamtklang.

Das Konzept des *Sonic Storytelling* gründet auf drei fundamentalen Fragen, die jede Entscheidung der Tongestaltung leiten sollten:

1. Was von dem, was ich sehe, höre ich – und was nicht?
2. Was von dem, was ich höre, sehe ich – und was nicht?
3. Was sollen diese Entscheidungen bedeuten?

Diese Fragen verweisen auf die grundsätzliche Selektivität jeder künstlerischen Gestaltung. In der Realität produziert jede Handlung, jede Bewegung Klang. Der Film jedoch kann und muss auswählen, welche dieser potentiellen Klänge er hörbar macht – und welche er in der Stille belässt. Ebenso kann der Film Klänge einführen, deren Quellen visuell nicht präsent sind: Off-Screen-Geräusche, Sprache- Klänge; Voice-Over-Erzählungen, non-diegetische Musik.

Die dritte Frage schließlich zielt auf die *semantische* und *narrative Funktion* dieser Entscheidungen. Jedes Vorhandensein oder Fehlen von Klang, jede klangliche Qualität und Intensität trägt zur Bedeutungskonstruktion bei. Die bewusste Gestaltung dieser Parameter unterscheidet den künstlerisch durchdachten Soundtrack von der bloßen technischen Reproduktion einer vermeintlichen Realitätsbehauptung ...

In den vergangenen Jahrzehnten hat sich auch in Deutschland ein theoretisch fundierter Diskurs etabliert, der zwei zentrale Referenzpunkte aufweist: die filmtontontheoretischen

Arbeiten Michel Chions und die Soundscape-theoretischen Konzepte R. Murray Schafers.

Michel Chions fundamentale Studie *L'audio-vision. Son et image au cinéma* (1990), die 2012 in deutscher Übersetzung von mir initiiert und ko-übersetzt als *Audio-Vision. Ton und Bild im Kino* erschien, hat das Denken über Filmton grundlegend verändert. Chions zentrale These – dass im Film weder ein autonomer visueller noch ein autonomer auditiver Kanal existiert, sondern beide in einer untrennbaren perzeptiven Einheit verschmelzen – führte zu einem völlig neuen Vokabular für die Analyse und Konzeption von Tongestaltung.

Seine Begriffe sind mittlerweile zum Standard des Fachdiskurses geworden: Der *akusmatische Klang* (ein Klang, dessen Quelle unsichtbar bleibt und der dadurch semantische Mehrdeutigkeit gewinnt), die *Synchrese* (die wahrnehmungspsychologische Tendenz, simultane auditive und visuelle Ereignisse als kausal verbunden zu interpretieren), der *Valeur ajoutée* (der Bedeutungszuwachs, den Bilder durch Klang erfahren, der aber fast immer den Bildern zugeschrieben wird), die Unterscheidung zwischen *On-Screen-* und *Off-Screen-Klang* sowie beispielsweise die Differenzierung zwischen *Leinwand-* und *Graben-Musik*. Diese Terminologie ermöglicht es erst, präzise über die semantischen, narrativen und emotionalen Funktionen von Filmton zu sprechen.

Die Rezeption Chions in der deutschsprachigen Fachliteratur ist durchgängig: Barbara Flückigers *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films* (2001/2007) baut auch immer wieder zitierend auf Chions theoretischem Fundament auf und entwickelt es medientheoretisch weiter. Meine Erstveröffentlichung *Sound-Design – Sound-Montage – Soundtrack-Komposition* (2009, aber vor allem in der 3. Auflage 2018) integriert Chions Vokabular in ein praxisorientiertes Handbuch und zeigt seine Anwendbarkeit für die konzeptionelle Arbeit am Filmton. Thomas Görnes *Sounddesign: Klang Wahrnehmung Emotion* (2017) fundiert Chions wahrnehmungstheoretische Beobachtungen psychoakustisch und erweitert sie um kognitionswissenschaftliche Perspektiven. Selbst Julian Rohrhubs und Volko Kamenskys Sammelband *Ton. Texte zum Akustischen im Dokumentarfilm* (2013), der sich mit einem spezifischen Genre beschäftigt, bezieht sich immer wieder auch auf Chions Kategorien.

Chions Vokabular ist also nicht eine theoretische Nische geblieben, sondern zum gemeinsamen Bezugspunkt der deutschsprachigen Sounddesign-Literatur geworden. Wer diese Begriffe nicht kennt, kann an den aktuellen Fachdiskursen kaum teilhaben – und kann folglich auch keine konzeptuell informierten Entscheidungen über Tongestaltung treffen.

Parallel zu Chions filmtheoretischem Ansatz hat R. Murray Schafers Konzept der *Soundscape* – der akustischen Landschaft – das Denken über Alltagsklänge und deren ästhetische Gestaltung fundamental beeinflusst. Schafers grundlegendes Werk *The Soundscape. Our Sonic Environment and the Tuning of the World* (1977), das 2010 in deutscher Übersetzung von Sabine Breitsameter als *Die Ordnung der Klänge. Eine Kulturgeschichte des Hörens* erschien, entwickelte eine Typologie akustischer Umgebungen und ihrer historischen Transformationen.

Schafers zentrale Konzepte – die Unterscheidung zwischen *Hi-Fi-* und *Lo-Fi-Soundscapes* (Umgebungen mit klarer bzw. überlagerter akustischer Information), die Kategorisierung von *Keynote Sounds* (grundlegende atmosphärische Klänge), *Signal Sounds* (Aufmerksamkeit fordernde Klangereignisse) und *Soundmarks* (akustische Wahrzeichen) – haben das Sounddesign nachhaltig geprägt. Sie ermöglichen es, akustische Räume nicht nur als zufällige Ansammlungen von Geräuschen zu begreifen, sondern als komponierte Architekturen mit spezifischen funktionalen und semantischen Dimensionen.

Für das Sounddesign bedeutet dies: Die Gestaltung einer Filmszene erfordert nicht nur die Auswahl »passender« Geräusche, sondern die bewusste Konstruktion einer *Soundscape* mit differenzierten Schichten. Welche Klänge bilden die atmosphärische Grundierung (*Keynote*)? Welche Klangereignisse markieren narrative Wendepunkte oder lenken die Aufmerksamkeit (*Signals*)? Welche Klänge charakterisieren einen Ort so spezifisch, dass sie zu dessen akustischer Signatur werden (*Soundmarks*)?

Auch hier zeigt sich die durchgängige Rezeption in der deutschsprachigen Fachliteratur: Flückiger nutzt Schafers Kategorien zur Analyse virtueller akustischer Welten im Film. Ich integriere die *Soundscape*-Theorie in die Konzeption von Atmosphären und akustischen Räumen. Görne verbindet Schafers ökologische Perspektive mit psychoakustischen Erkenntnissen über die Wahrnehmung komplexer Klangumgebungen. Rohrhubers und

Kamenskys Sammelband reflektiert die besondere Rolle von Soundscapes im Dokumentarfilm, wo die Grenze zwischen authentischer Aufnahme und gestalterischer Konstruktion besonders prekär ist.

Die deutschsprachigen Standardwerke zur Tongestaltung sind also keine isolierten Einzelbeiträge, sondern Teil eines kohärenten theoretischen Diskurses, der aus meiner Sicht auf Chions filmtheoretischen und Schafers Soundscape-kompositorischen Fundamenten aufbaut. Sie übersetzen diese Konzepte nicht nur in die deutsche Sprache, sondern entwickeln sie für spezifische Kontexte weiter:

- Flückiger erweitert Chions und Schafers Ansätze medientheoretisch und analysiert die technologischen Bedingungen virtueller Klangwelten.
- Lensing überführt beide Theoriestränge in ein praxisorientiertes Handbuch und zeigt ihre konkrete Anwendbarkeit in der Filmproduktion.
- Görne fundiert beide Ansätze psychoakustisch und kognitionswissenschaftlich und macht sie für eine evidence-based Sounddesign-Praxis nutzbar.
- Rohrer/Kamensky untersuchen die spezifischen epistemischen und ethischen Fragen, die sich aus der Anwendung dieser Konzepte im dokumentarischen Kontext ergeben.

Unkenntnis dieser Literatur bedeutet also nicht nur das Fehlen einiger Fachbegriffe, sondern den Ausschluss aus einem über Jahrzehnte gewachsenen, international vernetzten und theoretisch fundierten Diskurs über Tongestaltung. Es bedeutet, dass angehende Filmschaffende keine Sprache besitzen, um über Tongestaltung als ästhetische, narrative und semantische Praxis zu reflektieren – eine Sprache, die in der Tongestaltungs-Community längst zum selbstverständlichen Vokabular gehört.

Die Forderung nach einem *Creative Audio Director* ist vor diesem Hintergrund auch eine Forderung nach theoretischer Bildung. Dieser muss nicht nur die praktischen Techniken des Sounddesigns beherrschen, sondern auch über das konzeptuelle Instrumentarium verfügen, um Tongestaltung als reflektierte Praxis zu konzipieren. Er muss Chions Vokabular kennen, um über die Funktionen von Klang im audiovisuellen Kontext sprechen zu können. Er muss Schafers Kategorien kennen, um akustische Räume bewusst zu konstruieren. Und er muss für die Weiterentwicklung des qualitativen deutschen Film-

schaffens die deutschsprachige Fachliteratur kennen, um an den aktuellen Diskursen über Tongestaltung teilhaben zu können.

Mehr noch: Der Creative Audio Director muss in der Lage sein, dieses Wissen in der Zusammenarbeit mit Regisseuren, Produzenten und anderen Gewerken – also auch mit den Filmmusik-Komponisten – zu vermitteln. Er fungiert als Übersetzer zwischen der theoretisch fundierten Welt der Tongestaltung und der diesbezüglich oft theorieabstinenten Welt der Filmproduktion. Diese Vermittlungsaufgabe setzt voraus, dass er selbst über eine solide theoretische Bildung verfügt – und dass er die Geduld aufbringt, diese Konzepte in einer Sprache zu erklären, die auch für Nicht-Spezialisten zugänglich ist.

Die Alternative wäre, dass Tongestaltung weiterhin als intuitive, theoretisch unreflektierte Praxis betrieben wird – mit allen Zufälligkeiten, Inkonsistenzen und verpassten Möglichkeiten, die daraus resultieren. Die Existenz eines theoretisch fundierten Diskurses über Tongestaltung macht diese Alternative zunehmend obsolet. Es ist an der Zeit, dass die Filmbildung und -praxis dies zur Kenntnis nimmt.

Der Creative Audio Director als musikalischer Gestalter

Die Umsetzung des *Sonic Storytelling*-Ansatzes erfordert ein Berufsbild, das über die traditionelle Rolle des Sounddesigners oder Sound Supervisors hinausgeht: den *Creative Audio Director*. Dieser Begriff bezeichnet nicht einfach eine hierarchische Position, sondern eine spezifische künstlerische Funktion, die am ehesten mit der eines Komponisten vergleichbar ist.

Wie ein Filmmusikkomponist die harmonisch-melodisch-rhythmischen Passagen konzipiert und deren Verhältnis zum narrativen Verlauf plant, so entwirft der Creative Audio Director die gesamte *Tondramaturgie* des Films. Er fungiert als konzeptioneller Gestalter, der:

- die erzählerisch-tongestalterische Dramaturgie in Anlehnung an Drehbuch und Schnittfassung entwickelt;
- die Gewichtung und Verschränkung aller Tonebenen (Sprache, Musik, Geräusche, Atmosphären) plant;

- motivische Verknüpfungen über den Filmverlauf hinweg konzipiert;
- die vertikale Interaktion mit dem Bewegtbild für jede Sequenz bestimmt;
- Soundeditoren und Komponisten koordiniert und mit ihnen kommuniziert;
- den gesamten Workflow, technische Standards und die Kommunikation zwischen den Abteilungen organisiert.

Entscheidend ist: Der Creative Audio Director muss nicht zwingend selbst als Editor arbeiten – ebenso wie ein Komponist nicht selbst alle Instrumente spielen muss. Seine Kernkompetenz liegt in der *Konzeption*, der *Dramaturgie* und der *Koordination* eines Teams von Spezialisten.

Die Rolle des Creative Audio Directors lässt sich treffend als die eines »Audio-Regisseurs« beschreiben. Vergleichbar dem Filmregisseur am Set, der ein Team von Setdesignern, Kostümbildnern, Maskenbildnern, Kameralenten und Schauspielern koordiniert, leitet der Creative Audio Director das Tonteam. Er sollte der auditiv wie filmisch erfahrenste und universellste Mensch im Team sein, der praktische Erfahrungen in den meisten, wenn nicht allen relevanten Tongewerken gesammelt hat.

Diese Analogie verweist auf eine fundamentale Einsicht: Ein Film entsteht nicht durch die Addition einzelner Gewerke, sondern durch deren koordinierte Integration. Der Regisseur schafft nicht selbst Set, Kostüme, Kamera und Schauspiel – er gestaltet deren *Zusammenspiel* zu einer kohärenten ästhetischen Vision. Analog dazu schafft der Creative Audio Director nicht notwendigerweise alle Tonelemente selbst, sondern komponiert deren Zusammenklang.

Die wichtigste Aufgabe des Creative Audio Directors besteht darin, die traditionelle Trennung zwischen Sounddesign und Filmmusik zu überwinden. Diese Trennung ist historisch gewachsen und beruht auf der Unterscheidung zwischen »musikalischen« und »nicht-musikalischen« Klängen – eine Dichotomie, die spätestens seit der *Musique concrète* als obsolet gelten muss.

In der Praxis führt diese Trennung zu Problemen, die sich in der Endmischung manifestieren: *Komponisten haben ihre Musik ohne genaue Kenntnis der Geräuschkulisse entwickelt, Sounddesigner ihre Atmosphären und Effekte ohne Berücksichtigung der musikalischen Dramaturgie.* Das Resultat sind Frequenzbandkollisionen, semantische

Redundanzen oder – schlimmer noch – konzeptuelle Widersprüche zwischen den Ton-ebenen.

Der Creative Audio Director hingegen begreift Sounddesign und Filmmusik als zwei Aspekte einer umfassenden klanglichen Komposition. Er plant von Anfang an, wie sich geräuschhafte Elemente und harmonisch-rhythmische Strukturen gegenseitig ergänzen, ablösen oder kontrastieren. Er kann beispielsweise entscheiden:

- dass bestimmte rhythmische Geräusche (Schritte, Maschinengeräusche, Herzschlag) die Funktion eines perkussiven Grundpulses übernehmen und die Musik sich darauf bezieht;
- dass atmosphärische Klänge harmonisch mit der Filmmusik korrespondieren oder bewusst dissonante Reibungen erzeugen;
- dass die Musik an bestimmten Stellen in Geräuschstrukturen übergeht und umgekehrt, wodurch die Grenze zwischen »Musik« und »Geräusch« produktiv verwischt wird;
- dass motivische Elemente zwischen Sounddesign und Musik wandern und so thematische Verknüpfungen herstellen.

Diese integrative Perspektive ermöglicht es, zu einem *Soundtrack* »aus einem Guss« zu gelangen – einer Komposition, die in ihrer Gesamtheit die Heterogenität ihrer Materialien (Sprache, Musik, Geräusche) zu einer kohärenten ästhetischen Gestalt formt.

Strukturelle und kulturelle Hindernisse

Die größte Hürde für die Etablierung des Creative Audio Directors ist nicht technischer, sondern kultureller und ökonomischer Natur. Insbesondere in Deutschland herrscht extremer Kostendruck in der Filmproduktion, der dazu führt, dass häufig kein Supervising Sound Editor engagiert wird. Noch problematischer: Es mangelt oft sogar an einem Post-Production Supervisor, der den gesamten Prozess nach dem Dreh logistisch und technisch koordiniert.

Das Resultat ist eine fragmentierte Kommunikationsstruktur: Teams müssen direkt miteinander kommunizieren, ohne klare Hierarchien, definierte technische Standards oder

etablierte Workflows. Auftauchende Probleme werden hin zu den Produzenten eskaliert, die häufig selbst nur begrenzte Kenntnisse der komplexen Systematik des Filmtons besitzen.

Diese strukturellen Defizite kosten Zeit, Geld und kreative Energie. Paradoxerweise wird aus vermeintlichen Kostenersparnissen auf eine Position verzichtet, deren Existenz einen reibungsloseren und letztlich effizienteren Produktionsablauf ermöglichen würde.

Ein tieferliegendes Problem liegt im mangelnden Verständnis vieler Filmschaffender für die Möglichkeiten und Notwendigkeiten professioneller Tongestaltung. Die meisten Regisseure haben sich nie systematisch mit Tondramaturgie auseinandergesetzt. Ihr Wissen beschränkt sich oft auf vage Vorstellungen davon, wie eine Szene »emotional klingen soll«. Die konkreten Mittel, mit denen diese Klangvorstellung realisiert werden kann, und die emotionalen *und* semantischen Möglichkeiten, die durch differentielle Tongestaltung erreichbar sind, bleiben ihnen verschlossen.

Diese Wissenslücke perpetuiert die Wahrnehmung von Tonschaffenden als bloße Operatoren: Wenn die Auftraggeber selbst nicht die Sprache und die Konzepte besitzen, um über Tongestaltung als künstlerische Disziplin zu sprechen, können sie diese auch nicht als solche würdigen.

Diese Feststellung basiert auf fast 30 Jahren Lehrerfahrung an der Fachhochschule Dortmund, wo sich eine symptomatische Entwicklung beobachten lässt: Während im Fachbereich Design ein Studiengang »Film & Sound« etabliert ist, der explizit die Integration beider Disziplinen zum Ziel hat, zeigt sich in der Praxis eine persistente Trennung der Welten.

Filmkollegen im gleichen Fachbereich setzen sich in ihrer eigenen künstlerischen Arbeit nur direktiv und in der wissenschaftlichen Arbeit so gut wie nie wirklich reflektierend mit Tongestaltungsfragen auseinander. Dies manifestiert sich nicht nur in der fehlenden Teilnahme an Fachtagungen wie der Tonmeistertagung oder internationalen Austauschformaten wie CILECT-Angeboten zu Sounddesign, sondern auch in den curricularen Empfehlungen: Filmstudierenden werden strukturell Wahlmöglichkeiten zu Tongestaltung angeboten, diese werden jedoch nur in Ausnahmefällen wahrgenommen – nicht zuletzt, weil die Lehrenden in den filmpraktischen Modulen selbst nicht auf die Relevanz

dieser Kompetenzen hinweisen, resp. davon ausgehen, dass diese Fragen in ihren Seminaren durch die angeblich vorhandene Beratungskompetenz der Filmdozenten schon mit abgedeckt sind ...

Das Ergebnis ist eine Generation von Filmschaffenden, die zwar visuell hochkompetent ausgebildet sind, deren tongestalterisches Vokabular jedoch rudimentär bleibt. Studierende verlassen die Hochschule mit der Vorstellung, Ton sei primär eine technische Angelegenheit, die man »macht«, wenn das Bild fertig ist – eine Haltung, die sie von ihren Lehrenden übernommen haben.

In der Zusammenarbeit mit Regisseuren als Filmmusikkomponist und Sounddesigner zeigt sich ein zwiespältiges Bild: Einerseits ist durchweg ein grundsätzliches Interesse an Tonfragen vorhanden. Regisseure haben intuitive Vorstellungen, möchten bestimmte emotionale Wirkungen erzielen, haben Referenzen aus anderen Filmen. Sie wissen, dass Ton wichtig ist.

Andererseits fehlt ihnen systematisch das konzeptuelle und terminologische Rüstzeug, um diese Intuition angemessen zu kommunizieren und selber in produktive Arbeitsanweisungen zu übersetzen. Die Fachliteratur und damit auch das Fachvokabular zur Tongestaltung ist ihnen durchweg unbekannt – weder die grundlegenden theoretischen Texte von Michel Chion, noch praxisorientierte Handbücher zum Sounddesign, noch die mittlerweile umfangreiche filmwissenschaftliche Forschung zu Sound Studies. Begriffe wie »Audio-Vision«, »akusmatischer Klang«, »horizontale und vertikale Tonmontage« oder auch nur grundlegende Kategorisierungen wie »Leinwandmusik vs. Grabenmusik« sind nicht Teil ihres Vokabulars.

Die Kommunikation läuft daher oft über vage Beschreibungen (»Da sollte es irgendwie bedrohlich klingen«) oder über visuelle Analogien (»Der Klang sollte so sein wie dieses Bild hier«). So nachvollziehbar diese Versuche sind, so ineffizient und fehleranfällig ist dieser Kommunikationsmodus. Es fehlt eine gemeinsame Sprache zwischen visuell geschulten Regisseuren und audio-visuell geschulten Soundkreativen.

Diese Befunde sind nicht individuellen Defiziten zuzuschreiben, sondern strukturell bedingt. Die Filmbildung – und hier muss man vermuten: nicht nur in Dortmund – ist historisch aus der bildenden Kunst und Fotografie hervorgegangen. Das Leitmedium ist

das Bild, das Leitparadigma ist visuell. Ton wird als Ergänzung begriffen, nicht als eigenständige Dimension des filmischen Erzählens und wird in Auseinandersetzungen dazu von Filmkollegen gerne in Bezug auf Relevanz auf der Stufe der Maske, der Requisite oder des Colourgrading verortet.

Diese strukturelle Asymmetrie perpetuiert sich über Generationen: Lehrende, die selbst keine systematische Ausbildung in Tondramaturgie erhalten haben, können diese auch nicht vermitteln. Studierende, die diese Lücke in ihrer Ausbildung haben, werden zu Lehrenden, die diese Lücke reproduzieren. Ein Teufelskreis, der nur durch bewusste curriculare Intervention zu durchbrechen ist.

Für die Filmproduktionspraxis bedeutet dies: Regisseure, die nie gelernt haben, konzeptuell über Tongestaltung nachzudenken, können auch nicht als gleichberechtigte Partner in einem integrativen Sonic Storytelling-Prozess fungieren. Sie können keine informierten Entscheidungen über die Gewichtung von Dialog, Musik und Atmosphäre treffen, keine dramaturgischen Bögen über Klangmotive planen, keine semantischen Funktionen von An- und Abwesenheit von Klängen konzipieren. Sie können diese Entscheidungen intuitiv treffen – mit allen Zufälligkeiten und Inkonsistenzen, die dem Intuitiven eigen sind. Aber sie können sie nicht systematisch konzipieren.

Dies erklärt auch, warum die Forderung nach einem Creative Audio Director auf Unverständnis stößt: Wenn man selbst nie die Komplexität einer durchdachten Tondramaturgie kennengelernt hat, erscheint es unnötig, dafür eine zusätzliche Position zu schaffen. Die »Operator«-Logik – »Einer, der die Technik bedient und umsetzt, was ich sage« – scheint ausreichend, weil man nicht weiß, was man nicht weiß.

Die Lösung kann nicht darin bestehen, individuelle Regisseure zu kritisieren. Die Lösung muss strukturell ansetzen: Filmbildung muss Tongestaltung als integralen Bestandteil filmischen Erzählens vermitteln. Dies erfordert nicht, dass jeder Filmstudent zum Tonexperten wird – ebenso wenig, wie jeder zum Kameraexperten werden muss. Aber es erfordert, dass alle Filmschaffenden ein grundlegendes Verständnis für tongestalterische Konzepte entwickeln, das Fachvokabular verstehen lernen und damit eine gemeinsame Sprache erlernen und den kreativen Beitrag von Tonschaffenden als gleichberechtigt anerkennen.

Solange dies nicht geschieht, wird die Tongestaltung im Film ein strukturell unterprivilegiertes Gewerk bleiben – nicht aus böser Absicht, sondern aus Unwissen. Und Unwissen, so hat schon Sokrates gewusst, ist die hartnäckigste aller Barrieren.

Die Hoffnung auf Veränderung liegt in der Ausbildung. Filmhochschulen und Ausbildungsinstitute müssen angehende Filmschaffende – nicht nur Tonstudierende – lehren, Tongestaltung als integralen Bestandteil der filmischen Erzählung zu verstehen. Dies erfordert:

- die Vermittlung grundlegender Konzepte der Tondramaturgie an alle Filmstudierenden, unabhängig von ihrer Spezialisierung;
- projektbasiertes Arbeiten, in dem »Soundteams« unter der Leitung eines Creative Audio Directors als Modellfälle praktiziert werden;
- die frühzeitige Einbindung von Tongestalter in den Stoffentwicklungsprozess, nicht erst in der Postproduktion;
- interdisziplinäre Zusammenarbeit zwischen Film-, Musik- und Medienwissenschaft sowie künstlerischer Praxis.

Die Digitalisierung hat die Anforderungen an Tonschaffende fundamental verändert. Während früher umfangreiche Kenntnisse in Elektrotechnik, Tontechnik und Videotechnik erforderlich waren, sind heute – angesichts intuitiv bedienbarer Software mit grafischen Benutzeroberflächen – andere Kompetenzen gefragt: dramaturgisches Verständnis, Kenntnisse audio-visueller Interpolationsmöglichkeiten, ästhetische Urteilskraft, Teamführung und die Fähigkeit zur kreativen Kollaboration.

Technologische Möglichkeiten und neue Arbeitsformen

Die technologischen Entwicklungen der vergangenen Jahre haben neue Formen der Zusammenarbeit ermöglicht, die die räumliche Trennung verschiedener Tongewerke kompensieren können. Teams können heute virtuell über Cloud-Sharing von Videofiles und Audio-Stems zusammenarbeiten, ergänzt durch regelmäßige Videokonferenzen.

Dies eröffnet die Möglichkeit, dass Sounddesigner, Komponisten, Geräuschemacher und andere Spezialisten an verschiedenen Orten arbeiten, während der Creative Audio Di-

rector die konzeptionelle Kohärenz gewährleistet und die Kommunikation koordiniert. Entscheidend ist nicht die physische Präsenz, sondern die konzeptionelle Integration – und diese kann ein erfahrener Creative Audio Director auch über Distanzen herstellen.

Größere Filmtonstudios sollten Arbeitsstrukturen schaffen, Standards etablieren und dem Markt anbieten, die die Position des Creative Audio Directors institutionalisieren. Dies könnte beinhalten:

- die Entwicklung von »Soundteam-Paketen«, die neben Komponisten und Sounddesignern explizit einen Creative Audio Director umfassen;
- die räumliche und technische Infrastruktur für die Zusammenarbeit aller Tongewerke;
- standardisierte Workflows, die regelmäßige Abstimmungen zwischen allen Beteiligten vorsehen;
- die Etablierung von Zwischenpräsentationen (Layouts), bei denen Regisseure und Produzenten den Stand der Tongestaltung begutachten können, bevor die Feinarbeit beginnt.

Für Produzenten sollte die Verpflichtung eines Creative Audio Directors nicht als Kostenfaktor, sondern als Investition in Kreativität und reibungslose Workflows begriffen werden. Die Qualitätssteigerung und Effizienzgewinne, die durch professionelle Koordination und konzeptionelle Planung erreicht werden, amortisieren die Mehrkosten.

Fazit: Für einen Soundtrack, der seinen Namen verdient

Die gegenwärtige Praxis der Filmtongestaltung in Deutschland (und weit darüber hinaus) produziert zu häufig Soundtracks, die hinter ihren Möglichkeiten zurückbleiben. Die Fragmentierung der Tongewerke, das Fehlen einer übergeordneten konzeptionellen Vision und die späte Einbindung von Tongestalter in den kreativen Prozess führen zu unbefriedigenden Ergebnissen.

Das Konzept des *Sonic Storytelling* und die Etablierung des Berufsbildes *Creative Audio Director* bieten einen Weg aus diesem Dilemma. Sie ermöglichen es, Tongestaltung als das zu begreifen, was sie sein sollte: als eigenständige kreative Disziplin, die Geschich-

ten nicht nur unterstützt, sondern aktiv miterzählt – als musikalische Komposition aus heterogenen Materialien, die in ihrer Gesamtheit eine ästhetische Vision realisiert.

Die Zukunft liegt bei einer Generation von Filmschaffenden, die bereit ist, traditionelle Hierarchien zu durchbrechen und Ton als gleichberechtigten Partner im kreativen Prozess anzuerkennen. Das Ziel ist die Schaffung audiovisueller Kunstwerke, die ihre Geschichten nicht nur erzählen, sondern zum Klingen bringen – Filme, die das Publikum nicht nur visuell, sondern auch auditiv in ihren Bann ziehen und dabei die zeitgenössischen Dimensionen des Storytellings erschließen.

Der Normalfall einer Stoffentwicklung sollte sein, dass sich alle für Plot, Bild und Tongestaltung wichtigen Personen frühzeitig zusammensetzen und gemeinsam am Stoff arbeiten, lange bevor das Werk in die Realisation geht. Wenn diesem Prozess, wie auch der Realisation und Postproduktion, ausreichend Zeit eingeräumt wird, besteht die Chance zu Kunstwerken medialer Art – zu Soundtracks, die diesen Namen wahrhaft verdienen.

Literaturverzeichnis

- Chion, Michel (2012): *Audio-Vision. Ton und Bild im Kino*. Übersetzt und hrsg. von Jörg U. Lensing. Berlin: Schiele & Schön (Original: *L'audio-vision: Son et image au cinéma*. Paris: Nathan 1990).
- Chion, Michel (2018): *Audio-Logo-Vision. Geschichte, Ästhetik, Poesie*. Übersetzt und hrsg. von Jörg U. Lensing. Berlin: Schiele & Schön.
- Flückiger, Barbara (2001): *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films*. Marburg: Schüren.
- Flückiger, Barbara (2001/2007): *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films*. 3. Auflage. Marburg: Schüren.
- Görne, Thomas (2017): *Sounddesign: Klang Wahrnehmung Emotion*. München: Carl Hanser Verlag.
- Lensing, Jörg U. (2009/2018): *Sound-Design, Sound-Montage, Soundtrack-Komposition. Über die Gestaltung von Filmtönen*. 2. bzw. 3. Auflage. Berlin: Schiele & Schön.
- Rohrhuber, Julian/Kamensky, Volko (Hrsg.) (2013): *Ton. Texte zum Akustischen im Dokumentarfilm*. Berlin: Vorwerk 8.
- Schaeffer, Pierre (2012): *Traité des objets musicaux. Essai interdisciplinaire*. Nouvelle édition. Paris: Seuil (Original 1966).

Schafer, R. Murray (1977/2010): *Die Ordnung der Klänge. Eine Kulturgeschichte des Hörens*, hrsg. von Sabine Breitsameter. Mainz: Schott Music. (Originalausgabe: *The Soundscape. Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Rochester: Destiny Books.)

Empfohlene Zitierweise

Lensing, Jörg U.: Sonic Storytelling als musikalische Komposition: Die Notwendigkeit eines Creative Audio Directors für die Einheit von Sounddesign und Filmmusik. In: *Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung* 20 (2026), S. 24–39, DOI: <https://doi.org/10.59056/kbzf.2026.20.p24-39>.

Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung (ISSN 1866-4768)

Die Inhalte dieses Werks werden unter der Lizenz CC BY 4.0 Creative Commons Namensnennung 4.0 zur Verfügung gestellt. Hiervon ausgenommen ist das Bildmaterial, das abweichenden, in den Bildlegenden spezifizierten Bestimmungen unterliegt.