Ausgabe 20 (2026)

Themenheft:
»Behind the Scenes« – Produktionsperspektiven auf Sound und Musik in Bewegtbildmedien



kbzf

KIELER BEITRÄGE ZUR FILMMUSIKFORSCHUNG

Impressum

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

Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung
ISSN 1866-4768
DOI: https://doi.org/10.59056/kbzf.2026.20

Editors:

Rudolph, Pascal
Behrendt, Maria
Drees, Stefan
Lee, Julin
Niedermüller, Peter
Rabenalt, Robert

Advisory Board:

Bullerjahn, Claudia
Heldt, Guido
Hentschel, Frank
Henzel, Christoph
Hoffmann, Bernd
Krohn, Tarek
Maas, Georg
Riethmüller, Albrecht
Ritzel, Fred
Strank, Willem
Stenzl, Jürg
Thiel, Wolfgang
Moormann, Peter
Wulff, Hans J.

Kontakt:

filmmusik@uni-mainz.de
Kieler Gesellschaft für Filmmusikforschung
c/o Prof. Dr. Stefan Drees, Hochschule für Musik Hanns Eisler Berlin, Charlottenstraße 55, 10117 Berlin
c/o Prof. Dr. Peter Niedermüller, Institut für Kunstgeschichte und Musikwissenschaft, Johannes Gutenberg-Universität, 55099 Mainz

Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung #20

»Behind the Scenes« – Produktionsperspektiven auf Sound und Musik in Bewegtbildmedien

Inhalt

Einleitung

Pascal Rudolph: Vorwort 5

Thementeil

Claus Tieber: Rhythmische Momente in Drehbüchern des frühen Tonfilms 7

Jörg U. Lensing: Sonic Storytelling als musikalische Komposition. Die Notwendigkeit eines Creative Audio Directors für die Einheit von Sounddesign und Filmmusik 24

Gernot Preusser: Zwischen Digitalisierung und Romantisierung. Produktionsprozesse in Hollywood-Filmmusikproduktionen der 2010er-Jahre 40

Adrian Kuhl: Oper als Mainstream-Movie? Strategien der Opernverfilmung in Florian Sigls THE MAGIC FLUTE – DAS VERMÄCHTNIS DER ZAUBERFLÖTE (2022) 62

Jan Topolski: From experiment to exploitation. Sound and music in GDR science fiction films 88

Freie Aufsätze

Marcel Bouvrie: Sound Bridging the Apocalypse: Sonically Integrating the Title Sequence as Audiovisual Paratext in THE WALKING DEAD (2010–2022) 107

Rezensionen

Maximilian Rosenthal: Rezension zu Maria Behrendt und Christoph Hust (Hrsg.): *Hergeträumt. Weltenbau fiktiver Kulturen durch Musik in Film und Fernsehen*. München: edition text+kritik 2025 129

Stefan Drees:
Rezension zu Catherine Haworth und Beth Carroll (Hrsg.): *Singing Out. The Musical Voice in Audiovisual Media*. Edinburgh: Edinburgh University Press 2025 138

Tagungsbericht

Paula Heil: Audiovisuelle Inszenierungen von Gender – Zwischen Ästhetisierung und Politisierung. Ein Bericht zum 20. Symposium der Kieler Gesellschaft für Filmmusikforschung an der Philipps-Universität Marburg in Kooperation mit dem dortigen Kunstgeschichtlichen Institut und dem Forschungszentrum Musik und Gender an der Hochschule für Musik, Theater und Medien Hannover, 18.–20. Juni 2026 146

Vorwort

Pascal Rudolph

In der Filmmusikforschung richtet sich der Fokus typischerweise entweder auf einzelne Künstler*innen (z. B. Regisseur*innen oder Komponist*innen) oder auf das Endprodukt (in Form der Filme und Filmmusiken). Die eigentliche Produktion von Musik und Sound für Bewegtbildmedien sowie die damit verbundenen Prozesse geraten dagegen nur selten in den Blick der Forschung. Ebenso stehen Untersuchungen über den Einfluss von Musik und musikdramaturgischen Konzeptionen auf den Prozess des Drehbuchschreibens aus. Diesem Desiderat widmete sich das 19. Symposium der Kieler Gesellschaft für Filmmusikforschung, das vom 27. bis 28. Juni 2025 an der Universität zu Köln in Kooperation mit dem Netzwerk Drehbuchforschung stattfand. Die insgesamt zwanzig Vorträge reichten von Beiträgen Studierender bis zu solchen emeritierter Professor*innen. Die Hauptorganisation lag bei Kerstin Stutterheim, Christine Lang und mir, tatkräftig unterstützt von Xenia Lappe, Liam Wälzholz-Junius und Konstantin Schoser.

Die vorliegende 20. Ausgabe der *Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung* (ein Jubiläum!) geht aus dieser Tagung hervor. Den Thementeil bilden fünf Beiträge, die verschiedene Perspektiven auf audiovisuelle Produktionsprozesse entwickeln. Im ersten Beitrag untersucht Claus Tieber die Bedeutung von Rhythmus im Drehbuch am Übergang vom Stumm- zum Tonfilm. Danach analysiert Jörg U. Lensing die Beziehung zwischen Sound Design und Filmmusik, um für ein Berufsbild des »Creative Audio Directors« zu plädieren. Gernot Preusser rekonstruiert im dritten Beitrag auf Grundlage qualitativer Inhaltsanalyse von Komponist*innen-Interviews die Produktionsprozesse in Hollywood der 2010er-Jahre. Im Zentrum steht dabei das Spannungsfeld zwischen Digitalisierung, Kommerzialisierung und ästhetischer Romantisierung. Adrian Kuhl widmet sich sodann Florian Sigls filmischer Umsetzung von Mozarts *Zauberflöte*. Jan Topolski befasst sich schließlich mit Klang und Musik in zwei Science-Fiction-Filmen der DDR: DER SCHWEIGENDE STERN (1960) und IM STAUB DER STERNE (1976).

Ergänzt wird der Thementeil durch einen freien Beitrag, zwei Rezensionen und einen Tagungsbericht. Marcel Bouvrie untersucht in seinem Aufsatz, wie sich die Eröffnungssequenzen in THE WALKING DEAD (AMC, 2010–2022) als audiovisuelle Paratexte zu den Episoden verhalten. Es folgen Besprechungen der beiden Sammelbände *Hergeträumt. Weltenbau fiktiver Kulturen durch Musik in Film und Fernsehen* (rezensiert von Maximilian Rosenthal) und *Singing Out. The Musical Voice in Audiovisual Media* (rezensiert von Stefan Drees). Den Abschluss der Ausgabe bildet Paula Heils Tagungsbericht des jüngsten Symposiums »Audiovisuelle Inszenierungen von Gender – Zwischen Ästhetisierung und Politisierung«. Dieses 20. Symposium der Kieler Gesellschaft für Filmmusikforschung (ein weiteres Jubiläum!) fand vom 18. bis zum 20. Juni 2026 an der Philipps-Universität Marburg in Kooperation mit dem dortigen Kunstgeschichtlichen Institut und dem Forschungszentrum Musik und Gender Hannover statt.

Im Namen des gesamten Herausgeber*innen-Teams sei allen Vortragenden und Mitdiskutierenden der Tagung sowie den Autor*innen und den Gutachter*innen der Beiträge herzlich gedankt! Eine anregende Lektüre wünscht Ihnen und Euch

Pascal Rudolph

Köln, im September 2026

Rhythmische Momente in Drehbüchern des frühen Tonfilms

Claus Tieber

Einleitung

Mit dem Übergang zum Tonfilm verändert sich das Verhältnis von Bild und Ton grundlegend. Im Stummfilm sind Musik und Geräusche von den Musiker*innen und Geräuschemacher*innen im Kino abhängig. Das Zusammenspiel von Bild und Ton ist daher nicht festgelegt und variiert von Aufführung zu Aufführung. Im Tonfilm hingegen wird dieses Verhältnis fixiert. Nun sind nicht mehr nur die Bilder, sondern auch die Töne reproduzierbar. Dieser Wandel stellte die Filmproduktion vor zahlreiche Herausforderungen. Schließlich mussten Bild und Ton aufeinander abgestimmt werden. Dabei handelte es sich nicht nur um ein technisches, sondern ebenso um ein ästhetisches und narratives Problem. Um dieses zu lösen, wurden laut Lea Jacobs verschiedene Strategien entwickelt (vgl. Jacobs 2015).

Diese Problemstellungen und die dafür entwickelten Lösungsansätze sind in den Drehbüchern der frühen Tonfilmjahre dokumentiert. In unterschiedlicher Detailliertheit und in verschiedenen Formen notiert, stellen die Drehbücher der Zeit wichtige Quellen für die Rekonstruktion jener Herausforderungen dar. In ihnen wird sichtbar, was in den Filmen selbst gemäß den Paradigmen des klassischen Hollywoodkinos verborgen bleibt (vgl. Bordwell 1985). Die Analyse ausgewählter Drehbücher aus den Jahren 1927 bis 1934 zeigt, dass Rhythmus bei der Entwicklung solcher Lösungen eine wesentliche Rolle spielte. Im Folgenden soll dies anhand einiger Beispiele verdeutlicht werden.

Rhythmus in der Musik

Das *Harvard Dictionary of Music* bietet sowohl eine enge als auch eine breitere Definition des Begriffs Rhythmus an. Letztere beschreibt ihn als

> »set beside the terms melody and harmony, and in that very general sense, rhythm covers all aspects of musical movement as ordered in time, as opposed to aspects of musical sound

> conceived as pitch (whether singly or in simultaneous combination) and timbre (tone color)« (Powers 2003, 719).

Hier wird der Begriff zunächst von anderen zentralen Elementen der Musik abgegrenzt. In der engeren Definition teilt sich Rhythmus sein semantisches Feld mit

> »[…] meter and tempo. Rhythm in that specific sense – where it can be preceded by an indefinite article (›a rhythm‹) – denotes a patterned configuration of attacks that may or may not be constrained overall by a meter or associated with a particular tempo.« (Ebd.)

Auch *The Cambridge Companion to Rhythm* unterscheidet zwischen engen und breiteren Definitionen. Eine enge Definition würde Rhythmus definieren als »the durations of sounds and distinguish it from the recurrent pattern of strong and weak beats known as meter« (Hartenberger/McClelland 2020, 1). Eine solche lehnen die Autor*innen ab. Stattdessen verstehen sie den Begriff als »the best single-word option for referring to ›musical time‹ or ›temporal organization of music‹« (ebd.).

Bereits diese beiden Beispiele, mehr noch der historische Diskurs in der Musikwissenschaft, legen nahe, dass sich eine allgemein akzeptierte Definition des Begriffs nur schwer bestimmen lässt (vgl. Caskell 2020). Wird der Begriff nicht auf Musik, sondern auf andere Kunstformen, insbesondere auf den Film, angewendet, gestaltet sich die Definition noch schwieriger. Zwar ist die Geschichte des Rhythmusbegriffs in Filmtheorie und Filmwissenschaft lang, und der Terminus wird immer wieder diskutiert, doch bleiben ausführlichere theoretische Auseinandersetzungen selten.

Rhythmus des Films

Im Diskurs über Rhythmus im Film lassen sich zwei Herangehensweisen unterscheiden: zum einen die Untersuchung einzelner Rhythmen im Film, die sich in Musik, Geräuschen, Bewegungen innerhalb des Bildes, Kamerabewegungen oder der Montage finden lassen; zum anderen die Frage nach dem Rhythmus des Films als Ganzem, der durch das Zusammenspiel dieser unterschiedlichen Ebenen entsteht.

Insbesondere in den theoretischen Schriften zum avantgardistischen Film der 1920er-Jahre, etwa in Frankreich bei Louis Delluc, Germaine Dulac und Jean Epstein (vgl. Abel 2020) oder in der Sowjetunion bei Sergej Eisenstein, Wsewolod Pudowkin und Dziga

Vertov, nimmt Rhythmus eine zentrale Stellung ein (vgl. Eisenstein 2006). Er gilt als eines jener Elemente, die den Film zur Kunstform machen, ihn von der bloßen Dokumentation der Wirklichkeit unterscheiden und ihm eine eigene Struktur sowie ästhetische Form verleihen. Rhythmus wird in diesen Schriften vor allem im Zusammenhang mit Montage diskutiert. Dabei ist zum einen zu berücksichtigen, dass diese theoretischen Überlegungen am Beispiel des Stummfilms entwickelt wurden, zum anderen, dass das Drehbuch darin kaum eine Rolle spielte.

Einen prominenten Platz nimmt Rhythmus auch in den theoretischen Schriften von Jean Mitry, dem letzten der »klassischen« Filmtheoretiker ein. Er unterscheidet zwischen »rhythmic period(s)« und »the actual rhythm of the whole work« (Mitry 1990, 104). Wahrnehmen ließen sich nur die rhythmischen Perioden, nicht der Rhythmus des gesamten Werks, der ein »intellectual process« (ebd., 105) sei. Er unterscheidet hier zwischen dem Rhythmus der Montage und dem der Narration. Nur der erste sei wahrnehmbar bzw. konkret zu bestimmen und zu analysieren: »Only in the relationships from the shots can there be actual rhythm.« (Ebd., 118) Narrativer Rhythmus hingegen kann sowohl die Abfolge von Szenen und Sequenzen mit hoher Informationsdichte als auch solche mit wenigen Informationen meinen, den »rhythmischen« Wechsel von Pathos und Action (vgl. Williams 1998) bzw. von intensiveren und weniger intensiven Einstellungen (vgl. Kulezic-Wilson 2015, 37–72).

Die polnische Musikwissenschaftlerin Zofia Lissa etwa definiert den Begriff wie folgt (Lissa 1965, 76):

> »Der Rhythmus, der sich unter den einzelnen Takten konstituiert, ist eine den natürlichen Bewegungen lebendiger Menschen, die im Film gezeigt werden, völlig fremde Symmetrie. Der Rhythmus der Verbindung von Episoden oder Szenen in der visuellen Schicht des Films kennt nicht – wie der musikalische – feste zeitliche Maßeinheiten.«

Danijela Kulezic-Wilson hat sich in der Monographie *The Musicality of Narrative Film* (2015) mit der Übertragung musikalischer Begriffe auf den Film auseinandergesetzt. Rhythmus in der Musik definiert sie als »the relationship between durations and accents« (Kulezic-Wilson 2015, 38). Filmrhythmus möchte Kulezic-Wilson hingegen neu bestimmen, und zwar als Wechsel von Intensitäten: »Film rhythm could be redefined as the relationship between the intensity of a frame’s content and the duration of its visual

units.« (Kulezic-Wilson 2015, 39) Dabei geht es darum, wie viel in einer Einstellung sichtbar ist, wie viele Informationen verarbeitet werden müssen und wie diese Dichte mit dem subjektiven Zeitempfinden zusammenhängt. Diese Definition zielt stärker auf die Wahrnehmung der Zuschauer*innen und entfernt sich von konkreten musikalischen Rhythmusstrukturen. Zugleich betont Kulezic-Wilson, dass Rhythmus im Film wesentlich von der Musik ausgeht: »it is indisputable that the crucial aural input in the process of establishing film rhythm comes from the music itself.« (Ebd.)

Die Koordination von Musik beziehungsweise Ton und Bild kann dabei unterschiedliche Formen annehmen. David Bordwell und Kristin Thompson widmen dem Rhythmus in ihrem Buch *Film Art*: *An Introduction* einen eigenen Abschnitt. Dort definieren sie Rhythmus zunächst allgemein: »[…] rhythm involves, minimally, a beat or pulse, a tempo or pace, and a pattern of accents, or stronger and weaker beats.« (Bordwell/Thompson 2013, 281) Auf der Tonebene seien all diese Elemente zunächst in der Musik anzutreffen, könnten jedoch ebenso durch Soundeffekte entstehen. Auch Sprache als drittes Element des Soundtracks kann rhythmische Strukturen aufweisen: »People can be identified by voice prints that show not only characteristic frequencies and amplitudes but also distinct patterns of pacing and syllabic stress.« (Ebd., 282)

Auf der Bildebene lässt sich Rhythmus sowohl in Bewegungen innerhalb der Einstellung als auch im Schnitt finden: »[…] a succession of short shots helps create a rapid tempo, whereas shots held longer tend to slow down the pace.« (Ebd., 281)

Im Zentrum dieses Beitrags steht die Verbindung dieser akustischen und visuellen Rhythmen. Auch wenn sie sich nicht wie Stimmen in einem Orchester vollständig harmonisieren lassen, können sie dennoch aufeinander abgestimmt werden. Bordwell und Thompson dazu (ebd.):

> »In most cases, the rhythms of editing, of movement within the image, and of sound all cooperate. Possibly the most common tendency is for the filmmaker to match visual and sonic rhythms to each other. In a dance sequence in a musical, the figures move about at a rhythm determined by the music.«

Im Folgenden soll es um die Koordination von Bild und Ton sowie um die Rolle gehen, die Rhythmus in Musik und Film dabei spielt. Das Untersuchungsmaterial bilden dabei Drehbücher und nur in Ausnahmefällen die Filme selbst. Noch einmal Bordwell und

Thompson: »Rhythmic coordination usually involves only music and image, but in rare cases sound effects are synchronized as well.« (Ebd., 283) Diese seltenen Fälle häufen sich allerdings in den frühen Jahren des Tonfilms; zugleich stellen sie nur eine der hier zu untersuchenden Varianten dar.

Durch die Koordination dieser unterschiedlichen Rhythmen erzeugen Filmemacher*innen eine strukturelle Einheit. Wie dies zu bewerkstelligen sei, darüber existierten zu Beginn des Übergangs zum Tonfilm unterschiedliche Strategien. Lea Jacobs identifiziert in ihrer Untersuchung drei Lösungsansätze: Erstens das bekannte *Mickey Mousing*, also die enge Verbindung von Ton und vor allem Musik zu den Bewegungen im Bild. Zweitens den Versuch, Film mit dem Rhythmus des Dialogs zu verbinden, dessen Tempo in den ersten Jahren des Tonfilms als zu langsam empfunden wurde. Und schließlich die Strategie, dem Film Rhythmus mittels der Montage zu geben und die Musik hierfür als strukturierendes Muster zu verwenden (vgl. Jacobs 2015).

Entgegen Jacobs' Feststellung, dass Drehbücher in diesem Zusammenhang keine Rolle spielen würden (ebd., 9), sind die hier beschriebenen Problemstellungen und Lösungsversuche in den Drehbüchern der Zeit sehr wohl dokumentiert, von detaillierten Notationen bis hin zu rudimentären Kommentaren und Formatierungen. In ihnen wird deutlich, woran die Filmschaffenden arbeiteten: an Aufgabenstellungen, die sich in den fertigen Filmen selbst, weil bereits gelöst, nur noch schwer erkennen lassen.

Das Drehbuch und seine Rhythmen

Rhythmus in den eben besprochenen Definitionen kann nicht nur im Film, sondern auch im Drehbuch entdeckt und analysiert werden: in seinem Format, in den Wiederholungen und Variationen auf allen Ebenen, vom *Scene Header* bis zur Wiederholung einzelner Wörter. Mit dem Übergang zum Tonfilm tauchte der Begriff verstärkt im theoretischen wie praktischen Diskurs auf. Der deutsche Filmkritiker und Drehbuchautor Willy Haas schrieb 1929 über die Charakteristika des Drehbuchs der Zukunft von der »organische[n] Durchdringung von Bildrhythmus und Ton« (zitiert nach Mühl-Benninghaus 1999, 224). Haas betrachtete die Kombination von Bild und Ton mittels Rhythmus explizit als Aufgabe des Drehbuchs.

Drehbuchautorin Tamar Lanes Ratgeber *The New Technique of Screen Writing. A Practical Guide to the Writing and Marketing of Photoplays* (1936) widmet ein ganzes Kapitel dem Thema: »Tempo and Rhythm« (vgl. Lane 1936, 65-72). Sie definiert Rhythmus im Film als »a regular or harmonious beat or accent to movement or sound; movement or sound marked by some regularly recurring accent or quantity« (Lane 1936, 65). Sie betont somit, dass Rhythmus auf Bild- und Tonebene zu finden sind und dass es die Aufgabe des Drehbuchs ist, diese zueinander in Beziehung zu setzen. Wie dies in Drehbüchern der späten 1920er- und frühen 1930er-Jahre versucht wurde, möchte ich im Folgenden darlegen.

Der Begriff des Rhythmus wird sowohl im historischen Produktionsdiskurs als auch in der filmwissenschaftlichen Forschung nicht einheitlich und insgesamt relativ offen verwendet. Die explizite Notation zeitlicher Abläufe ist in Drehbüchern grundsätzlich selten. Selbst dort, wo zeitliche Strukturen relativ detailliert beschrieben werden, bleiben diese Angaben häufig unscharf und werden nur selten präzise quantifiziert. Gleichwohl erscheint es sinnvoll, im hier diskutierten Kontext nicht auf den Begriff zu verzichten, sondern ihn entsprechend seinem Gebrauch in den Drehbüchern und Produktionsdiskursen der Zeit als Oberbegriff für unterschiedliche Formen der zeitlichen Strukturierung filmischer Prozesse zu verwenden.

Rhythmische Bewegung

In HALLELUJAH (USA 1929, King Vidor) wird ein (stereo)typischer Gospelsong »choreographiert«. Die Darsteller bewegen sich im Rhythmus des Liedes, knappe Beschreibungen im Drehbuch liefern alles, was nötig ist, um die Bewegung der Darsteller im Bild mit dem musikalischen Rhythmus zu synchronisieren. Betonungen werden zusätzlich im Drehbuch festgehalten (Vidor 1928, 67):

> The convicts working on rhythmically, singing: punctuating their song with soft explosive »hunh« as they work with the drills:
>
> »Go down, Moses – Hunh!
> Way down in Egypt land – hung!
> Tell old Pharaoh to let my people go – hunh!«

Der Abschnitt ist im Original in zwei Spalten formatiert. Der Songtext steht in der einen, die Beschreibung der Bewegung in der anderen Spalte der Seite. Dieses zweispaltige Format war eine der Möglichkeiten, Bild und Ton zu notieren, die in den USA wie in Europa Verwendung fand. Während man in Hollywood schon bald dazu überging, das zweispaltige Format nur noch für Musiknummern zu verwenden, blieb diese Form der Notation in Europa bis weit nach 1945 in Gebrauch (vgl. Tieber 2019).

Das Drehbuch hält explizit fest, dass die Bewegung der Schauspieler*innen bzw. Tänzer*innen rhythmisch stattfinden soll. Die Betonung des Endes jeder Songzeile wird in Kommentar wie Songtext hervorgehoben. Das Drehbuch schlägt hier eine Abstimmung der Bewegung im Bild mit dem Rhythmus der Musik vor.

Rhythmisierte Sprache

Rhythmisierte Sprache ist ein in den frühen Jahren des Tonfilms beliebtes Mittel, um die Möglichkeiten der neuen Technologie unterhaltsam zu präsentieren. Im Marx Brothers-Film DUCK SOUP (USA 1933, Leo McCarey) wird die rhythmische Qualität der Sprache im Drehbuch notiert (Ruby 1933, o. S.):

> C-5
> The above lines are spoken in meter and each line is punctuated by the staccato notes of the trumpet. Groucho makes a military exit from scene in time to the music, which goes into a military march.

Das gesprochene Wort soll »in meter« mit den punktierten Stakkato-Noten der Trompete gebracht werden. Das sind recht genaue Angaben darüber, welche Musik hier wie gespielt werden soll und wie der Dialog daraufhin abgestimmt werden soll. »In time« zur Musik ist das Ziel, das durch rhythmisiertes Sprechen erreicht werden soll. Hier werden musikalische Begriffe verwendet, um klarzumachen, dass sich die Sprechweise in Tempo und Betonung an der Musik orientieren soll. Unabhängig davon, wie exakt bzw. korrekt diese Begriffe verwendet werden, ist das Ziel klar. Rhythmisiertes Sprechen war in frühen Tonfilmen in den USA wie in Deutschland, Österreich und Frankreich ein häufig anzutreffendes Mittel, um dem Publikum die Möglichkeiten des Tonfilms zu demonstrieren. *Re-recording* war am Beginn des Tonfilms nicht beliebt, zum einen war es technisch aufwendig, zum anderen blieb es weitgehend ohne befriedigende Ergebnisse. Insbeson-

dere vor 1931 und der Verwendung von »noise-reduction technology« (Jacobs 2015, 20) wurde selten nachsynchronisiert. Dies bedeutet auch, dass Stimme und Musik zugleich aufgenommen wurden, was eine Abstimmung der beiden Elemente des Soundtracks erforderlich machte. Sprechen nach dem Rhythmus der Musik war eine der Möglichkeiten für eine solche Abstimmung, aber der Effekt eines solchen Sprechens rückt einen Dialog oder Monolog in die Nähe einer Musiknummer und dies kann nicht über die Dauer des gesamten Films durchgeführt werden.

Sprache und Dialoge konnten somit der Musik angepasst werden (Jacobs 2015, 169):

> »[…] the problem of handling dialogue scenes after the transition to sound was not simply one of pickling up the pace, […] but of creating rhythmically compelling articulations of movement and speech. Scenes organized around prose dialogue without music do not have the advantage of the metrical organization that it provides.«

Musik lieferte somit die Metrik, an der sich die Dialoge orientierten, und dies nicht nur in Fällen wie dem oben zitierten, in dem dies explizit gemacht und zur eigenen (Musik)Nummer gemacht wird.

Rhythmus der Musik

Konkrete prä-existente Musik findet sich durchgängig in Drehbüchern der 1930er-Jahre. Die narrative Verbindung zum Plot wird bereits im Drehbuch vorgenommen. Dabei werden neben dem Rhythmus auch andere musikalische Parameter wie etwa Dynamik in Abstimmung mit filmischen Mitteln gebracht wie in DR. JEKYLL AND MR. HYDE von 1931 (USA 1931, Rouben Mamoulian) (Heath 1931, o. S.):

```
The Main and Credit Titles
are accompanied by a sound
track of a Bach prelude
played on a pipe-organ by
a skilled performer. As we
CUT TO the opening scene,
The music swells as tho'
We were entering the room
Where the organ is located.
```

Die musikalischen Angaben sind zwar nicht präzise, die dahinterstehende Idee wird jedoch klar und der gewünschte Effekt detailliert beschrieben: der Übergang von Musik

aus dem Off zur sichtbaren Orgel soll auch hörbar gemacht werden. Dies offenbar durch ein Crescendo in der Musik (Heath 1931, o. S.):

> FADE IN:
>
> A-1
> INT: JEKYLL'S STUDY –
> AT ORGAN KEYBOARD –
> CLOSE SHOT – DAY –
>
> The delicate hands of Dr.
> Jekyll as they move skill-
> Fully and lovingly over
> The keyboard.
>
> SOUND: (The Music continues)
>
> Grouped
> At the piano now is a
> Small string orchestra
> Whose music can be heard
> As the shot comes in. The
> Dinner guests are dancing
> To the strains of a Strauss
> Waltz …

Nachdem die Quelle der Musik sichtbar und diegetisch gemacht wurde, beschreibt das Drehbuch eine akustisch-musikalische Blende vom Bach'schen Präludium zu einem Wiener Walzer. Die Einführung der berühmten schizophrenen Figur erfolgt auf nonverbale, musikalische Art und Weise. Bach und Strauss stehen für die zwei Seelen, die in Jekyll/Hyde stecken, der musikalische Unterschied ist u. a. auch einer des Rhythmus, von Bachs Viervierteltakt zu Strauss' Dreivierteltakt. Das Drehbuch impliziert den Rhythmuswechsel.

Mickey Mousing

In Ernst Lubitschs *THE SMILING LIEUTENANT* (USA 1931, Ernst Lubitsch) wird das gewünschte *Micky Mousing* recht allgemein beschrieben. Die Absicht wird jedoch explizit formuliert (Vajda 1931, o. S.):

> Sequence A
> A-1
> (The music must illustrate his

Walk, and it must express the ominous nature of his coming.)

A-3
[…]
(The music is playing through the entire scene.)

A-5
The man is waiting – (the
music continues) – after a little while he rings again.
[…]
(All this must be expressed in music.)

Die Formulierung »must illustrate the walk« verweist auf eine enge rhythmische Synchronisation der Musik mit der Gehbewegung der Figur, wobei die Komposition zugleich deren bedrohliche Ankunft musikalisch akzentuieren soll. Der Film folgt dieser Anweisung und schmückt die Szene musikalisch aus. Wir sehen einen Mann, der eine Treppe hinaufsteigt. Die Musik synchronisiert sich rhythmisch mit den Schritten der Figur, während die aufwärtsgerichtete Melodieführung deren Bewegung nach oben nachvollzieht. Im ersten Stock bleibt er stehen, während die Betrachtung des Namensschildes fanfarenhaft von Blechbläsern begleitet wird. Beim Anblick der Schulden wechselt die Musik von Dur nach Moll und unterstreicht damit die veränderte emotionale Situation. Nachdem niemand die Tür öffnet, geht der Mann die Treppe wieder hinunter, wobei seine Bewegungen erneut durch *Mickey Mousing* musikalisch akzentuiert werden. Sein Weg kreuzt sich mit dem einer Frau, die ihrerseits die Treppe hinaufsteigt. Die Musik folgt nun ihrer Bewegung und geht von der schrittbezogenen Illustration zum Thema des Liedes »Piccolo, Piccolo« aus der Operette *Ein Walzertraum* von Oscar Straus, auf dem der Film basiert, über. Die Frau betritt die Wohnung, während die Kamera vor der Tür verbleibt. Eine Großaufnahme einer Lampe, deren Licht langsam schwächer wird, visualisiert den Zeitverlauf. Die Musik wechselt in einen Dreivierteltakt. Die Frau verlässt die Wohnung wieder. Während der gesamten Szene ist kein gesprochenes Wort zu hören. Die Vorgabe »the music is playing through the entire scene« wird hier nicht nur eingehalten, sondern entsprechend dem Gebot »All this must be expressed in music« in eine musikalische Szene umgesetzt, in der die Musik viele ihrer Funktionen erfüllt. Die enge Abstimmung von Musik, Bewegung und Handlung ist bereits im Drehbuch angelegt, ohne jedoch in allen Einzelheiten festgeschrieben zu sein. Die zugrunde liegende Konzeption ist deutlich erkennbar und entspricht den ästhetischen Konventionen der Zeit.

Rhythmisierung von Geräuschen

Die Abstimmung von musikalischem Rhythmus und dem Rhythmus filmischer Bewegung findet sich auch in LOVE ME TONIGHT (USA 1932, Rouben Mamoulian) (Hoffenstein 1932, o. S.):

F.33
EXT. AT STABLES – DAY –
MEDIUM SHOT
[…]
Music is scored to the
Rhythm of the horse's
Galloping)

SOUND: (Horse music)

DISSOLVE TO

F-34
LONG SHOT – TRAIN – DAY

SOUND: (Train music)

[…]
F-36
LONG SHOT – TRAIN
[…]
The rhythmic
Motifs of the train and
Horse mingle in the music.

SOUND: (Music of horse
and train)

In diesem Ausschnitt aus einer längeren Musiknummer werden Alltagsgeräusche mit dem Rhythmus der Musik synchronisiert. Womit nicht nur Geräusche zur Musik, sondern umgekehrt auch Musik zur Imitation von Geräuschen wird. Das Verbindungsglied ist auch hier der Rhythmus, und festgelegt wird die Sequenz im Drehbuch.

Ein vor allem in den ersten Jahren des Tonfilms in Hollywood wie in Europa beliebtes Mittel, die Möglichkeiten der Technologie zu demonstrieren und originelle Musiknummern zu gestalten, boten die sogenannten Geräuschsinfonien, wie etwa Walter Reisch die Rhythmisierung und Musikalisierung von Alltagsgeräuschen nennt. Idee, Struktur und Abstimmung von akustischem und visuellem Rhythmus wird dabei in der Regel im Drehbuch angelegt (vgl. Tieber 2025).

Kombinationen

Viele der Möglichkeiten und Varianten, Sound und Musik im Drehbuch zu notieren und spezifische Beziehungen von Bild und Ton zu strukturieren, finden sich im Drehbuch von Walter Reisch für den frühen deutschen Tonfilm EIN HERR AUF BESTELLUNG (D 1930, Géza von Bolváry). Obwohl der Film heute weitgehend vergessen ist, ist er nichtsdestotrotz repräsentativ für den Stellenwert von Ton und Musik in Drehbüchern des Übergangs zum Tonfilm.

Reischs Drehbuch ist 164 Seiten lang, der Film dauert 85 Minuten. Der Umfang ergibt sich aus einem Drehbuchformat, das noch viel Raum lässt für technische und musikalische Kommentare. In den frühen Jahren des Tonfilms experimentierten Drehbuchautor*innen mit den Möglichkeiten der Technologie, suchten neue Formate und Lösungen, welche im Stande waren, die Probleme zu lösen. Diese wurden in den Drehbüchern mit weit mehr Kommentaren versehen, als dies später der Fall war. Neue Lösungen bedurften der Erläuterung. Eine Konvention, die sich durchgesetzt hat, ist kürzer oder gar nicht mehr zu notieren.

Die Begriffe Rhythmus, rhythmisch etc. finden sich in diesem Drehbuch explizit elfmal, der Begriff Synkope, synkopiert etc. viermal. Die hohe Anzahl an expliziten Vermerken der entsprechenden Begriffe in den Drehbüchern selbst ist Beleg für die Bedeutung der Abstimmung von Bild und Ton mittels einer Annäherung der visuellen Bewegung mit dem Metrum der Musik und umgekehrt.

Im Drehbuch zu EIN HERR AUF BESTELLUNG sind einige der oben besprochenen Möglichkeiten, Bild und Ton zu verbinden, anzutreffen. Mitunter in einer einzigen kurzen Szene (Reisch 1930, 5):

> Beim letzten Takt der Musik setzt der gedruckte Festredner wieder den Zylinder auf und lächelt starr und unlebendig in den Apparat.
> Die Musik verklingt. Noch bei den letzten Klängen hört man die Stimme des Wirtes:

Hier sind mehrere Punkte von Interesse. Zum einen die Synchronisation mit der Musik – das Aufsetzen des Zylinders »beim letzten Takt der Musik«. Das Drehbuch legt hier einen konkreten Synchronisationspunkt fest (vgl. Chion 2019, 59). Der letzte Satz beschreibt zudem eine akustische Blende, einen detaillierten Vorschlag zum Sound Designs des

Films. Diese kurze Szenenbeschreibung ist damit Beleg für die detaillierte Notation akustischer Elemente in Drehbücher des frühen Tonfilms.

Auch *Micky Mousing* findet sich bei Reisch (Reisch 1930, 94):

> Diener treten im Tanzschritt
> auf und beginnen zu servieren.
> Im Folgenden ganz kurz
> der erste Gang des Menus gezeigt,
> rhythmisch aufgelöst.
>
> Rhythmisch serviert,
> rhythmisch gegessen,
> rhythmisch getrunken.

Die Bewegungen der Darsteller*innen werden mit der Musik, genauer mit dem Rhythmus der Musik, synchronisiert. Die Figuren im Bild bewegen sich zur Musik.

Drehbuch wie Film enden mit einer großen Musiknummer, einer Tanzrevue (Reisch 1930, 115). Reisch kommentiert dazu im Drehbuch (ebd., 115):

> (Gerade ein derartiger Ab-
> schluss der grossen Tanzsym-
> phonie muss gewählt werden,
> weil er erstens vom üblichen
> Operettenfinale abrückt und
> frei von Effekthascherei wirkt,
> trotzdem gerade dadurch sehr pointiert ist)

Direktadressierungen an die Filmemacher*innen waren in den ersten Jahren des Tonfilms durchaus üblich. Der hier zitierte Kommentar anerkennt explizit den Einfluss der Operette, insbesondere für die narrative Struktur des frühen Musikfilms, und er markiert die Intention, innovativ sein zu wollen. Das Ergebnis ist eine extravagante, »exzessive« Musiknummer, die wenig bis gar keine Beziehung zum Rest des Films aufweist. Solche ausgedehnten Finalszenen sind für die klassische Operette eher untypisch. Dort zählt das Finale des dritten Akts in der Regel nicht zu den zentralen Attraktionen des Werks, sondern erscheint häufig als Reprise oder Zusammenführung musikalischer und dramaturgischer Elemente aus den Finali des ersten und zweiten Akts. Der eigentliche dramaturgische Höhepunkt liegt hingegen gewöhnlich im Finale des zweiten Akts (vgl. Wedel 2007, 261).

Ein weiterer Kommentar, der sich an die Filmemacher*innen richtet, bezieht sich auf die Rhythmisierung von Sprache: »Die ganze Rede ist eine richtige Musiknummer und vollkommen durchkomponiert.« (Reisch 1930, 11) Die Figur spricht im Takt zur Klavierbegleitung wie in einem Melodram (vgl. Kühn 2001).

Auch dies ein Begriff, der an anderer Stelle explizit genannt wird.

Conclusio

In den besprochenen Beispielen fanden sich neben *Mickey Mousing* die Rhythmisierung von Sprache und Geräuschen, die Festlegung von Synch Points zur präzisen Abstimmung von Bild und Ton sowie musikalisch vorgegebene Bewegungsmuster, denen die Figurenbewegungen im Film folgen. Die Bandbreite rhythmischer Verfahren zur Verknüpfung von Bild und Ton ist groß; entsprechend vielfältig sind auch ihre Formen der Notation im Drehbuch.

Die Verwendung des Begriffs Rhythmus sowohl in Bezug auf Musik als auch auf Film erweist sich als uneinheitlich und mitunter unscharf. Auch Jacobs' Begriffsverständnis ist nicht frei von Problemen (vgl. Lash 2025, 482). Festzuhalten bleibt jedoch, dass Rhythmus keine nachträgliche Kategorie der Interpretation darstellt, sondern bereits im zeitgenössischen Produktionsdiskurs eine Rolle spielte. Wie gezeigt wurde, finden sich explizite Bezüge darauf in Drehbüchern der Zeit. Das untersuchte Phänomen lässt sich dabei nicht nur in Hollywood, sondern auch in Österreich und Deutschland nachweisen.

Die Drehbücher der Übergangszeit zum Tonfilm gewähren Einblicke in die Überlegungen, Herausforderungen und Lösungsansätze von Drehbuchautor*innen und anderen Filmschaffenden. Die dort entwickelten und in den entsprechenden Filmen umgesetzten Ideen stellen zugleich die traditionelle Vorstellung dieser Phase als bloßes »abgefilmtes Theater« infrage. Stattdessen erweist sich die Übergangszeit als eine Periode intensiven Experimentierens und ästhetischer Diversifizierung, als eine »protean and polymorphous period« (Wiegand 2024, 7). Die Sichtbarmachung von Rhythmen und die demonstrative Nutzung der neuen Möglichkeiten technischer Synchronisation bilden dabei nur einen Aspekt jener Vielfalt, die diese Transformationsphase kennzeichnet. Der Übergang vom

Stumm- zum Tonfilm hatte nachhaltige Auswirkungen auf Format und Inhalt des Drehbuchs.

Quellenverzeichnis

Drehbücher

Heath, Percy/Hoffenstein, Samuel (1931): *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (Second White Script: 7. August 1931). Herrick Library Academy of Motion Pictures Arts and Sciences, Core Collection.

Hoffenstein, Samuel/Young, Ernest/Marion, George Jr. (1932): *Love Me Tonight* (First White Script: 1932). Herrick Library Academy of Motion Pictures Arts and Sciences, Special Collections.

Reisch, Walter (1930): *Ein Herr auf Bestellung* (a. k. a. DER FRECHDACHS). Ohne Jahr (1930). Filmarchiv Austria.

Ruby, Harry/Kalmar, Bert/Jones, Grover (1933): *Duck Soup* (Second Temporary Script: 18. Januar 1933). Herrick Library Academy of Motion Pictures Arts and Sciences, Special Collections.

Vajda, Ernest/Raphaelson, Samuel (1931): *The Smiling Lieutenant* (First White Script: 27. Januar 1931). Herrick Library Academy of Motion Pictures Arts and Sciences, Special Collections.

Vidor, King/Tuchock, Wanda/Rideout, Ransom/Schayer, Richard (1928): *Hallelujah* (Version vom 30. August 1928). Herrick Library, Academy of Motion Pictures Arts and Sciences, Core Collection.

Sekundärliteratur

Abel, Richard (2020): *French Film Theory and Criticism*, Volume 1: *A History/ Anthology, 1907–1939*. Princeton (NJ): Princeton University Press.

Bordwell, David (1985): *Narration in the Fiction Film*. Madison (WI): University of Wisconsin Press.

Bordwell, David/Thompson, Kristin (2013): *Film Art. An Introduction*. New York: McGraw. 10. Auflage.

Caskel, Julian (2020): *Die Theorie des Rhythmus: Geschichte und Ästhetik einer Denkfigur des 20. Jahrhunderts*. Bielefeld: transcript Verlag.

Chion, Michel (2019): *Audio-Vision. Sound On Screen*. New York: Columbia University Press.

Eisenstein, Sergej M. (2006): *Jenseits der Einstellung. Schriften zur Filmtheorie.* Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Elsaesser, Thomas/Hagener, Malte (2007): *Filmtheorie zur Einführung*. Hamburg: Junius Verlag.

Hartenberger, Russell/McClelland, Ryan (Hrsg.) (2020): *The Cambridge Companion to Rhythm*. Cambridge: Cambridge University Press.

Jacobs, Lea (2015): *Film Rhythm After Sound. Technology, Music and Performance*. Berkeley: University of California Press.

Kühn, Ulrich (2001): *Sprech-Ton-Kunst: Musikalisches Sprechen und Formen des Melodrams im Schauspiel- und Musiktheater (1770–1933).* Tübingen: Niemeyer.

Kulezic-Wilson, Danijela (2015): *The Musicality of Narrative Film*. New York: Palgrave Macmillan.

Lane, Tamar (1936): *The New Technique of Screen Writing. A Practical Guide to the Writing and Marketing of Photoplays*. New York: Whittlesey House.

Lash, Dominic (2025): Towards an account of rhythmic phrasing in narrative film. In: *Screen* 66/4, S. 476–497. DOI: https://doi.org/10.1093/screen/hjaf039.

Lissa, Zofia (1965): *Ästhetik der Filmmusik*, Berlin: Henschelverlag.

Mitry, Jean (1990 [1936]): *The Aesthetics and Psychology of the Cinema.* Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.

Mühl-Benninghaus, Wolfgang (1999): *Das Ringen um den Tonfilm. Strategien der Elektro- und der Filmindustrie in den 20er und 30er Jahren*. Düsseldorf: Droste.

Powers, Harold. S. (2003): Rhythm. In: Randel, Don Michael (Hrsg.): *Harvard University Press Reference Library*, 4th edition. Cambridge (MA): Belknap Press, S. 719–723.

Richter, Hans: (2003): *Film ist Rhythmus*. Hrsg. von Freunde der Deutschen Kinemathek. Berlin: Freunde der Deutschen Kinemathek.

Tieber, Claus (2019): Walter Reisch: The Musical Writer. In: *Journal of Screenwriting* Vol. 10/3, S. 295–306. DOI: https://doi.org/10.1386/josc_00005_1.

Tieber, Claus (2025): Fascinating Rhythm. The Screenwriting of Sound Symphonies for American and European Film of the 1930s. In: *Iluminace* 37/2, S. 11–30. DOI: https://doi.org/10.58193/ilu.1808.

Wedel, Michael (2007): *Der deutsche Musikfilm. Archäologie eines Genres 1914–1945*. München: edition text + kritik.

Wiegand, Daniel (Hrsg.) (2024): *Aesthetics of Early Sound Film. Media Change around 1930*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Williams, Linda (1998): Melodrama Revisited. In: Browner, Nick (Hrsg.): *Refiguring American Genres*. Berkeley: University of California, S. 42–89.

Empfohlene Zitierweise

Tieber, Claus: Rhythmische Momente in Drehbüchern des frühen Tonfilms. In: *Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung* 20 (2026), S. 7–23, DOI: https://doi.org/10.59056/kbzf.2026.20.p7-23.

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.

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 Filmmusikkomponist*en 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 sensuelle 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 filmtontheoretischen

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 Rohrhubers 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.
- Rohrhuber/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 Filmausbildung 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, Kameraleuten 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 Tonebenen.

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 Filmausbildung – 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: Filmausbildung 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 Kopräsenz, 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 Filmton*. 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 interdisciplines*. 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.

Zwischen Digitalisierung und Romantisierung

Produktionsprozesse in Hollywood-Filmmusikproduktionen der 2010er-Jahre[1]

Gernot Preusser

Der vorliegende Aufsatz beleuchtet die kreativen, kollaborativen und technischen Abläufe der Filmmusikproduktion[2] in Hollywood-Produktionen der 2010er-Jahre. Besonders im Fokus steht hierbei das nicht reibungsfreie Zusammenspiel von romantisierenden Selbstbildern von Filmkomponist*innen und arbeitsteiligen, digitalisierten und computergestützten Arbeitsprozessen. Die Rolle der Filmmusik als Produkt und Ergebnis des Produktionsprozesses wird dabei ebenfalls betrachtet.

Im Entstehungsprozess von Filmmusik prallen stark digitalisierte und arbeitsteilige Arbeitsprozesse, in deren Zentrum die Handhabung von technischen Geräten steht, auf ästhetische Konzepte, künstlerische Wertvorstellungen und menschliche Formen der Zusammenarbeit. Neuere Hollywood-Filmproduktionen zwischen 2010 und 2019 sind dabei besonders geeignet, die Spannungsfelder aufzuzeigen, die etwa durch den Kontrollverlust über technologische Vorgänge, die immer intensivere Nutzung von Technik als Mittlerin und Gedächtnis ästhetischer Erfahrungen und die daraus resultierenden Gegenreaktionen und Ritualisierungen entstehen.

Hierbei wird zentralen medienkritischen Thesen Bernard Stieglers gefolgt: Aus medienphilosophischer Perspektive beschreibt er audiovisuelle Medien als industrielle Zeitobjekte, die Wahrnehmung und Aufmerksamkeit massenhaft synchronisieren und damit nicht nur Rezeptionsweisen, sondern auch die Produktionsbedingungen audiovisueller Kultur prägen – und somit mittelbar auch die Weitergabe und Transformation tradierter

---

1 Teile dieses Beitrags basieren auf der Dissertation des Verfassers (Preusser 2026). Während der vorliegende Aufsatz Produktionsprozesse in Hollywood-Filmmusikproduktionen der 2010er-Jahre untersucht, diskutiert ein weiterer, für die *Zeitschrift der Gesellschaft für Musiktheorie* entstandener Aufsatz (im Erscheinen) das zugrunde liegende filmmusikalische Romantik-Modell aus ästhetisch-systematischer Perspektive anhand einer exemplarischen Filmanalyse.

2 Der Begriff ›Filmmusik‹ meint im Folgenden primär den musikalischen Teil des klassischen Kinofilms, bezieht aber auch die Musik von Serienformaten mit ein.

ästhetischer Muster, etwa romantischer Klang- und Ausdrucksformen, beeinflussen (vgl. Crogan 2013; Trottein 2013). Vor diesem Hintergrund wird untersucht, wie sich unter anderem in der Romantik[3] fußende Ideen, Wertvorstellungen und Selbstbilder von Filmmusikschaffenden unter technischen Bedingungen transformieren (vgl. etwa Coleman/ Tillman 2017; Jaszoltowski/Riethmüller 2019; Fuhrmann 2021).

Zentraler Anschauungsgegenstand dieses Beitrags ist die Filmmusikproduktion selbst: ein komplexes Amalgam aus technischer Infrastruktur, ökonomischen Rahmenbedingungen, kollaborativer Praxis und individueller Kreativität. Daher werden nach einer kurzen Übersicht über den Forschungsstand die Ergebnisse einer qualitativen Inhaltsanalyse nach Kuckartz (2018) präsentiert, die auf der Basis von 14 Interviews mit renommierten Hollywood-Komponist*innen aus dem Band *Score. A Film Music Documentary. The Interviews* (Schrader 2017) durchgeführt wurde.

Die hermeneutisch-empirische Vorgehensweise der Inhaltsanalyse erlaubt es, die Aussagen der Akteur*innen hinsichtlich ihrer Selbstbilder, ästhetischen Werte und produktionspraktischen Routinen zu ordnen und zu gruppieren. Ziel ist es, daraus anhand wiederkehrender Muster eine Typologie von Komponist*innen zu entwickeln, die sich durch unterschiedliche Konzepte von Prozessorganisierung, Rollen- und Funktionsbildern auszeichnen. Daraus sollen auch Rückschlüsse auf verschiedene Arten der Adaption und Neuverhandlung romantischer Ideen und Idiome gezogen werden, die mögliche Strategien von Komponist*innen aufzeigen, wie Filmmusik und Technologie gemeinsam gedacht und umgesetzt werden können.

Kommerzielle Produktionsbedingungen

Im frühen 21. Jahrhundert ist Hollywood prägend für die Film- und Serienproduktion des globalen Nordens. Seine über Jahrzehnte aufgebaute Dominanz in wirtschaftlicher wie medienkultureller Hinsicht ist auch in den 2010er-Jahren deutlich und schlägt sich in zwei wesentlichen Strömungen nieder: der Hans-Zimmer-Ära sowie der Franchise-Ära (vgl.

[3] Unter ›Romantik‹ wird in diesem Aufsatz nicht die literatur- oder musikhistorische Epoche gemeint, sondern primär eine Geisteshaltung, die ihren Ursprung in den Ideen des ausgehenden 18. Jahrhunderts hat und deren Konzepte bis in die Gegenwart fortwirken; vgl. Reinfandt 2003; Kompridis 2009; Kerschbaumer 2018.

Kloppenburg 2012/2015; Audissino 2017a; Coleman/Tillman 2017; Lehman 2021, Preusser 2026).

Der Terminus ›Franchise-Ära‹ steht für die prägendste Strömung in kommerzieller Hinsicht (Coleman/Tillman 2017, 1):

> »The twenty-first century is a strange time for films. Franchises upon franchises, a dwindling art house, piracy, one-off gimmick films propagating film series which last eons, and nostalgia, nostalgia, nostalgia.«

Wesentlich für diese Begriffsprägung ist der große kommerzielle Erfolg von filmisch-medialen Franchises, die sich in filmischen Reihen und Serialisierungen wie STAR WARS, HARRY POTTER/FANTASTIC BEASTS, FAST & FURIOUS oder dem *Marvel Cinematic Universe* niederschlagen (vgl. McSweeney 2018, 1; Marvel Entertainment, LLC 2025). Die Folgen dieser immer neu aufgelegten Sequels, Prequels, Spin-Offs und Weiterführungen medialer Welten sind starke Kontinuitätstendenzen mit nostalgischen Zügen: »the era we are in fosters thematic and compositional conservatism« (Coleman/Tillman 2017, 8).

Diese Bedingungen befördern tendenziell einen musikalischen Score, der in etablierten, vom Publikum erwarteten Genre-Konventionen verläuft: Wiedererkennbarkeit ist im Zweifel bedeutender als kreative musikalische Experimente mit ungewisser Rezeption (vgl. Karlin/Wright 2004; Scheurer 2008; Halfyard 2012; Coleman/Tillman 2017). Die Filmkomponist*innen haben – bis auf wenige Ausnahmen – nur begrenzten Einfluss auf solche konzeptuell-strategischen Überlegungen (vgl. Buhler 2014; Hill 2017). Der zeitökonomische Druck verstärkt die Tendenz, Altbewährtes immer wieder neu aufzulegen: Das übliche Zeitfenster für die Musikproduktion von der Auftragsvergabe bis zur finalen Abnahme liegt beim klassischen Kinofilm bei drei bis acht Wochen (vgl. Cooper 2016; Kohli 2018).

Dennoch sind gegenläufige Tendenzen zu beobachten. Ausgehend von Hans Zimmers einflussreicher Produktionsfirma *Remote Control Productions* setzt seit den 1990er-Jahren eine Professionalisierung der filmmusikalischen Produktion ein, die ein gesteigertes Selbstbewusstsein der Komponist*innen mit sich bringt (vgl. Audissino 2017a; Coleman/Tillman 2017). Bekannte Vertreter*innen der Branche wie Hans Zimmer, John Williams oder Howard Shore erfahren einen »Popularisierungsschub« (Jaszoltowski/

Riethmüller 2019, 110) und führen zu einem neu definierten Selbstverständnis, das sich auch außerhalb des Bewegtbildmediums etwa an erfolgreichen Konzerttourneen, einer breiten medialen Rezeption und an dem Eindringen in den sogenannten Klassik-Kanon zeigt (vgl. Wünschel 2018; Jaszoltowski/Riethmüller 2019; Fuhrmann 2021).

Technische und prozessuale Produktionsbedingungen

Seit Ende des 20. Jahrhunderts ist die technische Ausgangsbasis für fast alle Aspekte und Teilprozesse der Film- und Serienmusikkomposition der Computer. Zentrale Software für Komposition, Aufnahmen, Mixing, Mastering, Editing und auch die Synchronisation ist die Digital Audio Workstation (DAW). Hans Zimmers Ansicht nach wird sie zur zentralen Infrastruktur sowie zum Instrument: »I play the computer. I'm very good at playing the computer because I realized early on that all instruments are technology. They're just technology of a different era.« (Hans Zimmer, zit. nach Schrader 2017, 113; vgl. Hill 2017; Kohli 2018; Casanelles 2024)

Die filmmusikalische Produktion findet in der Regel in der Postproduktionsphase eines Films statt, wenn ein erster Filmschnitt bereits vorliegt (vgl. Cooper 2016, 47). Daneben ist auch das Drehbuch signifikant für die filmkompositorischen Überlegungen, auf deren Grundlage – meist in Zusammenarbeit mit der*dem Regisseur*in – ein grundlegendes filmmusikalisches Konzept realisiert wird. Potenziell beeinflusst wird dieses durch das Anlegen von Temp-Tracks (vgl. Karlin/Wright 2004; Kohli 2018; Schneller 2018).

Die digitalisierte Filmmusik-Produktion mittels DAW, maßgeblich vorangetrieben seit den 1990er-Jahren von Hans Zimmers Produktionsfirma *Remote Control Productions* und ihrer Vorgängerin *Media Ventures*, ermöglicht eine schnellere und arbeitsteiligere Realisierung als mit analogen Mitteln. So ermöglichen es digitale Plug-Ins, schon vor eventuellen Musiker*innen- oder Orchesteraufnahmen eine hochwertige Demoversion des angedachten musikalischen Cues zu erstellen, damit Regisseur*innen und Editor*innen früher in den filmmusikalischen Produktionsprozess integriert sind (vgl. Cooper 2016; Audissino 2017a; Schneller 2018; Casanelles 2024).

Die Verwendung von Klangsamples, Instrumenten-Plug-Ins, Synthesizern, Sounddesign und weiterer Bearbeitungs-Software hat analoge Instrumente teils verdrängt. Auch ermöglicht dies durch weitgehend originalgetreue Klangimitationen eine nicht nur schnellere, sondern auch kostengünstigere klangliche Realisation im Vergleich etwa zu Orchesteraufnahmen (vgl. Cooper 2016; Kohli 2018; Schneller 2018):

> »Film music is now more about designing soundscapes rather than composing music in the traditional meaning of the term. Much of today's film music is not even notated in the traditional sense but directly rendered through computer technology.« (Audissino 2017a, 223)

Obwohl die enge Verzahnung von Musik und Sounddesign bereits seit den 1970er-Jahren eine wichtige Rolle im Hollywoodkino spielt, wird sie in den 2010er-Jahren durch digitale Produktionsumgebungen weiter intensiviert. Musik, Klanggestaltung und Bearbeitung finden nun häufig innerhalb derselben Software statt und lassen sich dadurch leichter miteinander verschränken. Das »hyperorchestra« (Casanelles 2024) erweitert die klanglichen Möglichkeiten des Sinfonieorchesters um elektronische Sounds wie Synthesizer, verstärkte Drumsounds sowie um die Möglichkeiten digitaler Klangbearbeitung. Auch werden Soundeffekte verstärkt narrativ eingesetzt: Musik und Sound nähern sich konzeptuell aneinander an (ohne deshalb vollständig zu verschmelzen; vgl. Lensing 2009; Kloppenburg 2012/2015; Audissino 2017a; Hill 2017; Casanelles 2024).

Der filmmusikalische Produktionsprozess besteht aus mehreren Teilschritten, die teils von Spezialist*innen übernommen werden: Dazu gehören die Spotting Session, das Recording, das Mixing und Mastering, die Orchestrierung, das Dirigat und das Soundediting ebenso wie das Dubbing und die Synchronisation. Insgesamt ergibt sich so eine stark arbeitsteilige Filmmusik-Produktion, wobei die*der Filmkomponist*in der Anker- und Fixpunkt für die Gesamtproduktion ist (vgl. Kloppenburg 2012/2015; Cooper 2016; Audissino 2017a; Kohli 2018; Schneller 2018). Das sogenannte Music Department arbeitet dabei nicht nur eng mit Regie und (Film-)Editing zusammen, sondern auch – und in zunehmendem Maße – mit dem Sound Department (vgl. Audissino 2017a, 223).

Angesichts der Spezialisierung und des arbeitsteiligen Charakters der Filmmusikproduktion zweifeln einige Forschende an, dass noch von Filmkomponist*innen als Auteur*innen ihrer Werke gesprochen werden kann. Vielmehr müsse bei der Realisie-

rung des Filmscores von einem Teamwork ausgegangen werden – ein klarer Gegenentwurf zum romantisch vorgeprägten Geniegedanken des 19. Jahrhunderts (vgl. Brandstetter/Neumann 2011, 9; Winters 2016, 65; Luyken 2023, 45). Trotz der technologischen Entwicklungen sind grundlegende Prinzipien des filmmusikalischen Produktionsprozesses seit dem Beginn der Tonfilm-Ära weitgehend gleichgeblieben, auch die Abfolge der Produktionsprozesse hat sich seitdem nicht grundlegend geändert (vgl. Cooper 2016; Kohli 2018; Schneller 2018).

Qualitative Inhaltsanalyse des Interviewbandes Score

In Forschungsbeiträgen zu filmmusikalischen Produktionsprozessen fehlt zumeist die Perspektive der zentralen Akteur*innen, also der Filmkomponist*innen (vgl. etwa Elias 2017; Hill 2017; Kohli 2018). Die folgende empirische Untersuchung[4] versucht deshalb, diese und ihre Innensicht stärker in den Fokus zu rücken. Zu diesem Zweck wurde eine qualitative Inhaltsanalyse des 2017 erschienenen Interviewbandes *Score. A Film Music Documentary. The Interviews* (Schrader 2017) durchgeführt. In den zwischen 2014 und 2016 entstandenen Interviews kommen 23 Komponist*innen ausführlich zu Wort und äußern sich zu Themen der Filmmusikproduktion (vgl. Schrader 2017). Die Interviews sind frei und individuell gehalten, wodurch den befragten Komponist*innen viel Raum für eigene Fokussierungen und Darstellungen gegeben wird. Im Vordergrund steht der klassische Hollywood-Kinofilm, jedoch werden auch (im geringerem Maße) Serienproduktionen behandelt. Mit Ausnahme von Rachel Portman sind die interviewten Komponist*innen Männer. Zudem ist der Autor des Bandes und Fragesteller Matt Schrader primär Journalist, der durch seine Fragen eine wertende Themenauswahl vornimmt sowie eine ausgeprägte Verehrung für die Filmkomponist*innen zum Ausdruck bringt (vgl. Schrader 2017, 9). Diese Einschränkungen sind bei der Inhaltsanalyse berücksichtigt worden, insbesondere durch eine Sensibilisierung für die Richtung der Themen, auf die Schrader mit seinen (in der Regel offen gestalteten) Fragen hinwirkt.

[4] Die Studie wurde im Rahmen der Dissertation des Verfassers durchgeführt und wird dort in aller Ausführlichkeit methodisch begründet und ausgewertet (vgl. Preusser 2026). Die vorliegende Fassung beschränkt sich auf eine kürzere Darstellungsform, geht aber durch den Fokus auf die Produktionsprozesse in ihren Auswertungen teils über die Dissertationsversion hinaus.

Die zentrale Fragestellung war es dabei, erstens den filmmusikalischen Produktionsprozess zu verstehen, einzuordnen und in Teilprozesse zu strukturieren. Zweitens wurden wichtige Erkenntnisse zu Selbstverständissen der Komponist*innen und auch zu musikalischen Funktionen und Wirkungen kategorisiert, um ein näheres Verständnis für die Rolle nicht nur der zentralen Akteur*innen, sondern auch der Filmmusik selbst zu gewinnen. Im letzten Schritt war es das erklärte Ziel, die untersuchten Fälle zu gruppieren, um daraus verschiedene Komponist*innen-Typen ableiten zu können, die für unterschiedliche Konzepte der Realisierung von Filmmusik stehen.

Der Interviewband wurde nach der inhaltlich strukturierenden qualitativen Inhaltsanalyse (vgl. Kuckartz 2018) ausgewertet. Für die Analyse wurden 14 Interviews des Bandes zur Auswertung ausgewählt. Die Auswahlkriterien hierfür waren eine hohe Geschlechts- und Altersdiversität und möglichst vielfältige kulturelle Hintergründe. Dadurch fiel die Auswahl auf die Interviews mit Quincy Jones, Rachel Portman, Howard Shore, Hans Zimmer, Bear McCreary, das Duo Trent Reznor & Atticus Ross (gemeinsames Interview), Brian Tyler, Tom Holkenborg, Trevor Rabin, John Powell, Alexandre Desplat, Elliot Goldenthal, Henry Jackman und Mark Mothersbaugh. Als Software für die Datenanalyse, Kategorien, Subcodes, Visualisierungen und weitere Auswertungen kam MAXQDA (Versionen 2022 bis 2024) zur Anwendung. Nach dieser Methode wurden in einem hermeneutischen Kreislauf a priori aufgestellte Kategorien durch die Analyse immer weiter modifiziert und verfeinert, wodurch sukzessive das finale Codesystem entstand. Dies umfasst die Hauptkategorien ›Produktionsprozesse‹, ›musikalische Funktionen‹ und ›Selbstverständnisse von Komponist*innen‹.[5]

Kategorisierung der Produktionsprozesse

Die Komponist*innen nennen in den Interviews eine Vielzahl unterschiedlicher Teilprozesse im filmmusikalischen Produktionsprozess. Tabelle 1 zeigt eine Übersicht aller vergebenen Subcodes, die jeweils Teilprozesse von der Auftragsvergabe bis hin zur

[5] Die weiteren aufgestellten Hauptkategorien ›Beziehungen/Vergleiche‹, ›Begriffe‹ sowie ›Personen‹ sollen hier mangels Relevanz nicht weiter vorgestellt werden; es sei auf Preusser 2026 verwiesen.

Erstellung des Soundtrack-Albums anzeigen. Die Ziffern in der rechten Spalte geben die Anzahl der jeweils vergebenen Codes wieder.

Produktionsprozesse, geordnet nach theoretischer Reihenfolge	2
Pitch / Auftragsvergabe	16
Kommunikation / Abstimmung	31
Vorbereitung / Recherche	25
Spotting Sessions	13
Ideen / Entwürfe / Skizzen	53
Themenentwicklung / Auskomponieren	42
Organisation / Projektmanagement	5
Orchestrierung	15
Dirigieren / Orchester-Recording	14
Recording / Musiker*innen-Session	12
Sound und Instrumentierung	32
Synchronisierung / Dub Stage	21
Editing / Mixing / Mastering	8
Überarbeitung	17
Listening Sessions / Publikumsfeedback	5
Erstellung Soundtrack-Album	3

Tabelle 1: Kategorie ›Produktionsprozesse‹ und Subcodes mit jeweils der Anzahl vergebener Codestellen (Quelle: eigene Darstellung/MAXQDA**)**

Die Anzahl der vergebenen Codes deutet bereits darauf hin, dass einige Teilprozesse für die interviewten Komponist*innen essenzieller als andere sind. Auch lassen sich einige Prozesse zu einem semantischen Großraum zusammenfassen. Daher wurden die Teilprozesse vier Prozessdimensionen zugeordnet (Tabelle 2). Diese Großräume sind keine technisch voneinander getrennten Prozessabschnitte, sondern vier semantische Dimensionen des filmmusikalischen Produktionsaktes. Die erste Findung, Formung oder Gestaltwerdung des Scores findet in der Dimension ›Idee und Ausgestaltung‹ statt. Die

Produktionsprozesse, geordnet nach vier Dimensionen
Idee und Ausgestaltung
Vorbereitung / Recherche
Ideen / Entwürfe / Skizzen
Themenentwicklung / Auskomponieren
(Sound und Instrumentierung)
Zusammenarbeit
Pitch / Auftragsvergabe
Kommunikation / Abstimmung
Spotting Sessions
(Überarbeitung)
Produktion
Organisation / Projektmanagement
Orchestrierung
Dirigieren / Orchester-Recording
Recording / Musiker*innen-Session
Editing / Mixing / Mastering
(Sound und Instrumentierung)
Realisation
Synchronisierung / Dub Stage
Erstellung Soundtrack-Album
Listening Sessions / Publikumsfeedback
(Überarbeitung)

Tabelle 2: Produktionsprozesse nach Dimensionen geordnet (Quelle: eigene Darstellung/MAXQDA**)**

Dimension der ›Zusammenarbeit‹ enthält alle Formen von kommunikativen und kollaborativen Akten, aber auch Formen der Überarbeitung. In der weiteren ›Produktion‹ wird die Filmmusik in auditiver Hinsicht hergestellt und weiter ausgeformt, um sie dem finalen Klang anzunähern. Die ›Realisation‹ schließlich umfasst Prozesse, die die Musik in ihre finale Form bringen: als Teil einer synchronisierten Audiospur des filmischen Ge-

samtmediums oder als Bestandteil eines Soundtrack-Albums. Die vier Dimensionen unterscheiden sich den Aussagen der interviewten Filmkomponist*innen zufolge in ihrer Wichtigkeit, auch gibt es teils Überlagerungen und Vermischungen.

Die Dimension ›Idee und Ausgestaltung‹

Diese Dimension wurde durch die Interview-Aussagen als Herzstück des filmmusikalischen Produktionsprozesses aus Sicht der Filmkomponist*innen ausgemacht: Im Zentrum steht der eigentliche kreative Schaffensprozess von der Recherche und ersten Idee bis zur Komposition zentraler Themen (oder der Findung der geeigneten Sounds), der sich in den Subcodes ›Vorbereitung / Recherche‹, ›Ideen / Entwürfe / Skizzen‹, ›Themenentwicklung / Auskomponieren‹ sowie teils auch ›Sound und Instrumentierung‹ niederschlägt (Tabelle 2). Dabei überschneiden sich viele Aussagen darin, dass diese zentrale Aufgabenstellung einer inneren Reise gleicht; sie ist ein intimer oder reiner Akt innerlicher Kreativität, der fragil und anfällig für Selbstzweifel, kreative Blockaden und emotionale Belastungen ist (Bear McCreary, zit. nach Schrader 2017, 164):

> »[…] then I come here to my studio, and this is where I kind of take the phone off the hook and I just try to keep myself as creative as possible, as undisturbed as possible, and just try to find that childlike place where I'm imagining things.«

Auch wird dieser Prozess in einigen Interviewstellen mit Konnotationen von Traum und Realitätsflucht in Verbindung gebracht (Howard Shore, zit. nach Schrader 2017, 87f.):

> »[…] You go into a room. It gets dark. You close your eyes and images start appearing. You're in a dream state.
> I like to capture that feeling, and I think I've tried that on certain films. And, yes, of course you get ideas when you're asleep.«

Die Interviewten beschreiben diese Phase zudem dezidiert als künstlerische Ausdrucksform – nicht als Produktionsakt, technische Aufgabe oder Handwerk. Interessanterweise findet der in der Forschung als einflussreich betonte Temp-Track in den Interviews kaum Erwähnung – und wenn, wird er als schädlich für eigene kreative Ideen abgetan.

Dennoch gibt es Unterschiede in der Beschreibung dessen, was in der musikalischen Ideenfindung und Ausgestaltung passiert. In der Phase der musikalischen Kreation können vier grundsätzliche Varianten unterschieden werden (Abbildung 1):

1. das stille Komponieren von musikalischen Ideen, Themen oder (Leit-)Motiven mit Notenpapier, Bleistift und einem Musikinstrument (zumeist das Klavier) (Variante 1);
2. die alleinige Komposition von Cues oder Themen am Computer mittels DAW (Variante 2);
3. die Komposition oder Cue-Erstellung direkt am Filmbild, etwa mit einem Rohschnitt des Films oder einzelnen Szenen (mittels geeigneter Software wie Nuendo) (Variante 3);
4. die kollaborative Kreation von Cues, Sounds oder Motiven entweder durch geregelte Aufteilung oder in gemeinsamen Jam Sessions (Varianten 4a und 4b).

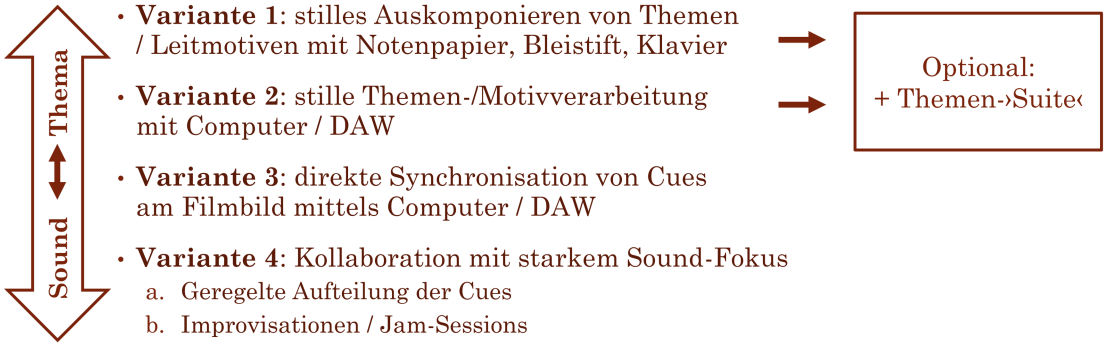


Abbildung 1: Vier Varianten der musikalischen Kreation (Quelle: eigene Darstellung**)**

Bei der Kreation in Variante 1 und 2 produzieren die Komponist*innen optional eine Themen-›Suite‹ mit zentralen Leitmotiven, um sie der*dem Regisseur*in zur Verfügung zu stellen. Außerdem verlagern sich zwei wichtige Aspekte von Variante 1 zu 4: Spielt in den ersten beiden Varianten vor allem eine thematische Komposition eine entscheidende Rolle, nimmt in den Varianten 3 und 4 die Rolle des Sounds eine größere Dominanz ein. Der Teilprozess ›Sound und Instrumentierung‹ ist daher teilweise auch dieser Dimension zuzuordnen: Für manche Komponist*innen (mit Kreationsvariante 1 oder 2) ist die Klangfindung, Instrumentierung und das Experimentieren mit Sounds ein nachgelagerter Prozess, der erst in der weiteren Produktionsphase stattfindet (wenn etwa orchestriert wird). Für andere Interviewte dagegen (namentlich jene, die die Varianten 3 oder 4 musikalischer Kreation beschrieben) steht der Sound im Zentrum der Kreation.

Die Soundfindung hat die Themenfindung als wichtigste Aufgabe abgelöst, wie etwa Trent Reznor betont (zit. nach Schrader 2017, 174f.):

> »I don’t sit and strum it on a guitar and get a song together, I kind of start with the setting, and the soundscape that it sits in […]. And in that way when Atticus and I crossed paths many years ago, we both were coming from a kind of sound design perspective where the sound, the place, the setting, the dressing of the set sonically was of great importance […].«

Die Dimension ›Zusammenarbeit‹

Die zweite Dimension filmmusikalischer Produktionsprozesse ist die Zusammenarbeit. Hier wurden alle Formen von Kommunikation, Teamwork, Abstimmungsprozessen, Feedback oder hierarchischen Arbeitsanweisungen zusammengefasst. Die beschriebenen Teamarbeit-Prozesse nehmen eine Vielzahl von möglichen Formen an, von hierarchielosen, improvisatorischen Jam Sessions über klar hierarchisch geordnete Produktionsprozesse bis hin zu Feedbackprozessen und Recording Sessions mit Instrumentalist*innen.



Abbildung 2: Richtungen und Sphären der Kommunikation im Produktionsprozess (Quelle: eigene Darstellung**)**

Auffällig ist, dass die Interviewaussagen zwei grundsätzlich verschiedene Arten der Kommunikation beschreiben: einerseits die musikalische Kommunikation zwischen Komponist*innen und anderen musikalisch Beteiligten, etwa Tontechniker*innen, Orchestermitgliedern oder Arrangeur*innen. Diese Art der Kommunikation wird als vertraute, enge Zusammenarbeit beschrieben (unabhängig von der Ausprägung einer Hierarchie). Die andere Kommunikationsform ist diejenige zwischen Musikschaffenden und Filmschaffenden, zumeist zwischen Komponist*in und Regisseur*in, Produzent*in oder

Filmeditor*in. Hier wird in mehreren Interviewstellen von notwendigen Übersetzungsleistungen, möglichen Missverständnissen und sogar von verschiedenen Sprachen gesprochen (Abbildung 2).

Die Dimensionen ›Produktion‹ und ›Realisation‹

Die beiden weiteren Dimensionen der Produktion sowie der Realisation werden von den interviewten Komponist*innen als nicht mehr essenziell, sondern als optional, also auslagerungsfähig beschrieben, was sich auch in einer signifikant niedrigeren Anzahl vergebener Codestellen äußert (Tabelle 1). Das betrifft die beschriebenen Teilprozesse der weiteren Produktion, die an weitere Akteur*innen ausgelagert werden, so etwa das Mixing und Mastering, das Projektmanagement und Recording Sessions. Auch die Orchestrierung und das Dirigat werden oft aus Zeitgründen abgegeben, wobei viele Aussagen deutlich machen, dass gerade diese beiden Teilprozesse nur unter großem Bedauern ausgelagert werden, da sie als bedeutsame musikalische Tradition verehrt werden.

Auch die Dimension der Realisation ist nicht mehr Herzstück der Aufgabe der Filmkomponist*innen. Die Interviewten beschreiben etwa den Arbeitsschritt der Synchronisation mitunter als ein Aufwachen aus einem Traumzustand. Die künstlerisch geschaffenen musikalischen Cues werden nun mit der filmischen Realität verknüpft, was auch mit einem Kontrollverlust einhergeht: Wenn Regisseur*innen spezifische Cues ablehnen, Themen für ganz andere filmische Szenen benutzt werden als ursprünglich angedacht, Soundeffekte musikalische Details übertönen oder Editor*innen die Form und Dramaturgie eines Cues deutlich verändern. Anders sieht dies hingegen bei der alternativen Form der Realisation aus: Die Erstellung eines Soundtrack-Albums gibt den Komponist*innen die Möglichkeit, den Score in seiner ursprünglich gedachten Form zu präsentieren (und von vermeintlich störenden Sounds der filmischen Tonspur zu befreien).

In den Interviews werden die Produktionsprozesse insgesamt selten als technische Vorgänge geschildert. Zumeist stehen künstlerische Fragestellungen, kreative Sujets oder Akte menschlicher Teamarbeit im Vordergrund. Eher technisch dominierte Teilprozesse wie Tontechnik, Mixing, Recording werden deutlich spärlicher beschrieben – auch bürokratische Vorgänge, kommerzielle und finanzielle Aspekte sowie organisatorische

Fragen werden von den Interviewten teils direkt verdrängt, wie etwa der folgende Dialog verdeutlicht (Bear McCreary, zit. nach Schrader 2017, 151):

> »[Schrader] How much of your line of work is creative, and how much is purely business? [McCreary] The film scoring business, I think, is a misnomer, because it is primarily art.«

Weitere Kategorien und Auswertungen

Die Kategorie ›Musikalische Funktionen‹ enthält alle Aussagen, die gewünschte oder intendierte Wirkungen von Filmmusik thematisieren. Dabei ergaben sich sechs unterschiedliche Subcodes: Fünf beschreiben Funktionen innerhalb des filmischen Mediums, und ein Subcode fasst intendierte Wirkungen außerhalb filmischer Zusammenhänge zusammen (Tabelle 3).

Musikalische Funktionen	0
Musikalische Funktion im filmischen Medium	0
Kontinuität gewährleisten	7
Dienen / Unterstützen	14
Vermitteln / Erklären	9
Verstärken / Verbessern / Erweitern	21
Musikalisch-ästhetische Substanz haben	14
Musikalische Funktion außerhalb des filmischen Mediums	15

Tabelle 3: Kategorie ›Musikalische Funktionen‹ und Subcodes mit jeweils der Anzahl vergebener Codestellen (Quelle: eigene Darstellung/MAXQDA**)**

Auffällig ist, dass die Subkategorie ›Kontinuität gewährleisten‹, im Folgenden Kontinuitätsfunktion genannt, in der Forschung bisher kaum beschrieben wird (vgl. Bullerjahn 2001; Scheurer 2008; Kloppenburg 2012/2015; Fuhrmann 2021; Lederer 2022). Gemeint ist damit jedoch nicht die bekannte Continuity-Funktion der Filmmusik, also das Überbrücken von Schnitten oder das Verbinden einzelner Szenen (vgl. Copland 1949), sondern die Wahrung ästhetischer und kultureller Erwartungshorizonte. Den Interviewaussagen zufolge soll die Filmmusik demnach die Konventionen des filmischen Genres oder Subgenres bewahren: Ein Fantasy-Score könne beispielsweise nicht klingen wie der für

eine romantische Komödie; auch seien Publikumserwartungen zu beachten: »It's really about whom it's for.« (John Powell, zit. nach Schrader 2017, 300)

Ebenfalls kommt in vielen Textstellen eine ästhetische Substanzfunktion zum Ausdruck, die in klassischen Funktionsmodellen (vgl. Bullerjahn 2001) nur geringe Beachtung findet. Gemeint ist damit die Maxime, dass Filmmusik über ihre unmittelbare dramaturgische Funktion hinaus auch als eigenständige musikalische Substanz überzeugen muss: »I don't care what music it is, but if I make a track, it has to give me goosebumps myself.« (Tom Holkenborg, zit. nach Schrader 2017, 226) Die ästhetische Substanzfunktion verweist auf einen Anspruch musikalischer Eigenwertigkeit auch unabhängig vom filmisch-medialen Kontext: Der filmische Score dürfe kein Mittelmaß sein, selbst wenn er seine funktionalen Aufgaben im jeweiligen szenischen Zusammenhang erfüllt. Als Qualitätskriterien werden etwa Authentizität, Originalität, gelungene Motivbildung und Themenverarbeitung, große Ausdruckskraft mit Überwältigungspotenzial oder die Vertonung einer höheren poetischen Idee genannt.

Auch Selbstverständnisse von Komponist*innen werden in den Interviews in einer Vielzahl von Textstellen geäußert, wobei hier der Interpretationsspielraum größer ist als in den anderen Hauptkategorien: Eigene Rollenauffassungen, angedeutete Zuordnungen oder Selbststilisierungen sind weniger eindeutig zuzuordnen als etwa klar formulierte Produktionsprozesse.

Die geäußerten Selbstverständnisse zeigen eine Vielzahl an unterschiedlichen Auffassungen und Rollenbildern (Tabelle 4). So hebt beispielsweise Hans Zimmer die Verantwortung hervor, die seiner Auffassung nach den Filmkomponist*innen zukommt (zit. nach Schrader 2017, 114):

> »I think one of the responsibilities we have as film composers in Hollywood, or anywhere, is we're the last people on earth who on a daily basis commission orchestral music. And the responsibility basically is, without us […] orchestras might just disappear. […]. I think it will be such a loss to humanity.«

Dabei ergeben sich einige wesentliche Spannungsfelder. Zum einen das kulturell-transformative Spannungsfeld zwischen Tradition und Fortschritt: Klar wird in den Äußerungen, dass im ersten Extrem Positionen in der Nachfolge etablierter Komponist*innen und innerhalb einer formal-klassischen musikalischen (Aus-)Bildung eingenommen, auf der

Selbstverständnisse von Komponist*innen	0
Gender-Verständnis	2
Ausbildungs- / Expertise-Verständnis	24
Team-Verständnis	9
Traditionsverständnis	23
Dienstleister*in-Verständnis	17
Arbeitsethos, Fleiß-Verständnis	19
Kreativitäts- / Innovationsverständnis	39
Künstler*in-Verständnis	44
Genie-Verständnis	29

Tabelle 4: Kategorie ›Selbstverständnisse von Komponist*innen‹ und Subcodes mit jeweils der Anzahl vergebener Codestellen (Quelle: eigene Darstellung/MAXQDA**)**

anderen Seite aber auch Rollen als Innovator*in und Experimentator*in mit visionärem Antrieb vertreten werden, die bewusst Stilbrüche und kreative Ideen vorantreiben. Auf der Traditionsseite werden etwa historische und analoge Produktionsmittel (Bleistift und Papier, Klavier) bevorzugt, aber auch Abneigungen gegen die Digitalisierung oder die Arbeitsteilung in Produktionsprozessen deutlich. Auf der Seite des Fortschritts sind diese Ansichten gegenteilig, aber übergreifend lassen sich Genie-Tendenzen und ein Fokus auf künstlerische Topoi ausmachen. Ein zweites wichtiges Spannungsfeld ist die Gegenüberstellung von Ansichten, die Filmmusik als Teilkunst für das filmische Gesamtmedium beschreiben, und Aussagen, die den universellen (Kunst-)Charakter von Filmmusik als Musik – auch unabhängig vom Film – betonen.

*Typisierung von Komponist*innen*

Durch die Clusterisierung und Gruppierung ähnlicher semantischer Bezüge wurden mittels MAXQDA vier verschiedene Komponist*innen-Typen gebildet, indem in MAXQDA Dokumentlandkarten und eine Ähnlichkeitsmatrix ausgewertet wurden (vgl. auch Kuckartz 2018). Dabei wurde die Ähnlichkeit aufgrund einfacher Übereinstimmung von vergebenen Codes gebildet: Nicht die Inhalte und Aussagen selbst waren für diese Typi-

sierung also entscheidend, sondern die Zuordnung zu Codes und damit verbundenen semantischen Feldern und Verbindungen.

Die vier Typen bilden unterschiedliche Konzeptionen und Verhandlungen nicht nur von Produktionsprozessen und Fragen der Kompositions- oder Teamarbeit. Auch eigene Rollenbilder, ästhetische und historische Bezüge, technologische oder Klangpräferenzen ließen sich den Komponist*innen-Typen zuordnen. Die Auswertung ergab folgende Typen, die in Abbildung 3 mit ihren wesentlichen Merkmalen dargestellt sind:

- traditionelle Einzelgänger*innen (Typ A): Rachel Portman, Howard Shore, Trevor Rabin;
- digitalisierte Künstler*innen (Typ B): Alexandre Desplat, Henry Jackman, Elliot Goldenthal, Brian Tyler, Quincy Jones;
- technisierte Sound-Producer*innen (Typ C): Tom Holkenborg, Hans Zimmer, Bear McCreary;
- innovative Teamplayer*innen (Typ D): John Powell, Mark Mothersbaugh, Trent Reznor & Atticus Ross.

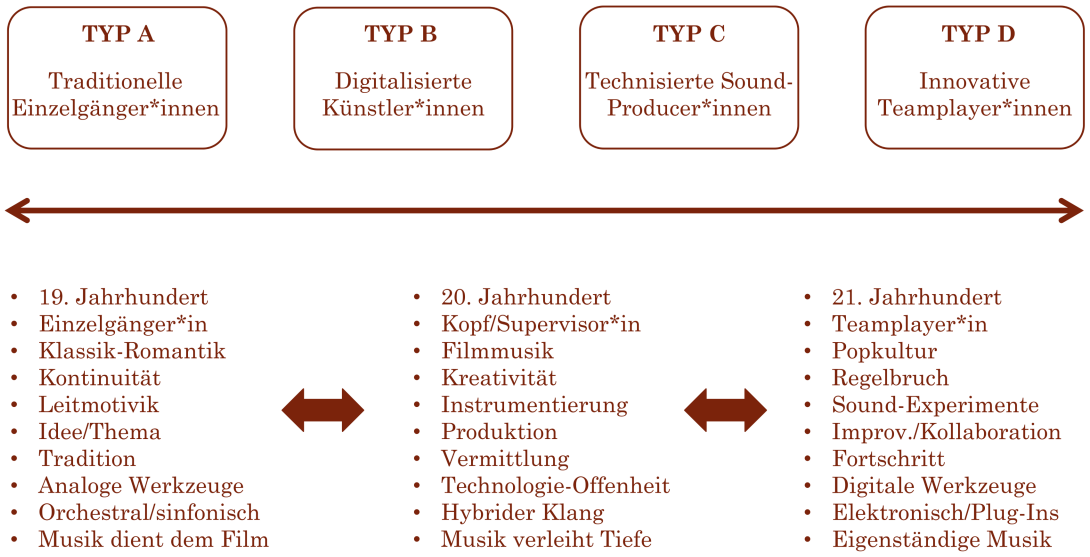


Abbildung 3: Komponist*innen-Typen und wesentliche Merkmale (Quelle: eigene Darstellung**)**

So zeigen sich die Typen A und B als traditionsbewusst und mehrheitlich analogen Hilfsmitteln, der romantischen und filmmusikalischen Tradition des 19. und 20. Jahrhunderts sowie der leitmotivischen Themenkomposition zugetan. Prestigeträchtige Pro-

duktionsprozesse wie Orchestrierung und Dirigat werden nach Möglichkeit selbst übernommen, und Filmmusik wird als primär orchestrale Kunst in der Tradition von Komponisten wie Franz Schubert, Gabriel Fauré, Richard Wagner oder Igor Stravinsky angesehen. Sie arbeiten bevorzugt allein oder als Kopf von hierarchisch ausgeprägten Teams und sehen sich als Nachfolger*innen großer klassischer oder romantischer Komponist*innen mit Genie-Bezügen.

Die Typen C und D dagegen betonen die technologischen Möglichkeiten der digitalen Filmmusik-Produktion. Auch wissen sie um die Wichtigkeit von Kommunikation und Teamwork; ihre Teams sind weniger hierarchisch, von hoher Arbeitsteilung geprägt und beziehen improvisatorische Elemente mit ein. Sounddesign hat in der musikalischen Kreation einen hohen Stellenwert und ist ebenso wichtig wie thematische Komposition. Diese Typen beziehen sich primär auf film- und popmusikalische Vorbilder und betreiben bevorzugt stilistische und Klangexperimente. Sie sehen sich selbst als experimentierfreudige Innovator*innen mit genialischen Zügen, die dennoch nicht mit filmmusikalischen Traditionen brechen.

Insgesamt lassen sich durch diese Typen Verschiebungen und Neuverhandlungen von wichtigen Dimensionen darstellen, etwa die ästhetischen Bezüge (Klassik und Romantik / Filmmusik / Popkultur), der Umgang mit Vorgaben (Kontinuität / Kreativität / Regelbruch), die Art der Zusammenarbeit (Einzelgänger*in / Leiter*in oder Supervisor*in / Teamplayer*in) und auch die Art, wie Filmmusik hergestellt wird (Themen und Leitmotive / technische Produktion / Improvisation).

Dennoch können auch typenübergreifende Aspekte ausgemacht werden, die keinem der Typen dezidiert zugeordnet werden können. Hier ist die weit verbreitete Auffassung von Musik als Kunst – und nicht als Handwerk, Dienstleistung oder technischem Vorgang – zu nennen. Auch finden sich bei allen Typen Hinweise auf eine Selbststilisierung als filmmusikalisches oder künstlerisches Genie, dessen schöpferische Werke in Isolation entstehen und teils auch den Trends und Erfordernissen ihrer Gegenwart entzogen sind. Damit einhergehend werden halbgare, durchschnittliche und mittelmäßige filmmusikalische Erzeugnisse einhellig abgelehnt und musikalisch-ästhetische Substanz angestrebt, zudem zeigen sich diverse Schwierigkeiten der Filmkomponist*innen im Umgang mit

dem Kontrollverlust durch Technisierung und Arbeitsteilung. Zuletzt wird deutlich, dass die musikalische Idee und ihre Ausgestaltung trotz aller Varianten der Kern filmmusikalischer Produktion ist – zumindest aus Sicht der Filmkomponist*innen. Dagegen haben Prozesse wie die Synchronisation oder die Organisation des Produktionsteams geringere Bedeutung.

Fazit

In den 2010er-Jahren wird die traditionell verstandene Rolle der Filmkomponist*innen zunehmend durch äußere Rahmenbedingungen in Frage gestellt. Dies zeigt sich in einer Gewichtung und teilweisen Auslagerung der einzelnen Arbeitsschritte des filmmusikalischen Produktionsprozesses. Insbesondere die Delegierung vermeintlich nachgeordneter Teilprozesse führt zu einer Neuverhandlung des künstlerischen Selbstbildes: weg vom Ideal des solitären schöpferischen Subjekts hin zu hybriden, kooperativen Arbeitsformen. Damit zeichnet sich insgesamt ein dynamischer Balanceakt zwischen technologischer Innovation und romantisch inspirierter Traditionspflege ab (vgl. Audissino 2017a; Hill 2017; Casanelles 2024).

Trotz weitreichender Digitalisierung, fortschreitender Partikularisierung und ökonomischer Zwänge erweisen sich romantische Ideen wie das Genie-Ideal, die Verklärung des Orchesters, die Betonung artifizieller Bezüge – sowohl in Selbststilisierungen als auch in musikalischen Praktiken – sowie die Suche nach Authentizität als bemerkenswert persistent und wirkmächtig. Diese Leitfiguren erscheinen weniger als bloßes ästhetisches Relikt, sondern zeigen sich in Produktionsprozessen, Rollenbildern, Selbstverständnissen und musikalischen Funktionen gleichermaßen als prägende – aber dynamische – Paradigmen (vgl. Kloppenburg 2012/2015; Cooper 2016; Coleman/Tillman 2017).

Im Selbstverständnis der Komponist*innen steht der kreative Prozess im Zentrum. Technische und organisatorische Aspekte werden dagegen tendenziell als nachrangig wahrgenommen. Die Inhaltsanalyse erlaubt dabei die Unterscheidung von vier Typen zeitgenössischer Filmkomponist*innen: Typ A betont klassische und romantische Produktionsmittel und Orchestrierung; Typ B verbindet Traditionsbewusstsein mit digitalen Arbeitsweisen; Typ C konzentriert sich auf technologische Möglichkeiten und Sound-

design; Typ D schließlich verfolgt experimentelle, kollaborative und teils improvisatorische Produktionsprozesse.

Musikalische Substanz (im Sinne der Filmmusik als eigenständiger Kunstform) und künstlerische Qualität behalten dabei in allen Typen einen hohen Stellenwert und werden romantisch beeinflusst aufgefasst: etwa durch die Abwertung sogenannter mittlerer Musik, die Betonung des Genie-Ideals und die Hervorhebung des Kunstwerks als Ausdruck individuellen Schaffens. Neben der dramaturgischen Funktion innerhalb des Films und der organisatorischen Funktion im Produktionsprozess tritt damit eine dritte Ebene hervor: die Vorstellung eines ästhetischen Eigenwerts der Filmmusik.

Romantische Ideen fungieren somit nicht nur als ästhetisches Erbe, sondern als aktive und dynamische Paradigmen innerhalb der Produktionsprozesse selbst: von der Ideenfindung über die Teamgestaltung bis hin zur technologischen Umsetzung und Auslagerung einzelner Herstellungsschritte. In all diesen Bereichen lassen sich deutliche Adaptions- und Transformationsprozesse romantischer Idiome nachweisen (vgl. Scheuer 2008; Preusser 2026).

Literaturverzeichnis

Audissino, Emilio (2017a): John Williams and Contemporary Film Music. In: Coleman, Lindsay/Tillman, Joakim (Hrsg.): *Contemporary Film Music. Investigating Cinema Narratives and Composition*. London: Palgrave Macmillan, S. 221–236.

Audissino, Emilio (2017b): *Film/Music Analysis. A Film Studies Approach*. Cham: Palgrave Macmillan.

Brandstetter, Gabriele/Neumann, Gerhard (Hrsg.) (2011): *Genie – Virtuose – Dilettant. Konfigurationen romantischer Schöpfungsästhetik*. Würzburg: Königshausen & Neumann (Stiftung für Romantikforschung, Bd. 53).

Buhler, James (2014): Ontological, Formal, and Critical Theories of Film Music and Sound. In: Neumeyer, David (Hrsg.): *The Oxford Handbook of Film Music Studies*. Oxford: Oxford University Press, S. 188–226.

Bullerjahn, Claudia (2001): *Grundlagen der Wirkung von Filmmusik*. Augsburg: Wißner.

Casanelles, Sergi (2024): *The Hyperorchestra. Screen Music and Virtual Musical Ensembles*. Cham: Palgrave Macmillan.

Coleman, Lindsay/Tillman, Joakim (Hrsg.) (2017): *Contemporary Film Music. Investigating Cinema Narratives and Composition*. London: Palgrave Macmillan.

Cooper, David (2016): »Pictures That Talk and Sing«. Sound History and Technology. In: Cooke, Mervyn/Ford, Fiona (Hrsg.): *The Cambridge Companion to Film Music*. Cambridge: Cambridge University Press, S. 29–50.

Copland, Aaron (1949): Tip to Moviegoers: Take Off Those Ear-Muffs. There's Music on the Screen. In: *The New York Times*, 6. November 1949, www.nytimes.com/1949/11/06/archives/tip-to-moviegoers-take-off-those-earmuffs-theres-music-on-the.html (16.03.2026).

Crogan, Patrick (2013): 6. Experience of the Industrial Temporal Object. In: Howells, Christina/Moore, Gerald (Hrsg.): *Stiegler and Technics*. Edinburgh: Edinburgh University Press, S. 102–118.

Elias, Karim S. (2017): Filmmusik heute. In: Rötter, Günther (Hrsg.): *Handbuch Funktionale Musik. Psychologie – Technik – Anwendungsgebiete*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 457–486.

Fuhrmann, Wolfgang (2021): The Flight to Neverland – Filmmusik ohne Scham hören: Eine Gebrauchsanweisung. In: Schwarz, Marina (Hrsg.): *Das verdächtig Populäre in der Musik. Warum wir mögen, wofür wir uns schämen*. Wiesbaden: Springer, S. 89–109.

Halfyard, Janet K. (Hrsg.) (2012): *The Music of Fantasy Cinema*. Sheffield and Bristol: Equinox.

Hill, Andy (2017): *Scoring the Screen. The Secret Language of Film Music*. Lanham: Rowman & Littlefield.

Jaszoltowski, Saskia/Riethmüller, Albrecht (2019): Musik im Film. In: Schramm, Holger (Hrsg.): *Handbuch Musik und Medien. Interdisziplinärer Überblick über die Mediengeschichte der Musik.* Wiesbaden: Springer, S. 95–122.

Karlin, Fred/Wright, Rayburn (2004): *On the Track. A Guide to Contemporary Film Scoring.* 2. Auflage. New York: Routledge.

Kerschbaumer, Sandra (2018): *Immer wieder Romantik. Modelltheoretische Beschreibungen ihrer Wirkungsgeschichte*. Heidelberg: Winter (Jenaer Germanistische Forschungen. Neue Folge, Bd. 43).

Kloppenburg, Josef (Hrsg.) (2012/2015): *Das Handbuch der Filmmusik. Geschichte – Ästhetik – Funktionalität*. Laaber: Laaber.

Kohli, Hansjörg (2018): Akteure und Einflussfaktoren bei der Realisierung von Filmmusik. Beobachtungen zur aktuellen Arbeitspraxis. In: Hentschel, Frank/Moormann, Peter (Hrsg.): *Filmmusik. Ein alternatives Kompendium*. Wiesbaden: Springer, S. 15–32.

Kompridis, Nikolas (2009): Romanticism. In: Eldridge, Richard (Hrsg.): *The Oxford Handbook of Philosophy and Literature*. Oxford: Oxford University Press, S. 247–270.

Kuckartz, Udo (2018): *Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung*. 4. Auflage. Weinheim: Beltz Juventa.

Lederer, Alexander (2022): *Die Narrativität der Musik im Film. Audiovisuelles Erzählen als performatives Ereignis*. Bielefeld: transcript.

Lehman, Frank (2021): John Williams's Action Music in the Twenty-First Century. In: Buhler, James/Durrand, Mark (Hrsg.): *Music in Action Film. Sounds Like Action!*. New York: Routledge, S. 116–148.

Lensing, Jörg U. (2009): *Sound-Design. Sound-Montage. Soundtrack-Komposition. Über die Gestaltung von Filmton*. 2. Auflage. Berlin: Schiele & Schön.

Luyken, Lorenz (2023): *Musikgeschichte »Romantik«*. Kassel: Bärenreiter (Bärenreiter Studienbücher Musik, Bd. 22).

Marvel Entertainment, LLC (2025): Movies. Journey into the Cosmic Depths of the Mighty Marvel Cinematic Universe. Marvel Movies, www.marvel.com/movies (28.10.2025).

McSweeney, Terence (2018): *Avengers Assemble! Critical Perspectives on the Marvel Cinematic Universe*. London und New York: Wallflower Press.

Preusser, Gernot (2026): *Romantik in der Filmmusik zwischen 2010 und 2019. Fiktive Welten im Spannungsfeld von Mythos, Utopie und Leitmotivik.* Berlin und Boston: De Gruyter (acoustic studies düsseldorf, Bd. 9).

Reinfandt, Christoph (2003): *Romantische Kommunikation. Zur Kontinuität der Romantik in der Kultur der Moderne*. Heidelberg: Winter.

Scheurer, Timothy E. (2008): *Music and Mythmaking in Film. Genre and the Role of the Composer*. Jefferson: McFarland & Company.

Schneller, Tom (2018): Technische Verfahren in der Filmmusik. In: Hentschel, Frank/Moormann, Peter (Hrsg.): *Filmmusik. Ein alternatives Kompendium*. Wiesbaden: Springer, S. 1–14.

Schrader, Matt (2017): *Score. A Film Music Documentary. The Interviews. Educational Edition*. Los Angeles: Epicleff Media.

Trottein, Serge (2013): 5. Technics, or the Fading Away of Aesthetics: The Sensible and the Question of Kant. In: Howells, Christina/Moore, Gerald (Hrsg.): *Stiegler and Technics*. Edinburgh: Edinburgh University Press, S. 87–101.

Winters, Ben (2016): The Composer and the Studio. Korngold and Warner Bros. In: Cooke, Mervyn/Ford, Fiona (Hrsg.): *The Cambridge Companion to Film Music*. Cambridge: Cambridge University Press, S. 51–66.

Wünschel, Ulrich (2018): Filmmusik jenseits des Films. Konzerte, Tonträger, musikalische Sozialisation. In: Hentschel, Frank/Moormann, Peter (Hrsg.): *Filmmusik. Ein alternatives Kompendium*. Wiesbaden: Springer, S. 319–331.

Empfohlene Zitierweise

Preusser, Gernot: Zwischen Digitalisierung und Romantisierung: Produktionsprozesse in Hollywood-Filmmusikproduktionen der 2010er-Jahre. In: *Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung* 20 (2026), S. 40–61, DOI: https://doi.org/10.59056/kbzf.2026.20.p40-61.

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.

Oper als Mainstream-Movie?

Strategien der Opernverfilmung in Florian Sigls THE MAGIC FLUTE – DAS VERMÄCHTNIS DER ZAUBERFLÖTE (2022)[1]

Adrian Kuhl

Als die Trailer veröffentlicht wurden, glaubte man seinen Augen kaum. Roland Emmerich, immerhin Regisseur diverser Action-Blockbuster, begleitet als ausführender Produzent eine Verfilmung von Mozarts *Zauberflöte*. Und was an Trailern geboten wurde, erinnerte auch nicht an Autorenfilm, sondern an veritables Hollywood-Kino: Die montierten Sequenzen versprachen eine in imposante Bilder gefasste Fantasy-Handlung mit jugendlicher Lovestory, wilde Verfolgungsjagden und eindrucksvolle Visual Effects. Die Trailer versprachen in Wort und Ton allerdings auch eine Verfilmung der Oper und das ganz ausdrücklich.[2] Nun sind filmische Umsetzungen von Musiktheater kein neues Genre, und auch die *Zauberflöte* wurde bereits mehrfach verfilmt.[3] Die dramaturgische Anlage, die populärkulturell orientierte Aufmachung sowie die breitenwirksame Vermarktung des Films THE MAGIC FLUTE – DAS VERMÄCHTNIS DER ZAUBERFLÖTE von Regisseur Florian Sigl, vor allem aber der überraschende Umgang mit Mozarts Musik lenken den Blick in diesem Falle allerdings in besonderer Weise auf die Frage, mit welcher Intention hier Musiktheater von der Bühne auf die Leinwand und den Screen übertragen wird.

Begibt man sich auf die Suche nach möglichen Antworten, so lassen sich bereits einige der Worteinblendungen in den Trailern als erste Spuren verstehen:[4] So ist in Trailer 1 die

---

1 Der folgende Beitrag ist die aktualisierte Schriftfassung eines Vortrags, den ich im Rahmen meines Habilitationsverfahrens im Fach Musikwissenschaft am 17. April 2024 an der Goethe-Universität Frankfurt gehalten habe.

2 Die beiden Trailer sind u. a. auf der Website zum Film von Tobis (https://tobis.de/titel/the-magic-flute) oder über YouTube abrufbar (vgl. »Verzeichnis der audiovisuellen Medien«).

3 TROLLFLÖJTEN (SE 1975, Ingmar Bergman); THE MAGIC FLUTE (UK 2006, Kenneth Branagh). Zu Bergmans vielbeachtetem Spiel zwischen filmischer und theatraler Realität vgl. z. B. Duncan 2023; zu Branaghs Film vgl. beispielsweise Sonntag 2016; einen Überblick über die Entwicklung von Opernfilmen bietet Citron 2000, 20–68.

4 Zur Bedeutung von Trailern für die Filmanalyse und ihre Möglichkeit einer zusätzlichen Semantisierung des Films vgl. Waack 2020, 436f.; die Rezeptionslenkung des Publikums durch Trailer betont auch Böhnke 2007, 23f.

Aufforderung »Erlebe die Musik«[5] zu lesen, in der Langversion des Trailers dagegen »Entdecke die Musik«[6] – das Bekanntmachen mit Mozarts Musik scheint offenbar ein prominentes Anliegen des Films zu sein. Darauf deutet auch eine Äußerung des Regisseurs im Presseheft zum Schweizer Filmstart hin: »In THE MAGIC FLUTE – DAS VERMÄCHTNIS DER ZAUBERFLÖTE sah ich die Gelegenheit, eine Lanze für die klassische Musik zu brechen, in einem großen, aufregenden Film für ein Mainstreampublikum, der so viele Menschen wie möglich erreichen soll. Dieser Film ist eine Feier der Musik, ihrer Zugänglichkeit und Eingängigkeit, ihrer Einmaligkeit und Zeitlosigkeit«, aber, so Sigl weiter, man müsse »die Leute hinführen, es ihnen leicht machen, die erste Hemmschwelle zu nehmen« (THE MAGIC FLUTE […]. *Presseheft*, 16f.).

Dieser Andeutung, mit einem betont populärkulturell ausgerichteten Film ein Einstiegsangebot zu klassischem Musiktheater zu machen, soll im Folgenden nachgegangen werden. Dabei wird zu diskutieren sein, ob und wenn ja wie es unterbreitet wird, oder ob die Äußerung des Regisseurs lediglich als Teil einer PR- oder Vermarktungsstrategie zu lesen ist. Zugleich sollen bei der Untersuchung die Strategien deutlich werden, mit denen hier Oper als Film realisiert wird. Dazu bedarf es zunächst einer Vorstellung der besonderen dramaturgischen Anlage von THE MAGIC FLUTE, bevor anschließend das Besetzungskonzept sowie insbesondere der Umgang mit Mozarts Musik in den Blick genommen werden.

I.

Wie schon anhand der beiden Trailer deutlich wird, bettet Sigl mit seinen Drehbuchautoren Andrew Lowery und Jason Young die Oper in dem zwar deutschen, aber original auf Englisch gedrehten und für den deutschsprachigen Markt rücksynchronisierten Film in eine fantasyhaft angelegte Rahmenhandlung ein.[7] Mozarts *Zauberflöte* bildet hierbei eine Parallelwelt zur Narrationsebene der realen Welt und wird für den Protagonisten zum zentralen Erfahrungsort: Der 17jährige Tim nimmt einen Studienplatz am Mozart-

5 THE MAGIC FLUTE […] Trailer 1, 0:01:01.

6 THE MAGIC FLUTE […] Trailer 2, 0:01:56.

7 Zur Synchronisation vgl. die Produktionsnotizen in THE MAGIC FLUTE […]. *Presseheft*, 14.

Internat in Salzburg an, um dort Gesang zu studieren. Im Zug dorthin begegnet er Sophie, die im Mädchen-Teil der Schule studiert, und es funkt zwischen den beiden, doch ansonsten findet sich Tim in einer bedrückenden Schulatmosphäre wieder, die von Kunstsnobismus, strenger Disziplin und Mobbing geprägt ist. Vom Rektor bei einer Gesangspräsentation gedemütigt, führen ihn drei Leuchtnebel, die aus einem Klavierauszug der *Zauberflöte* entstiegen sind, zu einer Uhr in der Schulbibliothek, die sich als geheimes Portal offenbart, durch das Tim in die Welt der *Zauberflöte* gelangt. Die drei Leuchtnebel – es sind die Drei Knaben – erklären ihm, dass er hier als Tamino Teil von Mozarts Oper werden und diese Welt vor der Königin der Nacht retten müsse. Gelänge ihm dies, würde ihm geholfen werden zu bekommen, was er benötige. Verwirrt willigt Tim ein und wechselt von nun an zwischen den beiden Welten.

In der realen Welt kreisen die Ereignisse für Tim und weitere Protagonisten um die Suche, was sie für ihr Leben selbst und nicht durch fremde Erwartung wollen, um wahre Freundschaft, ein respektvolles Miteinander und um den Schlüssel für die Lebensführung und die Kunst: wahrhaft zu fühlen, dies zu teilen und eigene Entscheidungen zu treffen. Es gilt also, authentisch zu sein. Lernen und erkennen tut Tim dies aber in der Welt der *Zauberflöte*, in der sich im Film nun tatsächlich die Handlung der Oper vollzieht. Größere Abweichungen zur Opernhandlung finden sich erst am Schluss, indem zu den bekannten Prüfungen Schweigen sowie Feuer- und Wasserprobe hier noch der Mut zur Entscheidung aufgrund wahrer Empfindung hinzukommt. Um Pamina zu retten, muss Tim bekennen, dass er nicht sie, sondern Sophie aus der realen Welt liebt. Der Film endet schließlich mit der Internatsaufführung der *Zauberflöte*, in der Tim den Tamino singt.

Es zeigt sich also, dass eines der übergeordneten Themen aus der Oper – der Lehrweg eines jungen Menschen zur Erkenntnis[8] – den Ausgangspunkt für eine Rahmenhandlung bildet, die eng mit der Handlung der *Zauberflöte* parallelisiert wird. Dabei ist die Story der Rahmenhandlung so angelegt, dass sie das aus der Oper adaptierte Grundthema über die Verortung in eine Schulsituation, das Aufgreifen der jugendlichen Liebesgeschichte und über das Ausrichten auf das derzeit vielfach präsente Thema des Authentisch-Seins auf eine mit der heutigen Lebenswelt vor allem junger Rezipierender verbundene Ebene

[8] Zu den in der Mozart-Forschung vieldiskutierten Facetten der Opernhandlung vgl. als Überblick beispielsweise Schreiber 2005, 150–152, und Krämer 1998, 538–549.

spiegelt. Auf diese Weise können Erinnerungseffekte an eigene Alltagserfahrungen entstehen, die das Ziel haben, insbesondere für ein junges Publikum inhaltliche Anknüpfungspunkte zu schaffen, da sich damit das Interesse für das Gezeigte wesentlich steigern lässt (Geimer 2010, 47; siehe auch Maase 2019, 125f.).[9] Die Rahmenhandlung wird auf diese Weise also für ein junges Publikum interessant und für dieses vor allem leicht zugänglich. Zugleich wird aber über die betonte Parallelisierung der beiden Handlungsebenen auch die historische Opernhandlung für ein junges Publikum interessant und in ihrer inhaltlichen Relevanz für diese Zielgruppe gesteigert, da sie – mit etwas Nachhilfe durch die inhaltlichen Eingriffe am Ende – als Erkenntnisort für Problemstellungen inszeniert wird, die eine Verbindung zu eigenen Alltagserfahrungen aufweisen. Es liegt nahe, hierin eine gezielte Reaktion der Filmschaffenden auf die schon länger bekannte Erkenntnis zu sehen, dass Klassische Musik von jungen Generationen zwar als zentrales Kulturgut angesehen, für ihre Lebenswelt aber als nicht relevant empfunden wird (Mende/Neuwöhner 2006, 250; Kirn 2016, 11). Der Film inszeniert die *Zauberflöte* damit also gezielt als ein für diese Zielgruppe belangvolles Kulturgut.

Die Anschlussfähigkeit für ein junges Publikum wird bei der Detailgestaltung des Films aber auch darüber hinaus noch vielfältig verstärkt. Sowohl auf der Handlungs- als auch auf der optischen und szenischen Ebene wird ebenfalls mit gezielten Wiedererkennungseffekten gearbeitet, die in vergleichbarer Weise auf Parallelen zu Alltagserfahrungen jüngerer Zielgruppen setzt – in diesem Falle zu kulturellen Erlebnissen.[10] Auf der Handlungsebene gilt dies beispielsweise für den Schauplatz des magischen Internats ebenso wie für das geheime Portal, das in eine Parallelwelt führt, in der ein Held einen Kampf gegen das Böse bestehen muss. Die Anleihen unter anderem an die als Literatur und Film vielfach rezipierte Harry-Potter-Saga von Joanne K. Rowling oder die in den gleichen Medienformen erfolgreichen *Chronicles of Narnia* von C. S. Lewis sind hier leicht zu erkennen. Gezielte Wiedererkennungseffekte entstehen aber zum Beispiel auch bei den Kostümen. Die dunklen Schuluniformen des fiktiven Mozart-Internats mit wei-

---

9 Sigl selbst weist auf die Chance des Publikums hin, mithilfe der Rahmenhandlung über »Teile aus ›Die Zauberflöte‹ zu reflektieren« (THE MAGIC FLUTE […]. *Presseheft*, 17).

10 Dass intertextuelle Verfahren ein Charakteristikum aktueller Hollywood-Filme wie insgesamt populärkultureller Ereignisse sind, haben Blanchet 2003, 11, und Maase 2019, 174, deutlich gemacht.

ßem Hemd und rot-gelben Wappen auf der Brust dürften vielfach Assoziationen mit den Schuluniformen aus Hogwarts hervorrufen und werden schon auf dem Filmplakat prominent inszeniert (Abbildung 1).



Abbildung 1: Filmplakat mit gut sichtbarem Wappen des Mozart-Internats auf Tims Brust. © TOBIS

Ein szenischer Wiedererkennungseffekt entsteht dagegen zum Beispiel bei der Szene, in der Papageno, Pamina und Tamino vor Monostatos und dessen Schergen fliehen. Sigl gestaltet dies als actionreiche Flucht über einen – bei Mozart und Schikaneder nicht vorkommenden – orientalischen Markt.[11] Diese Gestaltung lässt sich als Reverenz an die Realverfilmung von Disneys ALADDIN als Fantasy-Musical aus dem Jahr 2019 lesen, bei der Aladdin und Prinzessin Jasmin ebenfalls vor Soldaten über einen orientalischen Markt fliehen – zugleich ein Film, der ebenfalls das Thema des Authentisch-Seins inszeniert, wodurch sich noch ein weiterer intertextueller Wiedererkennungseffekt ergibt.[12] Plot, Dramaturgie, Handlungsnarration und szenische Gestaltung von THE MAGIC FLUTE zeigen sich also durch solche Anknüpfungsangebote insbesondere für ein junges Publikum als leicht anschlussfähig.[13]

II.

Um dieses Publikum nun für die Rezeption des Films zu begeistern, verfolgen die Verantwortlichen von THE MAGIC FLUTE ein Besetzungskonzept, das auf eine Popularität der Darstellenden in verschiedenen – und auch hier wieder vor allem jungen – Zielgruppen setzt,[14] was für einen Opernfilm allerdings bemerkenswerte Auswirkungen hat. Obwohl die Darstellenden in der englischen Originalfassung des Films alle selbst singen, besetzt Sigl nur die Rollen der Königin der Nacht und Sarastros mit professionellen Opernsingenden (Sabine Devieilhe, Morris Robinson). Die Darstellenden der übrigen Gesangs-

11 THE MAGIC FLUTE, 0:53:17–0:53:37; 0:54:40–0:55:16.

12 ALADDIN (USA 2019, Guy Ritchie), 0:07:42–0:10:51; das Authentisch-Sein wird beispielsweise als zu lösender Konflikt für Aladdins Handeln exponiert (z. B. 1:06:53; 1:18:03; 1:26:33–1:28:07; 1:29:10–1:30:00; Lösung bei 1:50:36).

13 Es lassen sich auch intertextuelle Bezüge finden, die ambivalent auf unterschiedliche Zielgruppen ausgerichtet sind: Die in Großaufnahme gezeigten Maskierungen der Geharnischten auf dem Markt (0:53:30, 0:54:14) lassen sich in ihrer Gestaltung sowohl als Reverenz an die Maskierungen der Krieger in THE CHRONICLES OF NARNIA – PRINCE CASPIAN (UK 2008, Andrew Adamson) lesen als auch durch die temporär herausgehobene Darstellung in Großaufnahme als Verweis auf Ingmar Bergmans Darstellung des Geharnischten bei der Ankunft von Sarastro (0:56:33). Dass Sigl gezielt intertextuelle Bezüge auf andere *Zauberflöten*-Verfilmungen integriert und sich damit explizit in die Tradition von Opernfilmen stellt, zeigt sich u. a. auch an der Darstellung von Paminas Bild während der Bildnis-Arie: Bergman hatte dies als lebendiges Miniaturgemälde inszeniert (0:17:38–0:20:06), was bereits Branagh durch die Umsetzung als sich bewegende Fotografie Paminas aufgegriffen hatte (0:16:52–0:17:37). Sigl wiederum gestaltet das Bildnis als lebendes Hologramm, das die Drei Damen an einen Felsen projizieren (0:28:14–0:29:48).

14 Zu diesem Anspruch des Besetzungskonzepts vgl. auch THE MAGIC FLUTE […]. *Presseheft*, 13.

rollen – und dazu zählen auch die Hauptrollen Tamino, Pamina und Papageno – sind dagegen mit Darstellenden besetzt, die aus dem Musical- und Pop-Bereich stammen oder hier neben ihrer Theater- und Filmtätigkeit Erfahrungen besitzen. Wird damit bereits der allgemeine Bekanntheitsgrad der Schauspielenden in einer Weise gesteigert, wie es mit einem Ensemble aus Opernsingenden wohl nicht zu erreichen gewesen wäre, verfügen zahlreiche auch der nicht singenden Darstellenden in jeweils unterschiedlichen Sparten an herausgehobener Popularität: So hat beispielsweise Iwan Rheon, der Darsteller des Papageno, nicht nur als Popmusiker mehrere Aufnahmen veröffentlicht, sondern durch seine Auftritte in der Serie GAME OF THRONES (USA 2011–2019) internationale Berühmtheit erlangt. Stéfi Celma (Papagena) besitzt Erfahrungen als Musical-Darstellerin, ist aber vor allem über ihre Hauptrolle in der französischen Serie CALL MY AGENT! (FR 2015–2020) populär, die in über hundert Ländern über Netflix vertrieben wurde. Der Darsteller des Musikgeschichtslehrers – der deutsche Comedian Tedros »Teddy« Teclebrhan – erreicht mit seinen Videos auf YouTube teils Aufrufe in Millionenhöhe und ist zudem über seine Show-Auftritte auf Amazon Prime berühmt, während Lary, eine der Drei Damen, u. a. als chartplatzierte Sängerin und Jurorin einer Kinder und Jugend-Casting-Show auf KiKa bekannt ist. Damit zielt der Cast also insbesondere auf eine junge, populärkulturell orientierte sowie internationale Zielgruppe mit unterschiedlichen Nutzungsgewohnheiten audiovisueller Medienformate.

Dass auch noch andere Zielgruppen angesprochen werden, sei ebenfalls erwähnt: Rolando Villazón dürfte mit einem Kurzauftritt beim bereits etablierten Klassik-Publikum Aufmerksamkeit erregen, während F. Murray Abraham beim Kulturfilm-Publikum ein Schmunzeln auslösen dürfte: Er spielt hier den musikverklärten Rektor, womit er Erinnerungen an seine Oscar-prämierte Rolle als Antonio Salieri in Miloš Formans Film AMADEUS (USA 1984) wachruft. Spielen bei dieser Besetzungsauswahl natürlich handfeste merkantile Gründe eine Rolle, so erscheint der Cast vor dem Hintergrund von Sigls Äußerung im Presseheft aber in einer doppelten Intention: Mit dieser Besetzung interessieren sich möglicherweise auch und vor allem junge Menschen für den Film, die ihn sich allein aufgrund von Mozarts Musik nicht angesehen hätten.[15]

[15] Auf dieses Kalkül deuten auch Äußerungen im Presseheft hin, vgl. THE MAGIC FLUTE […]. *Presseheft*, 11 und 13.

Wie bereits angedeutet, hat das breitenwirksame Besetzungskonzept für eine Opernverfilmung allerdings nennenswerte Auswirkungen. Denn die meisten Nummern erklingen durch die gemischte Besetzung aus dem Opern-, Musical- und Pop-Bereich gegenüber einer heutigen Realisierung im Opernhaus in einer neuen Klanggestalt. Besonders eindrücklich lässt sich dies anhand des Ensembleabschnitts der Drei Damen verdeutlichen, der nach deren Sieg über die Schlange erklingt. In der Oper ist der Abschnitt Teil der als Handlungsensemble gestalteten Introduktion, während er im Film durch das übrige Sounddesign als eine eigenständige Nummer angelegt ist. Ausgewählt wird außerdem lediglich der Abschnitt des Mozart'schen Ensembles, in dem die Damen zunächst die Schönheit des Prinzen bewundern, bevor sie sich streiten, wer ihn bewachen darf.[16] Ein ungewohnter Klangeindruck entsteht nun durch die Gesangsstimmen. Die Ausführenden singen gegenüber Mozarts Partitur eine Oktave tiefer[17] und verzichten weitgehend auf Vibrato. Zudem gestalten sie die Linien beispielsweise zu Beginn mit einer leisen und verhauchten Ausführung, bevor sie nach einer weitgehend neutralen Umsetzung des mittleren Abschnitts zum Ende schließlich einen schmetternden Klang erzeugen. Damit übernehmen sie Gestaltungsmittel, wie sie für den Pop- und Musical-Bereich charakteristisch, im klassischen Operngesang dagegen untypisch sind: Die Oktavverlagerung und die dadurch verstärkte Nutzung der Bruststimme sowie die reduzierte Verwendung von Vibrato evozieren insgesamt einen in Pop-Musik und Musical oft angestrebten sprachnahen Klangeindruck, während der Vocal Effect der verhauchten Ausführung bei zeitgleich flüsterähnlichem und vor allem elektrisch verstärktem Gesang das in diesen Musikrichtungen verbreitete Gestaltungsmittel des Crooning nutzt, um die inhaltliche Intimität des Ensemble-Beginns musikalisch umzusetzen. Für die steigernde Gestaltung des Schlusses greifen die Sänger*innen wiederum auf das im Musical-, aber auch im Pop-Bereich etablierte Belting zurück, um einen kräftigeren und zugleich rufähnlichen Klangeindruck zu erreichen. Der Klang des Ensembles erinnert dadurch also weniger an

16 THE MAGIC FLUTE, 0:23:08–0:24:35. Der Abschnitt wird musikalisch erheblich gestrafft, und es erklingen lediglich die Takte 62–92 und 153–173; zu Stocks Umgang mit der Mozart'schen Partitur siehe unten.

17 Darauf weist auch Sigl hin, vgl. THE MAGIC FLUTE […]. *Presseheft*, 18.

traditionelle Opernmusik, sondern weckt vielmehr Assoziationen zu Pop- und Musical-Sounds.[18]

Es griffe zu kurz, diese Klangtransformation als einen lediglich notwendigen Tribut an die geschilderte Ausrichtung der Besetzung oder als einen bloßen Versuch nach Beachtungsgenerierung durch Verfremdung zu interpretieren.[19] Vielmehr erscheint die ungewohnte Klanggestalt vor dem Hintergrund von Sigls Äußerung als eine wohlkalkulierte Strategie in seinem Bestreben, einem jungen Publikum Einstiegsangebote in die Klassische Musik zu bieten und mögliche Hemmschwellen vor der Oper abzubauen.[20] Denn der an Pop-Sounds erinnernde Klang des Ensembles dürfte die Musik einem populärkulturell orientierten Publikum deutlich vertrauter erscheinen lassen als regulärer Operngesang, ihn damit in seiner wahrnehmungsästhetischen Relevanz für dieses steigern und somit leichter anschlussfähig machen.[21]

III.

Es scheint also, als ob der Film über seine dramaturgische und visuelle Anlage, dem Besetzungskonzept und der teilweise besonderen Klanggestalt von Mozarts Musik vielfältige Strategien verfolgt, um junge Publikumskreise zu Oper hinzuführen und ihnen Anschlussmöglichkeiten zu bieten. Sigls intendiertes ›Lanze-Brechen für Klassische Musik‹ kann aber nur dann funktionieren, wenn für das Publikum im Film auch erkennbar wird, dass es sich ab einem bestimmten Zeitpunkt um ein Stück der Klassischen Musik handelt. Es gilt also, Mozarts *Zauberflöte* als ein ›Stück‹ dieses Repertoires deutlich erkennbar zu machen. Damit ist keineswegs ein ohnehin aussichtsloses Streben nach

---

18 Der Soundtrack ist mittlerweile über YouTube zugänglich, sodass sich der Klangeindruck des Ensembles leicht nachvollziehen lässt: www.youtube.com/playlist?list=OLAK5uy_m4riUNl5C_S73DZIDCR5fqdZ_OEkyRfq8; englische Version: www.youtube.com/playlist?list=OLAK5uy_n-k-MsUpQhL6255QJsE6blfTDe-OUKz6M (17.07.2026).

19 Zur Beachtungsgenerierung als Gradmesser von Popularität vgl. Döring et al. 2021, insbesondere 3–16.

20 Die Oktavtransposition benennt Sigl selbst als Möglichkeit zur Modernisierung, vgl. THE MAGIC FLUTE […]. *Presseheft*, 18.

21 Zum Zusammenhang von Schönheitsempfinden, Relevanz und Rezeption kultureller Artefakte im Bereich kultureller Bildung vgl. Hornberger 2019, 45f. und 49.

vermeintlicher Authentizität gemeint. Gemeint ist, dass für das Publikum deutlich werden muss, wann und dass es sich im Film um Mozarts *Zauberflöte* handelt.

Schon dramaturgisch wird durch die Weltenübertritte Tims angezeigt, dass es nun um die Opern-Welt geht. Diese ist zudem auch szenisch beispielsweise durch fantastisch anmutende Kostüme und Spielorte, magische Handlungselemente und eine irreal wirkende Beleuchtung als eine gegenüber der übrigen Welt des Films eigenständige Ebene erkennbar.[22] Diese Abgrenzung wird aber auch auf musikalischer Ebene deutlich markiert. Überblickt man die musikalische Gestaltung der Handlungsebenen, so zeigt sich, dass die Art der verwendeten Musik eng mit der jeweiligen diegetischen Welt verknüpft ist: Neu komponierte Filmmusik erklingt in unterschiedlicher Funktion sowohl in der realen wie in der *Zauberflöten*-Welt und unterscheidet sich klanglich auch nicht wesentlich voneinander. In der realen Welt erklingen dagegen Popmusik und populäre Klassik – »I'll be there« von den Jackson Five[23] und »Con te partirò« von Andrea Bocelli[24] –, während Mozarts Musik allein der Opern-Welt vorbehalten bleibt. Lediglich die Ouvertüre und der Beginn der Schlangenszene sind auch Szenen in der realen Welt unterlegt, dienen hier aber in unterschiedlicher Funktion dezidiert als musikalischer Verweis auf die *Zauberflöten*-Welt.[25] Die Musik der *Zauberflöte* erklingt demnach also stets eindeutig erkennbar als das Stück ›Die Zauberflöte‹.

Dieser Effekt gelingt auch im weiteren Umgang mit der Oper – und dies sowohl im Großen wie im Kleinen. Schon durch die Laufzeit des Films von zwei Stunden ist er-

22 Zu solch einem narrativen Einsatz der Mise en scène vgl. Kirsten 2022, 73f.

23 THE MAGIC FLUTE, 0:06:35–0:07:02; 1:08:26–1:11:23.

24 THE MAGIC FLUTE, 0:14:36–0:15:29.

25 Der Beginn der Ouvertüre (Takt 1–3) erklingt nach dem Vorspann und der Einblendung des Filmtitels bei lediglich schwarzem Bild und damit noch vor Beginn des ›eigentlichen‹ Films. Die Musik lässt sich hier als Klangchiffre interpretieren, mit der der folgende Film als Verfilmung der *Zauberflöte* markiert wird (zum selbstreflexiven Verhältnis von Vorspann und Film vgl. Böhnke 2007, 104). Die Ouvertüre wird als untermalende Musik fortgesetzt, als Tim den Klavierauszug der *Zauberflöte* auspackt und der Operntitel auf dem Deckel erscheint; auch hier ist somit die Musik als Klangchiffre für die *Zauberflöte* hörbar (0:02:56–0:03:51, Takt 4–15). Eine erneute Fortsetzung beginnt als untermalende Musik während Tim mit dem Zug am Salzburger Bahnhof ankommt und sich zum Mozart-Internat aufmacht. Eine Straßenkünstlerin mit einer Papageno-Marionette lässt die Musik dabei erneut als direkte Klangchiffre für die *Zauberflöte* erscheinen (0:07:27–0:07:32). Der Beginn der Schlangenszene erklingt, als Tim Paolo von der Welt der *Zauberflöte* berichtet (1:35:18–1:35:38).

sichtlich, dass die deutlich längere Oper nicht vollständig erklingen kann.[26] Die darum notwendigen Straffungen erfolgen aber stets so, dass das Stück als Stück eindeutig erkennbar bleibt. Gilt dies für die diegetische Ebene, die die wesentlichen Elemente der Opernhandlung aufgreift, so gilt dies auch für die Musik. Vergleicht man die Nummernfolge des Films mit der der Oper, so zeigt sich, dass vor allem diejenigen Nummern in die Auswahl aufgenommen wurden, die entweder allseits als Bestandteile der *Zauberflöte* bekannt sein dürften – beispielsweise die Rachearie der Königin der Nacht oder die Vogelfänger-Arie Papagenos – oder die in der Regel auf neueren wie älteren Best-Of-Aufnahmen der Oper zu finden sind und somit als ›Hits‹ des Stücks gelten können. Ergänzt wird diese Auswahl aus Gründen der Handlungsnarration und Figurenzeichnung um einige weitere Nummern.[27] Durch diese ›Hit‹-Auswahl der Musiknummern dürfte sich für die Mehrheit des Publikums somit der Eindruck einstellen, es handele sich tatsächlich um ›die‹ *Zauberflöte*.

Die begrenzte Laufzeit des Films macht aber neben der Best-Of-Auswahl der Nummern auch zusätzliche Kürzungen innerhalb der Musikstücke nötig. Ein Vergleich mit der Partitur zeigt hier, dass der Filmkomponist Martin Stock daher teils radikale Streichungen vornimmt. So erklingen vollständig nur Taminos »Zu Hilfe! Zu Hilfe!« sowie die Rachearie der Königin der Nacht. Bei anderen Nummern werden Vor- und Nachspiele gestrichen, komplette Strophen sowie Arienteile entfallen, und es wird vor allem in den Ensembles mit Straffungen von Wiederholungsstrukturen gearbeitet. Dadurch aber, dass lediglich beim Terzett »Du feines Täubchen, nur herein«, Musik aus unterschiedlichen Nummern der Oper miteinander kombiniert wird, bleiben die Nummern trotz der immensen Kürzungen stets eindeutig als Bestandteile ›der‹ *Zauberflöte* erkennbar. An der radikalsten Kürzung von Mozarts Musik lässt sich dies exemplarisch verdeutlichen: Als Papageno Pamina befreit, erklingt in der Oper das Duett »Bei Männern, welche Liebe fühlen«, in der beide über die Liebe sinnieren. Bei Mozart ist das Duett bekanntlich ein 49-taktiges Stück in wechselstrophiger Anlage, in dem zunächst Pamina eine Strophe singt, Papageno diese aufgreift und beide den ersten Abschnitt duettierend beschließen.

---

[26] Darauf weisen auch die Verantwortlichen hin, vgl. THE MAGIC FLUTE […]. *Presseheft*, 12; zum Umgang mit Kürzungen im Opernfilm in historischer Perspektive vgl. Kühnel 2001, 73.

[27] Vgl. Anhang, S. 84–86.

Es folgt eine variierte Wiederholung des ersten Abschnitts, der anschließend in eine ausgedehnte Schlussbildung überführt wird. Im Film setzt Pamina nun ohne das zweitaktige Vorspiel ein, bevor kurz vor Papagenos erstem Einsatz der komplette Rest des Stücks gestrichen wird – es erklingen also nur viereinhalb Takte, aber Paminas ganze Strophe. Motiviert wird der Abbruch mit einem intertextuellen Augenzwinkern, indem Papageno seinen ausbleibenden Einsatz mit den Worten kommentiert, sie hätten später noch ausreichend Zeit zum Singen. Es ist ein extremes Beispiel, das man schon als zitathafte Verwendung bezeichnen kann – das Entscheidende ist aber, dass sich der Effekt des Wiedererkennens dennoch einstellt.[28]

Erkennbar bleibt Mozarts Musik auch dann, wenn sie nicht eigenständig erklingt, sondern in neu komponierte Filmmusik eingebaut wird, die zugunsten einer wirkungsvollen filmischen Gestaltung auch in der Welt der *Zauberflöte* vorgesehen ist. Zeigen lässt sich dies am Terzett »Du feines Täubchen, nur herein«, das dem eben vorgestellten Duett unmittelbar vorausgeht: Pamina, die bei einem Fluchtversuch gefasst worden ist, wird vor Monostatos geschleppt, der sie in Ketten legen lässt. Die nun drohende Vergewaltigung Paminas durch Monostatos wird nur durch das Eintreffen Papagenos verhindert. Im Film wird der Szenenbeginn mit neuer Filmmusik unterlegt, bevor nach einem Disput zwischen Pamina und Monostatos mit kurzer Zäsur die Musik Mozarts beginnt. Es erklingen die Takte 1 bis 31 des Terzetts, an die sich nach abermaliger Zäsur kurzzeitig wieder Stocks Musik anschließt, um die gefährliche Atmosphäre einer drohenden Vergewaltigung zu unterstützen. Für Papagenos folgenden Auftritt wird das Terzett dann fortgesetzt, in Takt 53 aber für das Fallen einer Feder, die Papageno verrät, nahtlos in neue Filmmusik überführt. Der eigentliche Schluss des Terzetts wird schließlich gestrichen und ausnahmsweise durch das Finale der Ouvertüre ersetzt (Takt 215–226), um eine filmisch wirkungsvolle Steigerungsdynamik der Szene zu erreichen – bei Mozart endet die Szene bekanntlich eher verhalten. Durch die unterschiedlichen Klangsprachen bleibt allerdings Mozarts Musik stets deutlich als Musik der Oper erkennbar.[29] Wie schon beim Aufgreifen der Handlung und der fokussierten Verwendung von ›Hits‹ dürfte auch der geschil-

28 THE MAGIC FLUTE, 0:52:13–0:52:31.

29 THE MAGIC FLUTE, 0:48:19–0:51:20.

derte Umgang mit Kürzungen in der Musik somit beim Großteil des Publikums den Eindruck vermitteln, es handle sich beim Vorgestellten um das Stück ›Die Zauberflöte‹.

Das Vorstellen des Stücks als Stück erfolgt im Film aber noch auf weiteren Ebenen, wie sich beispielsweise an Tims erstem Besuch in der *Zauberflöten*-Welt ablesen lässt. Erstmals durch das Portal getreten, findet er sich in einer wüstenähnlichen Landschaft wieder, blickt sich um und wandert anschließend irritiert durch die Gegend. Die ausstatterische Gestaltung der Szene folgt dabei nun demonstrativ den Bühnenanweisungen der Oper. So ist bei Mozart »eine felsige Gegend« vorgesehen, die »hie und da mit Bäumen überwachsen« ist und bei der sich auf beiden Seiten Berge befinden (Gruber/Orel 1970, 38). Als Tim sich das erste Mal umschaut, erblickt er (und mit ihm das Publikum) für mehrere Sekunden sowie durch Scharfstellung anfangs noch zusätzlich betont, genau diese Szenerie, bevor der karge Landschaftsraum weiter sukzessive in Erscheinung tritt.[30] Dass diese Einstellung und generell die Location vom Publikum dezidiert als Werkbezug gelesen werden soll und kann, wird über den obligatorischen Roman zum Film deutlich (Lambertus 2022a). Hier wird über die paratextuelle Konstellation von Roman und Film (Waack 2020, 438) sowie mithilfe transmedialen Erzählens, das einem populärkulturell orientierten Publikum vertraut ist (Maase 2019, 150), explizit auf diese Kongruenz hingewiesen (Lambertus 2022a, 51):

> »Es war erdrückend heiß hier, eine richtige Wüstenlandschaft. Was war das bloß für ein Ort?
>
> Plötzlich ging ihm ein Satz durch den Kopf, den er schon so oft gelesen hatte: *Das Theater ist eine felsichte Gegend, hie und da mit Bäumen überwachsen*. So begann Mozarts *Zauberflöte*, das war die Szenenbeschreibung für den ersten Auftritt der Oper. Die Szene, in der Prinz Tamino auf der Jagd von einer gefährlichen Schlange verfolgt wurde. Die Felswände, die Dornbüsche – das kam irgendwie schon hin.«

Auch die szenische Umsetzung wird in THE MAGIC FLUTE demnach in das Bestreben einbezogen, dem Publikum das Stück als Stück bekannt zu machen. In diese Richtung zielt auch ein weiterer, übergeordneter Werkbezug. So gehört zu den historischen Besonderheiten der *Zauberflöte* ihre Einbindung in eine für den Librettisten Emanuel Schikaneder charakteristische Spektakelästhetik (Krämer 1998, 547; Sonnek 1999, 225). Bei der Uraufführung der Oper machte sich das durch damals spektakuläre und vor allem

[30] THE MAGIC FLUTE, 0:20:37–0:20:44.



Abbildung 2: Schleier der Königin der Nacht. © Luis Zeno Kuhn/TOBIS



Abbildung 3: Die Riesenschlange. © Luis Zeno Kuhn/TOBIS

optische Bühneneffekte bemerkbar, die möglicherweise neueste technische Erfindungen rezipierten und dem Stück somit einen besonderen Schauwert verliehen (Lütteken 2024, 76–80). Diese Spektakelanlage wird im Film nun durch die Integration von zahlreichen sowie beeindruckenden Visual Effects aufgegriffen – beispielsweise ein in der Luft wallender Schleier der Königin der Nacht, der sich über den Himmel ausbreitet (Abbildung 2), oder auch eine eindrucksvoll animierte Riesenschlange, die Tim zur Introduktion »Zu Hilfe! zu Hilfe! sonst bin ich verloren« verfolgt und dabei effektvoll diverse Felsen zertrümmert (Abbildung 3).[31] Die herausgehobene Schauebene des Films, die den

[31] THE MAGIC FLUTE, 0:32:03–0:33:28 und 0:21:22–0:22:58. Die Effekte werden durch Pressebilder sogar eigens promotet (vgl. Abbildungen 2 und 3).

Unterhaltungswert für weite Teile des Publikums steigern und die Erwartung an ein Filmereignis bedienen dürfte, konturiert somit über ihren historischen Werkbezug die filmische Vorstellung der *Zauberflöte* als Stück – als eine medienspezifische Transformation eines historischen Charakteristikums von Mozarts Oper.[32]

IV.

Sigls filmische Transformation der *Zauberflöte* zeigt sich also in einer betont breitenwirksamen Ausrichtung. Eine vielfältig anschlussfähige Coming-Of-Age-Rahmenhandlung soll Interesse innerhalb eines vor allem jungen Publikums wecken, ein auf den Mainstreammarkt ausgerichteter Cast versucht verschiedene Zielgruppen ins Kino zu locken, während Mozarts Musik über Analogien an Pop- und Musical-Sounds in einer dem breiten Publikum anschlussfähigen Klanggestalt präsentiert wird. Eine Vielzahl von Visual Effects wie auch die bildästhetische Aufmachung bedienen dabei die zeitaktuelle Erwartung an ein zeitgemäßes und spektakelhaftes Filmereignis. Vielfältige Begleitmedien bespielen zudem die obligatorischen Vermarktungskanäle und sollen eine zusätzliche Verbreitung des Films sichern. All dies lässt sich leicht darüber erklären, es handele sich hier nun einmal um einen kommerziell orientierten und auf breite Rezeption ausgerichteten Film für ein internationales Mainstreampublikum. Dies ist zweifellos richtig.

Der genauere Blick auf die Gestaltung des Films und insbesondere auf seinen reflektierten Umgang mit Mozarts Musik und seiner Oper, wie auch die Detailgestaltung der Begleitmedien lässt diese Strategien der Kommerzialisierung und Popularisierung aber ambivalent erscheinen. Denn die ausgeführten Techniken lassen sich in übergeordneter Lesart auch als Strategie interpretieren, junge Zielgruppen an Klassische Musik heranzuführen und dafür zu interessieren. Die Vertrautheit mit der Bild- und Spektakelästhetik veritabler Hollywood-Filme sowie die Anschlussfähigkeit des Publikums an die auf eigene Erfahrungen ausgerichtete Handlungsgestaltung zielt auf die Erkenntnis, dass Oper mit den eigenen Lebenskontexten viel zu tun haben kann. Das Spiel mit dem Pop- und Musical-Sound wie auch die gegenüber ausgebildeten Opernsingenden bewusst ungeschult klingenden Stimmen der Identifikationsfiguren Tim (Jack Wolfe) und Pamina

[32] Auch die Begleitmedien vermitteln diese Information, vgl. Lambertus 2022b, 54.

(Asha Banks) dient dem Senken der Hemmschwelle junger Hörender, sich für Klassische Musik zu interessieren und lädt darüber hinaus zum für Popmusik üblichen Nachsingen der Stücke ein. Zugleich wird aber, wie deutlich wurde, im Film ausdrücklich Mozarts *Zauberflöte* als Stück Klassischer Musik vermittelt. Darauf zielen sowohl die Zuordnung unterschiedlicher Musikstile zu verschiedenen Handlungsebenen, die Best-Of-Auswahl der Musiknummern, die deutliche Trennung der Klangsprache von neukomponierter Filmmusik und Mozarts Musik, das Aufgreifen von Szenerie und übergeordneter Charakteristika wie der Spektakelanlage mit medienspezifisch aktualisierenden Mitteln. All dies kann als Impetus gelesen werden, auch einem weniger mit der *Zauberflöte* vertrauten Publikum Mozarts Oper als Oper vorzustellen.

Dieses Anliegen nach Vermittlung lässt sich aber auch in der für kommerzielle Filme obligatorischen Vermarktung feststellen. Dies gilt neben dem Roman zum Film auch für weitere Begleitmedien wie das Bilderbuch zum Film (Lambertus 2022b). Hier wird nun nicht wie zu erwarten anhand von Filmfotos die Filmhandlung nacherzählt, sondern die originale Handlung der Oper, wodurch also diese und nicht der Film im Mittelpunkt steht. Ergänzt wird dies zusätzlich durch ein auf breites Publikum ausgerichtetes Kapitel, das Hintergründe unter anderem zu Mozart, Schikaneders Spektakelästhetik, dem Freimaurertum, zu rassistischen und misogynen Problematiken der *Zauberflöte*-Handlung sowie auch zur Frage, was überhaupt eine Oper ist, liefert, also ebenfalls auf Heranführung setzt (Lambertus 2022b, 51–61). Zusätzlich akzentuiert wird der Vermittlungsaspekt aber noch über ein besonderes Feature der Begleitmedien. Sowohl in den Roman wie in das Bilderbuch sind Verweise integriert, an welchen Handlungsstellen die jeweilige Musik Mozarts erklingt, die im Film zu hören ist – und diese war, anders als die Filmmusik von Martin Stock, über einen QR-Code kostenlos anhörbar.[33] Die übliche Vermarktungsstrategie kommerzieller Filme über unterschiedliche Begleit- und Einstiegsmedien wird hier also gezielt in den Dienst der Vermittlung von Mozarts Musik und der Kunstform Oper gestellt. Einen Schritt weiter geht sogar ein Merchandising-Produkt: Es gibt auch die Flöte zum Film – eine goldene Blockflöte der Firma Hohner –, aber inklusive einer auf

[33] Inzwischen ist der gesamte Soundtrack, inklusive Stocks Musik, in deutscher und englischer Version kostenfrei verfügbar, vgl. Fußnote 18.

dem Film basierenden App zum Flöte-Lernen.[34] Der im Trailer angedeutete und von Sigl konturierte Impetus, über das Medium eines mit zeitaktuellen und populärkulturellen Mitteln erzählten Mainstreamfilms – nicht nur, aber auch – zur Vermittlung von Klassischer Musik an ein junges Publikum beizutragen, offenbart sich also bei näherem Hinsehen als ein ernstzunehmendes Anliegen.

V.

Popularisierungsbestrebungen von Oper sind nun kein neues Phänomen – dies gilt gleichermaßen für die Bühne beispielsweise durch spektakelhafte Inszenierungen bei Opernevents wie denjenigen auf der Bregenzer Seebühne, für den Wechsel von Rezeptionskontexten zum Beispiel beim Opern-Streaming oder auch für die mediale Transformation zum Opernfilm, bei dem für die *Zauberflöte* schon Kenneth Branagh mit neuer Handlung, englischer Sprache und veritabler Kinoästhetik auf die breitentaugliche Anziehungskraft von Massenmedien gesetzt hatte. Oper als Kunstform sowie Mozarts Musik einem jungen Publikum mittels einer ihm bekannten Ästhetik und mit den ihm vertrauten medialen Möglichkeiten zu vermitteln, wie dies bei THE MAGIC FLUTE geschieht, erscheint aber nicht zuletzt durch konsequentes Einbeziehen der Musik in diesen Ansatz als ein bemerkenswertes Unternehmen. Vor diesem Hintergrund ist es nicht verwunderlich, dass es den Filmverantwortlichen gelang, selbst namhafte Institutionen aus dem Bereich der Klassischen Musik von ihrem Konzept zu überzeugen – die Stiftung Mozarteum Salzburg unterstützte das Projekt, während die Deutsche Grammophon den vom Mozarteumorchester Salzburg eingespielten Soundtrack ins Label aufnahm. Auch überzeugte der Film die Jury der Deutschen Film- und Medienbewertung (FBW), die ihm, allerdings nach »reichlich Diskussion«, das ›Prädikat wertvoll‹ verlieh, da sie sich von dem »Crossover aus Klassik und Moderne, aus Film und Oper angesprochen« fühlte und konstatierte, dass »herkömmliche Theater- und Opernaufführungen […] bekanntermaßen kaum noch zum kulturellen Mindset einer durchschnittlichen jüngeren Bevölkerung« gehörten, der Film aber eben »diese Zielgruppe zu adressieren weiß« (FBW Jury-Be-

[34] https://hohner.de/de/instrumente/blockfloeten/magic-flute, ein Werbeclip ist auf YouTube zu finden: https://youtu.be/Fp180wOmQmU (17.07.2026).

gründung). Diese Einschätzung bestätigte schließlich die Bewertung der BJF Jugend Filmjury, die sich aus Jugendlichen zwischen 10 und 18 Jahren zusammensetzt, indem sie dem Film eine Empfehlung aussprach und ihm 4,5 von 5 möglichen Sternen verlieh.[35]

Beim breiten Publikum sind die Popularisierungsstrategien der Filmverantwortlichen allerdings nicht in großem Stil aufgegangen. Das weltweite Einspielergebnis von THE MAGIC FLUTE liegt gerade einmal bei etwas mehr als 492.000 USD und zeigt, dass trotz der vielfältigen Ansätze zur Publikumsgewinnung nur wenige Menschen auch zum Anschauen des Films bewegt werden konnten.[36] Sichtet man zudem Kritiken und – bei aller Vorsicht vor dem Authentizitätsgehalt dieser Quellensorte – Online-Kommentare zum Film, so entsteht ein geteiltes Meinungsbild. Zwar findet das Bestreben nach einer zeitgemäßen filmischen Realisierung der *Zauberflöte* oftmals grundsätzlich Zustimmung, doch werden immer wieder verschiedene Aspekte der dramaturgischen Umsetzung wie die Verwendung der parallelisierten Handlungsstränge, mangelnde Spannung oder auch insgesamt die filmische Inszenierung als weniger gelungen kritisiert. Offenbar besonders bei Publikum mit Erfahrungen in Klassischer Musik stößt zudem verschiedentlich die heterogene Stimmqualität der Ausführenden oder auch grundsätzlich der klangliche Transfer der Oper in den Pop- und Musical-Sound auf Kritik und Unverständnis.[37]

Andere Rezensionen und Kommentare deuten im Gegenteil gerade auf das Aufgehen der eingesetzten Strategien hin – etwa wenn Drehbuch und Cast als gelungen gelobt, der Film insgesamt als »bockstark« (»Nickelbert« 2023) oder »überraschend cool« (»Lukas« 2022) befunden werden und sogar konstatiert wird, man bekäme »Hardcore Bock auf Klassische Musik« (»@08XxSwagsterxXD« 2023). Und auch die Mischung der Gesangsstile findet immer wieder Anklang und wird als einer jungen Zielgruppe angemessen empfunden.[38] Insbesondere die Erfahrungsschilderungen begleitender Eltern und

---

35 www.jugend-filmjury.com/film/the_magic_flute_das_vermaechtnis_der_zauberfloete, zur Zusammensetzung der Jury vgl. www.jugend-filmjury.com/die_jury (beide 17.07.2026).

36 Angaben zum Einspielergebnis finden sich bei IMDb: www.boxofficemojo.com/title/tt8206398/ (17.07.2026).

37 Vgl. beispielsweise Atzinger 2022; Braunmüller 2022; Schindele 2022; Schors 2022; Zander 2022; vgl. auch Nutzer*innenkommentare beispielsweise von »Gunnar« 2024: »Wer große Oper erwartet wird enttäuscht werden«; »MiLa« 2023: »Gut dass Mozart das nicht mehr erleben musste«; Ulbrich 2023: »Grauenvoll«.

38 Vgl. beispielsweise Schwesig 2022 sowie auch die Kommentare von »Anonymer User« (13.11.2022), »Anonymer User« (18.11.2022) oder »Jule« (07.12.2022).

Großeltern, die von faszinierten Kindern beim Ansehen des Films berichten, lassen in Verbindung mit dem Einspielergebnis aber auch vermuten, dass offenbar ein äußerer Anstoß zur Rezeption des Films hilfreich ist.[39] Möglicherweise kann THE MAGIC FLUTE daher den Impetus der Filmverantwortlichen zur Heranführung eines jungen Publikums an Klassische Musik auf dem Weg der Folgeverwertung besser ausspielen als während des regulären Releases – mittlerweile wurde THE MAGIC FLUTE von Vision Kino, einer gemeinnützigen Gesellschaft zur Förderung der Film- und Medienkompetenz, als ›Filmtipp‹ aufgenommen und ist im Schuljahr 2025/26 im Programm der »SchulKinoWochen«, während interaktive Lernbausteine den Film und seinen Umgang mit Mozarts Musik für die pädagogische Arbeit in verschiedenen Schulfächern aufbereiten.[40]

Quellen- und Literaturverzeichnis

»@08XxSwagsterxXD« (2023): Online-Kommentar, 2023, www.youtube.com/watch?v=iIuCGtxXZ1o (17.07.2026).

»Anonymer User« (2022): Online-Kommentar, 03.11.2022, www.filmstarts.de/kritiken/260894/userkritiken/ (17.07.2026)

»Anonymer User« (2022): Online-Kommentar, 13.11.2022, www.filmstarts.de/kritiken/260894/userkritiken/ (17.07.2026).

»Anonymer User« (2022): Online-Kommentar, 18.11.2022, www.filmstarts.de/kritiken/260894/userkritiken/ (17.07.2026).

Atzinger, Michael (2022): Fantasy Spaß mit Mozart. In: *BR Klassik*, 15.11.2022, www.br-klassik.de/aktuell/news-kritik/filmkritik-the-magic-flute-das-vermaechtnis-der-zauberfloete-100.html (17.07.2026).

Blanchet, Robert (2003): *Blockbuster. Ästhetik, Ökonomie und Geschichte des postklassischen Hollywoodkinos*. Marburg: Schüren.

Böhnke, Alexander (2007): *Paratexte des Films. Über die Grenzen des filmischen Universums*. Bielefeld: transcript (Masse und Medium 5).

---

39 Vgl. beispielsweise den Kommentar von »wwe« 2023: »Mir persönlich als Mozart-Verehrerin und im Oma-Alter hat der Film sehr gut gefallen. […] Ich habe den Film mit meiner Enkeltochter geschaut und hatte kein größeres Interesse erwartet. Weit gefehlt!«; oder auch »Anonymer User« (03.11.2022).

40 www.visionkino.de/filmtipps/the-magic-flute-das-vermaechtnis-der-zauberfloete/; die Lernbausteine sind hier zu finden: https://lernbausteine.visionkino.de/magic_flute/index.html. Als geeignete Fächer werden Musik, Deutsch, Kunst, Philosophie, Ethik und Religion genannt: https://lernbausteine.visionkino.de/index/ (alle 17.07.2026).

Braunmüller, Robert (2022): THE MAGIC FLUTE – DAS VERMÄCHTNIS DER ZAUBERFLÖTE: Mozart mit Harry Potter. In: *Münchener Abendzeitung*, 17.11.2022, www.abendzeitung-muenchen.de/kultur/kino/the-magic-flute-das-vermaechtnis-der-zauberfloete-mozart-mit-harry-potter-art-858949 (17.07.2026).

Citron, Marcia J. (2000): *Opera on Screen*. New Haven und London: Yale University Press.

Döring, Jörg et al. (2021): Was bei vielen Beachtung findet. Zu den Transformationen des Populären. In: *Kulturwissenschaftliche Zeitschrift* 2021/2, S. 1–24. DOI: https://doi.org/10.2478/kwg-2021-0027.

Duncan, Dean (2023): Ingmar Berman's Film Version of *The Magic Flute*. In: Waldoff, Jessica (Hrsg.): *Cambridge Companion to the Magic Flute*. Cambridge: Cambridge University Press, S. 333–342. DOI: https://doi.org/10.1017/9781108551328.022.

FBW, Deutsche Film und Medienbewertung: *Jury-Begründung zu* THE MAGIC FLUTE – DAS VERMÄCHTNIS DER ZAUBERFLÖTE, www.fbw-filmbewertung.com/film/the_magic_flute_das_vermaechtnis_der_zauberfloete (17.07.2026).

Geimer, Alexander (2010): *Filmrezeption und Filmaneignung. Eine qualitativ-rekonstruktive Studie über Praktiken der Rezeption bei Jugendlichen*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

»Gunnar« (2024): »Wer große Oper erwartet wird enttäuscht werden«, Online-Kommentar, 10.03.2024, www.amazon.de/product-reviews/B0BJY34YVD/ref=cm_cr_arp_d_paging_btm_2?ie=UTF8&pageNumber=2&nextPageToken=MjAyNi0wNS0xN1QyMDozMjo0OC44OTcxODUzMzNaADEw (17.07.2026).

Hornberger, Barbara (2019): Schön und gut? Aber! Über den Status Populärer Kultur in der kulturellen Bildung. In: *Zeitschrift für Kulturwissenschaften. Kultur und Bildung – Kulturelle Bildung?* 6/2, S. 41–54. DOI: https://doi.org/10.25969/mediarep/16766.

»Jule« (2022): Online-Kommentar, 07.12.2022, www.kino-zeit.de/film-kritiken-trailer-streaming/the-magic-flute-das-vermaechtnis-der-zauberfloete-2022 (17.07.2026).

Kirn, Julia (2016): *Klassische Musik in den Lebenswelten Jugendlicher und junger Erwachsener. Die Bedeutung von sozialen Einflussfaktoren, medialen Inhalten und motivationalen Bedürfnissen*. München: Allitera Verlag.

Kirsten, Guido (2020): Mise en Scène. In: Hagener, Malte/Pantenburg, Volker (Hrsg.): *Handbuch Filmanalyse*. Wiesbaden: Springer, S. 65–81. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-658-13339-9_9.

Krämer, Jörg (1998): *Deutschsprachiges Musiktheater im späten 18. Jahrhundert. Typologie, Dramaturgie und Anthropologie einer populären Gattung*. Tübingen: Niemeyer (Studien zur deutschen Literatur, Bd. 149/150).

Kühnel, Jürgen (2001): ›Mimesis‹ und ›diegesis‹ – szenische Darstellung und filmische Erzählung. Zur Ästhetik der Oper in Film und Fernsehen. In: Csobádi, Peter (Hrsg.): *Das Musiktheater in den audiovisuellen Medien. »… ersichtlich gewordene Taten der Musik«. Vorträge und Gespräche des Salzburger Symposions 1999*. Anif und Salzburg: Müller-Speiser (Wort und Musik, Bd. 48), S. 60–79.

Lambertus, Hendrik (2022a): *The Magic Flute. Das Vermächtnis der Zauberflöte. Das Buch zum Film.* Berlin: Ueberreuter.

Lambertus, Hendrik (2022b): *Die Zauberflöte. Eine Nacherzählung der berühmten Oper mit Bildern aus dem Kinofilm*. Berlin: Ueberreuter.

»Lukas« (2022): Online-Kommentar, 14.11.2022, www.kino-zeit.de/film-kritiken-trailer-streaming/the-magic-flute-das-vermaechtnis-der-zauberfloete-2022 (17.07.2026).

Lütteken, Laurenz (2024): *Die Zauberflöte. Mozart und der Abschied von der Aufklärung*. München: C. H. Beck.

Maase, Kaspar (2019): *Populärkulturforschung. Eine Einführung*. Bielefeld: transcript (Edition Kulturwissenschaft, Bd. 190). DOI: https://doi.org/10.14361/9783839445983.

Mende, Annette/Neuwöhner, Ulrich (2006): Wer hört heute klassische Musik? In: *Media Perspektiven* 2006/5, S. 246–258, www.ard-werbung.de/fileadmin/user_upload/media-perspektiven/pdf/2006/05-2006_Mende.pdf (17.06.2026).

»MiLa« (2023): »Gut dass Mozart das nicht mehr erleben musste«, Online-Kommentar, 08.06.2023, www.amazon.de/product-reviews/B0BJY34YVD/ref=cm_cr_arp_d_paging_btm_2?ie=UTF8&pageNumber=2&nextPageToken=MjAyNi0wNS0xN1QyMDozMjo0OC44OTcxODUzMzNaADEw (17.07.2026).

Gruber, Gernot; Orel, Alfred (Hrsg.) (1970): Mozart, Wolfgang Amadeus: *Die Zauberflöte* KV 620. Kassel [u. a.] Bärenreiter (Neue Mozart Ausgabe, Serie II: Bühnenwerke, Bd. 19). Online als Teil der *Digitalen Mozart Edition*, https://dme.mozarteum.at/nmaonline/ (17.07.2026).

Mozart, Wolfgang Amadeus/Stock, Martin (2022): *The Magic Flute. Das Vermächtnis der Zauberflöte. Original Motion Picture Soundtrack*. Berlin: Deutsche Grammophon.

»Nickelbert« (2023): Online-Kommentar, 2023, www.moviepilot.de/movies/the-magic-flute/kritik (17.07.2026).

Schindele, Toni (2022): Kritik zu THE MAGIC FLUTE – DAS VERMÄCHTNIS DER ZAUBERFLÖTE, 21.11.2022, www.derfilmjournalist.de/artikel/kritik-zu-the-magic-flute-das-vermächtnis-der-zauberflöte (17.07.2026).

Schors, Anna (2022): Mozart meets Mystery. In: *taz*, 23.11.2022, https://taz.de/Film-The-Magic-Flute/!5896198/ (17.07.2026).

Schreiber, Ulrich (2005): Die Opern II. Werke der Wiener Jahre. In: Leopold, Silke (Hrsg.): *Mozart Handbuch*, Kassel: Bärenreiter – Stuttgart: Metzler, S. 80–161.

Schwesig, Annette (2022): Mozart in Hogwarts. In: *Stuttgarter Zeitung*, 17.11.2022, www.stuttgarter-zeitung.de/inhalt.filmkritik-the-magic-flute-mozart-in-hogwarts.57fc7a45-7cef-4027-914c-cefb11588ef4.html (17.07.2026).

Sonntag, Sabine (2016): Der Erste Weltkrieg als Opernsetting. Kenneth Branaghs Film THE MAGIC FLUTE. In: *Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung* 12, S. 171–180. DOI: https://doi.org/10.59056/kbzf.2016.12.p171-180.

Sonnek, Anke (1999): *Emanuel Schikaneder. Theaterprinzipal, Schauspieler und Stückeschreiber*. Kassel [u. a.]: Bärenreiter (Schriftenreihe der Internationalen Stiftung Mozarteum Salzburg, Bd. 11).

THE MAGIC FLUTE. DAS VERMÄCHTNIS DER ZAUBERFLÖTE. *Presseheft*, Praesens-Film AG, Zürich, www.praesens.com/praesens-pro-presse/katalog/das-vermaechtnis-der-zauberfloete/regional/de/press-kid/ (17.07.2026).

Ulbrich, Jens (2023): »Grauenvoll«, Online-Kommentar, 29.04.2023, www.amazon.de/product-reviews/B0BJY34YVD/ref=cm_cr_arp_d_paging_btm_2?ie=UTF8&pageNumber=2&nextPageToken=MjAyNi0wNS0xN1QyMDozMjo0OC44OTcxODUzMzNaADEw (17.07.2026).

Waack, Linda (2020): Paraanalytische Methoden. In: Hagener, Malte/Pantenburg, Volker (Hrsg.): *Handbuch Filmanalyse*. Wiesbaden: Springer, S. 435–442. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-658-13339-9_33.

»wwe« (2023): Online-Kommentar, 03.06.2023, www.amazon.de/product-reviews/B0BJY34YVD/ref=cm_cr_arp_d_paging_btm_2?ie=UTF8&pageNumber=2&nextPageToken=MjAyNi0wNS0xN1QyMDozMjo0OC44OTcxODUzMzNaADEw (17.07.2026).

Zander, Peter: Magic Flute im Kino: Pfeif auf die Oper. In: *Berliner Morgenpost*, 15.11.2022, www.morgenpost.de/kultur/article236919631/Magic-Flute-im-Kino-Pfeif-auf-die-Oper.html (17.07.2026).

Verzeichnis der audiovisuellen Medien

ALADDIN (USA 2019, Guy Richie). DVD (123 Min.). Disney DVD, München.

THE MAGIC FLUTE [DIE ZAUBERFLÖTE] (UK 2006, Kenneth Branagh). DVD (133 Min.) Edition Salzgeber, Berlin.

THE CHRONICLES OF NARNIA – PRINCE CASPIAN (UK 2008, Andrew Adamson). Stream (140 Min.), Disney.

TROLLFLÖJTEN [THE MAGIC FLUTE] (SWE 1975 [remastered 2010], Ingmar Bergman). DVD (137 Min.) BFI, London.

THE MAGIC FLUTE. DAS VERMÄCHTNIS DER ZAUBERFLÖTE (D 2022, Florian Sigl). Stream (125 Min.), Tobis.

THE MAGIC FLUTE. DAS VERMÄCHTNIS DER ZAUBERFLÖTE. Trailer 1 Deutsch: www.youtube.com/watch?v=CImcGhviAGc&list=PLbqQ3MKuKlIWAWUEUM4fZlOyxpTSbDgz1&index=3 (17.07.2026).

THE MAGIC FLUTE. DAS VERMÄCHTNIS DER ZAUBERFLÖTE. Trailer 2 Deutsch: www.youtube.com/watch?v=slBwUuh0ulE (17.07.2026).

Abbildungsnachweise

Abbildung 1: © TOBIS, www.praesens.com/praesens-pro-presse/katalog/das-vermaechtnis-der-zauberfloete/ (17.07.2026).

Abbildungen 2 und 3: © Luis Zeno Kuhn/TOBIS, www.praesens.com/praesens-pro-presse/katalog/das-vermaechtnis-der-zauberfloete/ (17.07.2026).

Anhang: Nummernübersicht der *Zauberflöte* und die Musikverwendung in THE MAGIC FLUTE – DAS VERMÄCHTNIS DER ZAUBERFLÖTE sowie ein Vergleich zu Querschnitt-Releases

Mozart/Schikaneder (1791)	**THE MAGIC FLUTE – DAS VERMÄCHTNIS DER ZAUBERFLÖTE (2022)**	**Karajan (1981)**	**Gardiner (1996)**	**Abbado (2007)**	**Jacobs (2014)**
Ouvertüre	X (gekürzt)	X	X	X	X
I. Aufzug					
Nr. 1 Introduktion »Zu Hilfe! Zu Hilfe! sonst bin ich verloren« (Drei Damen, Tamino)	X (erst ab Einsatz Drei Damen gekürzt)	X			X
Nr. 2 Arie »Der Vogelfänger bin ich ja« (Papageno)	X (gekürzt)	X	X	X	X
Nr. 3 Arie »Dies Bildnis ist bezaubernd schön« (Tamino)	X (gekürzt)	X	X	X	
Nr. 4 Rezit. u. Arie »O zittre nicht, mein lieber Sohn« / »Zum Leiden bin ich auserkoren« (Königin der Nacht)	X (gekürzt)	X	X	X	X
Nr. 5 Quintett »Hm! hm! hm! (Drei Damen, Tamino, Papageno)	X (gekürzt)		X	X	X
Nr. 6 Terzett »Du feines Täubchen nur herein« (Pamina, Monostatos, Papageno)	X (gekürzt, mit Schluss der Ouvertüre)				
Nr. 7 Duett »Bei Männern, welche Liebe fühlen« (Pamina, Papageno)	X (gekürzt)	X	X	X	
Nr. 8 Finale					
»Zum Ziele führt dich diese Bahn«					X
»Die Weisheitslehre dieser Knaben«					X
»Wie stark ist doch dein Zauberton«					X
»Schnelle Füße, rascher Mut«					X
»Ha! hab ich euch noch erwischt!«	X (gekürzt)				X
»Das klinget so herrlich, das klinget so schön!«	X (am Ende verfremdet)				

»Könnte jeder Brave Mann«					
»Es lebe Sarastro«	X (gekürzt)		X	X	
»Herr, ich bin zwar Verbrecherin!«					
»Na, stolzer Jüngling; nur hierher!«			X	X	
»Wenn Tugend und Gerechtigkeit«					
II. Aufzug					
Nr. 9 Marsch			X		X
Nr. 10 Arie mit Chor »O Isis und Osiris« (Sarastro, Chor)		X	X	X	X
Nr. 11 Duett »Bewahret euch vor Weibertücken« (Zwei Priester)					
Nr. 12 Quintett »Wie? wie? wie? ihr an diesem Schreckensort? (Drei Damen, Tamino, Papageno)					
Nr. 13 Arie »Alles fühlt der Liebe Freuden« (Monostatos)	X (gekürzt)	X		X	X
Nr. 14 Arie »Der Hölle Rache kocht in meinem Herzen« (Königin der Nacht)	X	X	X	X	X
Nr. 15 Arie »In diesen heil'gen Hallen kennt man die Rache nicht« (Sarastro)	X (gekürzt)	X	X	X	X
Nr. 16 Terzett »Seid uns zum zweiten Mal willkommen« (Drei Knaben)		X			
Nr. 17 Arie »Ach ich fühl's, es ist verschwunden!« (Pamina)	X (gekürzt)	X	X	X	X
Nr. 18 Chor der Priester »O Isis, und Osiris, welche Wonne!«		X	X	X	X
Nr. 19 Terzett »Soll ich dich Teurer nicht mehr sehn?« (Pamina, Tamino, Sarastro)					
Nr. 20 Arie »Ein Mädchen oder Weibchen wünscht Papageno sich!« (Papageno)		X	X	X	
Nr. 21 Finale					
»Bald prangt, den Morgen zu verkünden«	X (nur instrumental, gekürzt)		X	X	

»Du also bist mein Bräutigam?«			X	X	
»Sollte dies dein Jüngling sehen«			X	X	
»Der, welcher wandert diese Straße«					X
»Was hör ich? Paminens Stimme?«					X
»Tamino mein! O welch ein Glück!«					X
Marsch	X (gekürzt)				X
»Papagena! Papagena!«			X	X	
»Halt ein!«			X	X	
»Klinget Glöckchen, klinget«			X	X	
»Pa- pa -pa«	X (gekürzt)	X	X	X	
»Nur stille! stille! stille!«			X	X	X
»Die Strahlen der Sonne – Heil sei euch Geweihten! – Es siegte die Stärke«		X	X	X	

Verzeichnis der in der Tabelle genannten Querschnitt-Releases:

Karajan (1981) = Mozart, Wolfgang Amadeus: *Die Zauberflöte (Querschnitt)*. Edith Mathis, Karin Ott, Janet Perry, Francisco Araiza, Gottfried Hornik, José van Dam, Berliner Philharmoniker, Herbert von Karajan. Deutsche Grammphon 2532 004.

Gardiner (1996) = Mozart, Wolfgang Amadeus: *Die Zauberflöte (Querschnitt)*. Christiane Oelze, Michael Schade, Cyndia Sieden, Gerald Finley, Harry Peeters, The English Baroque Soloists, John Eliot Gardiner. Archiv Produktion 453 443-2.

Abbado (2007) = Mozart, Wolfgang Amadeus: *Die Zauberflöte (Querschnitt)*. Christoph Strehl, Dorothea Röschmann, Hanno Müller-Brachmann, Erika Miklósa, René Pape, Mahler Chamber Orchestra, Claudio Abbado. Deutsche Grammophon 478 6404.

Jacobs (2014) = Mozart, Wolfgang Amadeus: *Die Zauberflöte (Famous Scenes)*. Daniel Behle, Marlis Petersen, Daniel Schmutzhard, Sunhae Im, Marcos Fink, Anna-Kristiina Kaappola, Akademie für Alte Musik, René Jacobs. Harmonia mundi HMX 2908716.

Empfohlene Zitierweise

Kuhl, Adrian: Oper als Mainstream-Movie? Strategien der Opernverfilmung in Florian Sigls THE MAGIC FLUTE – DAS VERMÄCHTNIS DER ZAUBERFLÖTE (2022). In: *Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung* 20 (2026), S. 62–87, DOI: https://doi.org/10.59056/kbzf.2026.20.p62-87.

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.

From experiment to exploitation
Sound and music in GDR science fiction films

Jan Topolski

In the following article, I examine the audio layer of two science fiction films made in the German Democratic Republic. The selected titles are: DER SCHWEIGENDE STERN (GDR/PL 1960), directed by Kurt Maetzig, and IM STAUB DER STERNE (GDR 1976), directed by Gottfried Kolditz. In the opening section, I will outline the concept of ›utopischer Film‹ in the context of a socialist state, and I will recall the most important titles and composers. Next, I will discuss three scenes from both films, chosen as the most representative and innovative. My main goal is to compare how different methods of sound and music production have led to completely contrasting aesthetics approaches, from experimentation in ›musique concrète‹ style to exploitation of popular genres.

The choice of these two films is motivated by several reasons. Firstly, they both share a similar starting point: the receipt of a mysterious extraterrestrial signal and the subsequent dispatch of a mission. Secondly, more than a dozen years between their premieres means a completely different context of the Cold War space race. Thirdly, this temporal distance also allows us to observe the evolution of the genre and sound production technology. Fourthly, the audio layer in these two titles plays a key role in shaping the depicted world, going beyond the standard function of music or sound. Furthermore, in both cases, the renowned composers employed a variety of inspirations, sources and instruments. Finally, the novel on which the first film is based and the screenplay of the second bring interesting clues for sound design.

GDR-Poland co-production DER SCHWEIGENDE STERN in many ways is the true pioneer of the science fiction genre in the Eastern Block. Andrzej Markowski created an immense soundtrack, with orchestral prologue and epilogue and a variety of ambiguous electronic atmospheres and effects between. I will focus particularly on the latter, showing the methods of the Polish Radio Experimental Studio engineers and interpreting it in the

context of Stanisław Lem's novel. Another point of reference will be Michel Chion's theory of audio-vision, my own interviews and interpretations by other researchers.

The second case study is devoted to IM STAUB DER STERNE, which represents the decline of science fiction in the GDR, this time co-produced with Romania. The sound layer features a lot of electronic effects, computer speech synthesis and the Subharchord synthesiser. Above all, however, Karl-Ernst Sasse's music as well as costumes and props refer to the popular genres of his time, which can be interpreted in the spirit of exploitation strategies. The primary sources for this title will be Kolditz's original screenplay, archival interviews and production documents.

Context

The science fiction genre gained importance in the Eastern Bloc countries during the Cold War for at least a few reasons. One of them was its capacity to spin visions of a better future, which in Germany translated into the terms ›utopische Literatur‹ and ›utopischer Film‹ (cf. Fisher 2014). Political and social themes appear in many titles produced in the 1950s to the 1980s in the Soviet Union, East Germany, Czechoslovakia and Poland. Secondly, science fiction provided a platform for presenting groundbreaking technologies in the space race – both real and imagined. It is a genre that looks to the future rather than dwelling on the problems of the past, bygone regimes and systems (cf. Pepliński 2025). Thirdly, even in the reality of subsidised film industries in socialist countries, decision-makers sometimes expected the accounting books to balance. Science fiction allowed the propaganda message to be dressed up in the attractive (sometimes tight and shiny) costume so it could have the potential to influence the masses, i. e. the desired ›Massenwirksamkeit‹ (cf. Heiduschke 2013).

The main production company in the German Democratic Republic was DEFA (Deutsche Film AG/German Film Stock Corporation). Already in the post-war years, its heads realised that even the most politically correct films attracted far fewer viewers than trivial entertainment imported from behind the Iron Curtain. The response to audience demand was therefore to be domestic melodramas, youth films and a subgenre specific to the GDR, namely ›Indianerfilme‹. In this context, science fiction was also used, although it

posed some budgetary challenges. Hence, the feature film DER SCHWEIGENDE STERN and the educational film DIE REISE NACH KOSMATOM (GDR/PL 1962, Manfred Gussmann, Janusz Star) were produced in co-production with Poland. The later EOLOMEA (GDR 1973, Herrmann Zschoche) was the result of a collaboration with Bulgaria, while IM STAUB DER STERNE (GDR 1976, Gottfried Kolditz) was coproduced with Romania.

Thanks to the many years of effort by screenwriter Joachim Hellwig and writer Claus Ritter, a DEFA futurum Arbeitsgruppe was formed in 1971 (cf. Fritzsche 2006). Apart from workshops, screenplays and music videos (so-called ›Discofilme‹), only a few feature films were ultimately produced within its framework, including two works by Kolditz: IM STAUB DER STERNE and DAS DING IM SCHLOSS (GDR 1979). However, the director had already encountered the science fiction genre earlier, in SIGNALE – EIN WELTRAUMABENTEUER (GDR/PL 1970). The last ›utopischer Film‹ made in the GDR – but after the dissolution of DEFA futurum – was BESUCH BEI VAN GOGH (GDR 1985, Horst Seemann). Karl-Ernst Sasse was responsible for the soundtrack in all three of Kolditz's works, and Andrzej Markowski in two Polish-German co-productions – that's another reason to choose titles with their music as most representative for the genre. Finally, jazz veteran Günther Fischer wrote the entertaining music for EOLOMEA (one of the first in his cinema career), and Seemann not only directed but also composed the music for his film.

DER SCHWEIGENDE STERN *(1960)*

DER SCHWEIGENDE STERN is based on Stanisław Lem's first novel, *Astronauci* (*The Astronauts*, 1951; German translation *Planet des Todes*, 1954). The plot begins with the discovery of a damaged reel at the site of an extraterrestrial shipwreck. After decoding it, it turns out to have originated from Venus, but attempts at radio communication are unsuccessful (hence the working title »Venus antwortet nicht«). An international and interracial team is sent to the planet on a scientific mission aboard the Soviet ship Kosmokrator. After many adventures during the flight, landing and on the surface of Venus, it turns out that the local civilisation had planned to invade Earth, but had itself fallen victim to its own weapons of mass destruction.

The dramatic start to the space race between East and West provided an important backdrop for the film. Between 1957 and 1960 only, USSR launched the first intercontinental ballistic missile, the first artificial satellite (emitting a famous »bip« signal from orbit), the first lunar and heliocentric spacecrafts, not to mention several dogs revolving around Earth (not all survived though). The rapid acceleration of the space race was, in fact, putting the producer under considerable pressure, as were reports of a biopic about the rocket genius Wernher von Braun being made in West Germany at the same time.[1]

The proposal for co-production based on Lem's novel came from the Polish side as early as 1957, but after many twists and turns, it was the East German participation that proved decisive, both in terms of budget and the production team. That's why the direction of DER SCHWEIGENDE STERN was entrusted to professor Kurt Maetzig, the creator of the two-part revolutionary epic ERNST THÄLMANN (GDR 1954 and 1955). DEFA provided a studio in Babelsberg for special effects, although some Polish artists were responsible for set and sound design or music. By the end of the 1950s, conductor and composer Andrzej Markowski had already collaborated with leading directors of the Polish school, such as Andrzej Wajda and Andrzej Munk (cf. Topolski 2022). He loved experiments, producing sounds on test projection equipment (HISTORIA JEDNEGO MYŚLIWCA, PL 1957, Hubert Drapella) or coming up with an etude on the subjective sound perception (A WALK IN THE OLD CITY OF WARSAW, PL 1958, Andrzej Munk).

Markowski proposed dividing the audio layer in DER SCHWEIGENDE STERN into orchestral music (assigned only to the prologue and epilogue on Earth) and electronic atmospheres or sound effects (used in most scenes on the Kosmokrator and Venus). He realised the latter together with engineer Krzysztof Szlifirski at the newly opened Polish Radio Experimental Studio (PRES) in Warsaw. Founded by musicologist Józef Patkowski in 1957 – shortly after similar studios were established in Paris, Milan and Cologne – it soon became the leading centre of its kind in the Eastern Bloc (cf. Crowley et al. 2019).

[1] This film, I AIM AT THE STARS (WERNHER VON BRAUN – ICH GREIFE NACH DEN STERNEN, USA/D 1960, J. Lee Thompson), was eventually released in the summer of 1960, i. e. half a year after DER SCHWEIGENDE STERN.

The high-budget and pioneering film brought with it numerous technological innovations. In addition to colourful Agfacolor film and the wide Totalvision format, the sound was mixed using the 4-Kanal-Magnetton system. In this high-quality format, in addition to the three channels assigned to the speakers behind the screen, there was also a so-called ›effects track‹. It enabled the spatial distribution of selected sounds on the speakers in the auditorium (cf. Hüningen 2011), although today it is difficult to determine exactly which effects from DER SCHWEIGENDE STERN were broadcast in this way – and how many theaters actually were equipped for it (most likely not a single one in Poland at that time). According to sources, Markowski was not present at the final mixing and later complained about the balance between dialogue, effects and music (cf. Pepliński 2020).

I will focus here on three most innovative and aurally poignant scenes. The first key moment in the plot is the deciphering of the message from the Venusian reel. Lem wrote in *The Astronauts* that »the language of the ›report‹ resembled, as it turned out, not so much speech as unusual music, because what corresponds to earthly words appeared in it as if in various ›tonalities‹« (Lem 1970, 24).[2] In the control room, »high-pitched buzzing« can be heard, and the speaker emits the Latin names of the elements found on Earth. In the film, there are even more sounds: from the atmosphere of the room itself, through processed voices, to electronic modulations. In his article Dariusz Brzostek focuses on the act of decoding and human voice (Brzostek 2016, 10):

> »[...] An electronic sound of an as yet untranslated message comes from the loudspeakers – reminiscent of modulated sine waves. [...] Of course, it is difficult to distinguish the message itself from the electronic noise in the communication channel, although it is easy to notice intriguing regularities in the form of repeating sound sequences – suggesting their meaningful nature. The biggest change in the soundtrack, however, concerns the very ›reading of the message‹, which in the film is entrusted to the electron brain itself, speaking with a human voice, albeit significantly modified by electronic sound effects to give it an ›inhuman‹, ›cybernetic‹ and, ultimately, futurological character. Here, a ›post-human‹ intelligent mechanism reads out an ›inhuman‹ message from another world to humanity.«

In turn, Daniel Muzyczuk (2017, 136), describing this scene, refers to the category of ›syncretic acousmator‹, coined by Louis Niebur as typical of early science fiction films. The synchronous juxtaposition of images of futuristic machinery with a modulated voice is intended to create the illusion that the reel itself generates these sounds. Niebur himself

[2] The translations of the original Polish and German texts here and below are my own.

juxtaposes two concepts taken from Michel Chion's audio-visual dictionary: ›synchresis‹ and ›acousmator‹. The latter refers to a bodiless character represented in the diegesis solely by voice or sound, such as the computer in ALPHAVILLE (FR 1965, Jean-Luc Godard). In the case of DER SCHWEIGENDE STERN and the scene in the control room, this character would be the Venusians themselves, whom we never see on screen.[3]

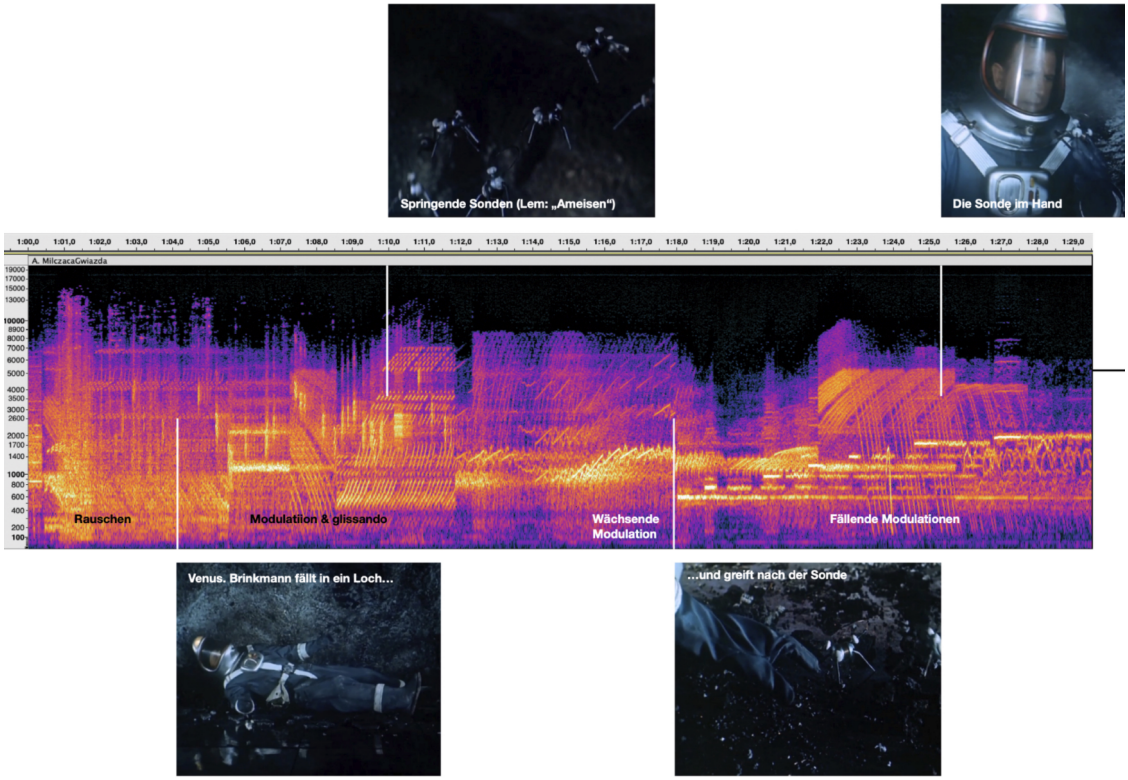


Figure 1: Scene with probes: shots combined with audio spectograms. © Topolski 2024

The next chosen scene shows pilot Brinkmann encountering Venusian probes in the form of flying metal ›ants‹, which he initially mistakenly took for living beings. Lem mentions in *The Astronauts* that they emit squeaks and broken sounds, which intensify when the cosmonaut grabs one of them. In DER SCHWEIGENDE STERN, the probes, jumping merrily on visible strings, are embodied thanks to the modulated sounds from PRES (Figure 1). The capture of one of the ›ants‹ is rendered by a series of rising sinusoidal tones, as if of increasing excitement.

[3] Another Eastern European film using this concept is PLANETA BUR (USSR 1962, Pavel Klushantsev) which features a mysterious acousmatic voice and is also set on Venus.

As Szlifirski recalls (cf. Topolski 2022), many of the source sounds for DER SCHWEIGENDE STERN were recorded in the laboratories of the Wojskowa Akademia Techniczna [Military University of Technology] – at that time a rather mysterious and inaccessible place. There, the engineer recorded the noise of a wind tunnel (Kosmokrator engines) and heated, bubbling aviation oils (plasma on Venus). This brings to mind the contemporary practice of French ›musique concrète‹, based on so-called ›sound objects‹ and their subsequent studio processing. Years later, Michel Chion, a composer from this circle, wrote some seminal books on the relationship between sound and image in cinema, including *Audio-vision* or *Film, a Sound Art*. He introduced there, among other things, the term ›rendering‹, which means conveying the material qualities of represented objects or people through sound (Chion 2009, 488):

> »The film spectator recognizes sounds to be truthful, effective and fitting not so much if they reproduce what would be heard in the same situation in reality, but if they render (convey, express) the feelings associated with the situation. (This occurs at a barely conscious level for film viewers have a fairly crude and mediate understanding of cinema's figurative nature.) The materialising indices are the sound's details that cause us to ›feel‹ the material conditions of the sound source, and refer to the concrete process of the sound's production. They can give us information about the substance causing the sound – wood, metal, paper, cloth – as well as the way the sound is produced – by friction, impact, uneven oscillations, periodic movement back and forth, and so on.«

According to Chion's definition, the sounds of the ›ants‹ in DER SCHWEIGENDE STERN render their agility and liveliness. Towards the end of the scene (Figure 1), they evoke associations with exotic, nimble creatures, a sort of monkeys. Since the film's premiere, this sound has been perceived as comical and out of keeping with the film's serious tone. Alicja Helman criticised the second scene analysed here in *Ekran* magazine (Helman 1960, 2):

> »Electronic music was supposed to be an additional attraction, but it either harms the film by causing unintended humorous effects (the scene with the beetles) or belongs to the so-called ›inaudible‹ category, i. e. it is not noticed at all.«

Many years later Nina Noeske in one of her articles on electronic music in science fiction shared this impression (Noeske 2019, 69f.):

> »[…] even a kind of ›mickey-mousing‹ is possible at the journey's destination, Venus: the sounds made by the small, insect- and robot-like creatures on the planet seem almost comical, particularly when they appear to be laughing at the crew member.«

In the third selected scene – when one of the scientists plays a recording from the Venusian memory crystals – the novel turns out to be much more interesting than the film (Lem 1970, 243f.):

> »There was a dull hum, a crackling, then a few unpleasant, rapidly falling whistles. Suddenly, a melody flowed from the loudspeaker. Dark, focused, violent and full of dread. It did not inspire fear, but was fear itself; fear was in it like in the giant skeletons of Jurassic reptiles, frozen in a monstrous spasm, as if caught by a stream of molten lava and frozen forever in a pose of unspeakable pain and terror. It was like those giant bones that were no longer spines and ribs, no longer part of life, but not yet limestone, part of the dead world. Like them, it was at once bizarre, repulsive – and familiar, giving the impression of being almost human …«

In DER SCHWEIGENDE STERN, this scene is treated briefly, and the terrifying melody itself is not so very different from many of the PRES sound effects previously used (Brzostek 2016, 12). Nina Noeske emphasised the uncertain origins of the sounds in DER SCHWEIGENDE STERN, pointing out its resemblance to FORBIDDEN PLANET (USA 1956, Fred M. Wilcox) (Noeske 2023, 256f.):

> »In this film, too, it is often unclear whether the sound is part of the diegesis: particularly when the recurring sounds of electronic devices, monitors, on-board computers and control centres, the different layers seem to blend together seamlessly. At times, the rhythmic regularity of the technological sounds gives them the character of a composition. […] The only elements that clearly belong to the diegetic sphere are the voices of the Venusian inhabitants, which, however, can only be heard through the ›translation‹ of corresponding technical devices into sound waves […] these sounds – sine waves and noises, both partly imbued with reverb – have nothing human about them.«

In her final sentence Noeske interestingly contradicts Lem's intentions, as quoted before in the passage from *Astronauts*: »melody giving the impression of being almost human …« (Lem 1970, 244). This is one of many auditory challenges in DER SCHWEIGENDE STERN: Markowski's and Szlifirski's atmospheres appear to function similarly as the ›electronic tonalities‹ by Bebe and Louis Barron created for FORBIDDEN PLANET (cf. Leydon 2004). In both of these titles from opposite sides of the Iron Curtain – created in 1956 and 1960 respectively, without any connection – the bold idea of sound design that influences the perception of the world is represented. Both the ambient of the planet and the sounds made by vehicles or robots, as well as the ›musical‹ motifs (such as the melody mentioned above), have a similar electroacoustic source. This makes it quite difficult to

differentiate between these layers and functions, as Philip Hayward and Natalie Lewandowski noted in their article on DER SCHWEIGENDE STERN (Hayward/Lewandowski 2010, 197):

> »Throughout the Venusian sequence, Markowski and Szlifirski represent the environment and active components of the planet using electronic music and sound effects that eschew conventional ambiences, mechanical noises and/or musical formulae to produce an integrated alien acoustic realm. This results in a highly impressionist representation of the planet. Instead of a soundscape that comprises discrete (pseudo-)ambient sounds, sonic signifiers of alien technologies and/or musical accompaniments in a combined sound mix, a range of electronic tonalities fulfil these various functions. Even the environmental activities of the planet are rendered with (and accentuated by) electronic signifiers (such as lightning being accompanied by electronic ›whipcrack‹ noises). This leads to an uncertainty. […] Are they the ambient sounds of the planet? Of hidden technologies and/or aliens? Or simply the sounds that accompany the explorer's passage?«

In a favourable reading of DER SCHWEIGENDE STERN, this ambiguity of the sound's status can be appreciated as an affective strategy towards the audience, causing its interest and uncertainty. In a more critical reading, however, it becomes a perceptual challenge, noted right after the premiere of film. Horst Knietzsch criticised the excess of electronic effects in *Neues Deutschland* (Knietzsch 1960, 4):[4]

> »The music is debatable. Reduced to accompanying technical processes, it must lead to impoverishment. Thus, the music essentially served only to musically accompany technical processes in the film. The music by Polish composer Andrzej Markowski did not fulfil its essential task of emphasising human thought and feeling.«

Hence the symptomatic decision of US pirate ›distributors‹, who in 1962 re-edited the film and distributed it as FIRST SPACESHIP ON VENUS. Hugo Grimaldi, who supervised the process of this illegal ›adaptation‹, decided that more orchestral music should be added to the extraterrestrial scenes, contrary to Andrzej Markowski's idea. For this purpose, stock music by Walter S. Greene, Hans J. Walter and others was used – skilled craftsmen, but not credited in the end credits.

The three analysed scenes – decoding the Venusian reel, meeting the probes and listening to the memory crystals – demonstrate the significant differences between Stanisław Lem's descriptions of sounds and the realisation of Andrzej Markowski and Krzysztof Szlifirski, as well as the critical reception at the time of the premiere of DER SCHWEIGENDE

[4] This accusation is all the more serious given that it was the communist party's official newspaper.

STERN and much later. The ambiguity of the electroacoustic sources, the acousmatic sounds and the audio rendering (sometimes even similar to ›mickey-mousing‹) combine to create a state of uncertainty among viewers of the film. Conversely, 70 years after its release, the film continues to stand out from other productions of the era thanks to its bold sound design, which replaces many of the stereotypical roles of film music. With its experimental basis similar to concrete and electroacoustic music, it succeeds in representing a futuristic vision of exploring a dead, non-human civilisation.

IM STAUB DER STERNE *(1976)*

In the mid-1970s, the Americans took the lead in the Space Race with the first probe in history to explore the entire Solar System and beyond. Over the course of the decade, however, the Soviets managed to land on Mars and Venus, and subsequently obtain images of their surfaces. 1975 also saw the landmark joint Soyuz-Apollo crewed flight that changed the dynamics of the rivalry ever since. Further probes from the Pioneer and Mariner series, as well as Venera and Mars, were launched into space – the conquest had entered a routine phase. Similarly in Eastern German science fiction, while DER SCHWEIGENDE STERN represents a period of painstaking experimentation, IM STAUB DER STERNE seems to be a sign of exhaustion, both in form and content.

Director Gottfried Kolditz, invited to participate in the DEFA futurum project, was the author of two popular ›Indianerfilme‹ (SPUR DES FALKEN, GDR 1968; APACHEN, GDR 1973), each of which had a sequel. Earlier, he had also achieved box office success with a musical comedy (REVUE UM MITTERNACHT, GDR 1962) and an adventure film for children (DIE GOLDENE JURTE, GDR/MNG 1961). The mid-1970s in East German culture was opening up to Western genres that had previously been banned. In 1973, the 10th World Festival of Youth and Students was organised in East Berlin, where over 25,000 guests from 140 countries partied to the rhythms of rock and beat music (cf. Pepliński 2025). These styles would become an important reference point for composer Karl-Ernst Sasse, as would the entire ›youth‹ culture for the costume and choreography designers of IM STAUB DER STERNE.

The original script, developed at DEFA since 1972, tells the story of the mission of the Cynro 19/4 spacecraft. After receiving a distress signal and a long flight, it lands on the planet TEM 4 (hence the working title »Hilfe für TEM 4«). However, the inhabitants deny the call for help and welcome the newcomers with a party full of attractions, creating an illusion of normality. Only then does Suko, the navigator of Cynro, accidentally discover the entrance to a mine where the Temians have herded the colonised Turians from their home planet. The predominantly female team faces a dilemma: whether and how to intervene in the class injustices on TEM 4. When the Temians finally force Cynro 19/4 to leave, only Commander Akala remains on the planet's surface.

Karl-Ernst Sasse had previously collaborated with Gottfried Kolditz on numerous occasions, including his ›Indianerfilme‹ and his ›utopischer Film‹ debut, SIGNALE – EIN WELTRAUMABENTEUR. In his own words, he was a »Bestellkomponist« (cf. Miersch 2003), flexible with commissions and aesthetics, collecting several hundred soundtracks to his credit. He encountered the theme of space early in his career, in the educational short film DAS KOSMISCHE ZEITALTER HAT BEGONNEN (GDR 1960, Jürgen Thierlein). The audio layer of IM STAUB DER STERNE – in contrast to DER SCHWEIGENDE STERN – has clearly separated sublayers of music (ballads and dances), sound (atmospheres and effects) and speech (sometimes synthetic or distorted). The original script for IM STAUB DER STERNE already contains a number of terms suggesting specific sound effects or musical styles (cf. Kolditz 1975). In my analysis, I will focus on three scenes which I have selected on the basis of their originality and their representativeness of the film.

In the prologue of IM STAUB DER STERNE, the distorted images of the galaxy are accompanied by low-register modulations with a high tone. They also continue during the general shot of the Cynro 19/4 ship, and after moving inside, the Pilotron computer's messages read by a speech synthesiser can be heard. It appears repeatedly later in this location, and depending on the context, different colours and registers of the artificial voice are used. According to documents preserved in the Bundesarchiv[5], on 15 January 1976, producer Klein made an urgent request to use a speech synthesiser to the Arbeitsgruppe Sprachkommunikation für Informationstechnik at Dresden University of Technology. In

[5] See the folder of IM STAUB DER STERNE, archive no. DR117/26660.

response, on 9 February, engineer Naumberger attached a contract for »voice synthesis preparation, phonetic voice transcription, transcription optimisation, voice production« on magnetic tape. In DER SCHWEIGENDE STERN, the electron brain and the Omega robot communicated with a processed human voice – in IM STAUB DER STERNE, commercial services provided by the TU Dresden were used. That means not only the change in technology, but in aesthetics as well, moving towards the inhumane.

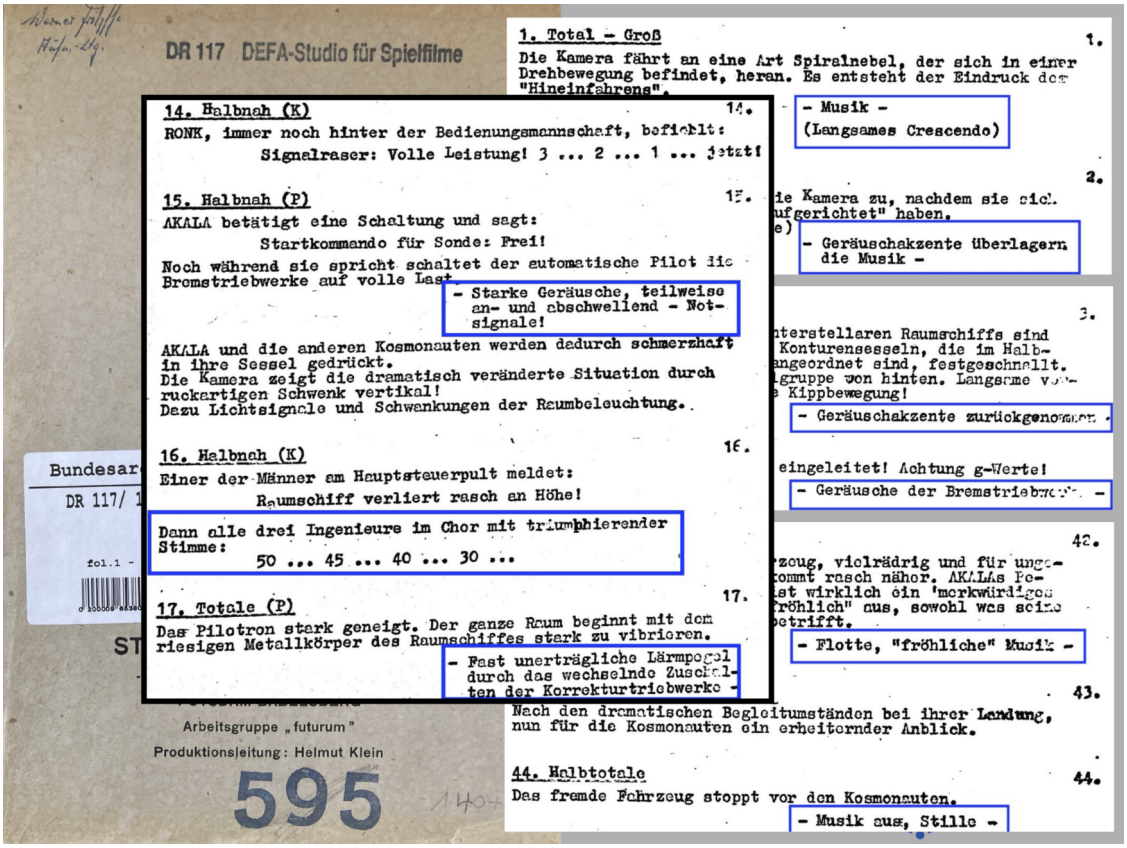


Figure 2: Collage of sound descriptions from Kolditz's script (Bundesarchiv, archive no. DR117)

Returning to the prologue, the atmosphere on the Cynro 19/4 Pilotron bridge is multi-layered and dynamic, with chirping impulses and growing noises, among other things. The Temans interfere with the landing vehicle's equipment, causing pulsating alarm sounds and rhythmic crackling (Figure 2). The crew switches to manual control and the shots from inside the ship move into general shots of the desert landscapes of the planet TEM 4. Against the backdrop of the opening credits, the romantic guitar ballad »Das

Licht« plays: »Wie schnell ist das Licht? / Schneller ist mein Gedanke / Siehst du diesen Stern weit? / Mein Gedanke ist dort und hier / Sein Licht ist bei dir und mir …«[6]

The lyrics of the song are deliberately not related to the plot of the film or even science fiction in general, to support its radio distribution. The singer is Ruth Hohmann, a legend of East German jazz, accompanied by the Jürgen Erbe Chor, repeating the last words of the verses. The use of her recognisable voice[7] for the opening song had obvious promotional value (called *exploit*). DEFA used a similar strategy in EOLOMEA, where Günther Fischer wrote a couple of catchy numbers – reminiscent of genres such as westerns and romance – and the whole film ends with a jazzy vocalise. This marketing strategy from 1970s differs a lot from the one used at times of DER SCHWEIGENDE STERN, where the orchestral overture could have hardly achieved a ›Massenwirksamkeit‹ intended by the producer.

In IM STAUB DER STERNE, electronic impulses and pulsations reappear only at the end of the ballad »Das Licht« and the credits, clearly distinguished as diegetic sounds. Karl-Ernst Sasse produced them mainly with the help of a rare East German synthesiser, the Subharchord, built in 1960s.[8] Unlike Western instruments based on harmonic series, Gerhard Steinke's invention used subharmonic tones (cf. Steinke 2020). And again, comparing two films, while in DER SCHWEIGENDE STERN all electroacoustic sounds were produced in a time-consuming process in PRES with recording, filtering and modulating, in IM STAUB DER STERNE all it took was a few buttons and knobs (on the instrument invented a dozen years before).

As Sasse recalled years later in a conversation with Manfred Miersch (Miersch 2003),

> »The Subharchord was a very user-friendly device. The only disadvantage, in contrast to the Trautonium, was the glissando effect, which had to be operated separately with a switch. […] My work on the Subharchord is not electronic music, but rather electronic effects that I needed for a secondary medium, i. e. applied electronics in that sense. When I was making SIGNALE …, I watched Kubrick's 2001 [A SPACE ODYSSEY] with the director [Kolditz] in secret. Not because of the music, which was by Strauss, Ligeti, etc., but because we were interested in how electronic sounds were used!«

6 »How fast is light? / My thoughts are faster / Can you see that star far away? / My thoughts are there and here / Its light is with you and me …«

7 Previously heard in the ›Indianerfilm‹ DIE SÖHNE DER GROSSEN BÄRIN (GDR 1966, Josef Mach).

8 Most likely model II, installed in Hörspielproduktion at Funkhaus Nalepastraße in Berlin.

Maybe such a user-friendly way of producing sound means it was perceived alike by the audience. In Nina Noeske's opinion sounds of technology in IM STAUB DER STERNE work in a relaxing way, as the »second nature«, also because their source is clear and visible, in contrast to DER SCHWEIGENDE STERN (Noeske 2023, 256).

The most striking differences between the two films analysed are revealed in the inclusion of popular music in a number of scenes in IM STAUB DER STERNE. The hosts of the planet TEM 4 invite the newcomers from Cynro to a lavish party. The almost all-female crew appear dressed in tight red leather jumpsuits. Tables laden with doughnuts, as well as aerosol drinks, snakes and scantily clad dancers await them. All that is accompanied by rhythmic electronic music mixing disco and rock, with a strong guitar riff and rattling drums. Then, each of the Cynrians is subjected to a ›mental blockade‹ that alters their minds by exposing them to special rays. This procedure is rendered aurally by a synthetic rattle, present from the beginning of the scene, but now abstracted from the rest of the sounds and amplified (later, the Temans cynically refer to it as ›music treatment‹). Disco returns, now with more orchestral splendour, but still danceable.

In later scenes, when Suko – the only one absent from the party and clear-headed – tries to remind other cosmonauts of the purpose of their mission, a similar reaction is repeated. They clutch their heads as the sound pulsates, reminiscent of this ›mental blockade‹. After talking to the navigator, the cosmonaut My locks herself in the cabin, turns on the music from the console, but is overcome by a feeling of weakness and a rattling sound – after which she begins to dance naked, recreating the gestures she learned from Temans at the party. Sebastian Pepliński wrote about these motifs in his extensive doctoral thesis on utopian cinema in the GDR (Pepliński 2025, 335):

> »The most easily noticeable layer of intertextual references in the film are those that can not only be seen but also heard – and then associated with DEFA's new musical, film and disco experiments. IM STAUB DER STERNE very clearly corresponds to the trend characteristic of the 1970s, which consisted, among other things, in ›surrounding‹ the narrative with a compilation soundtrack, slowing down the action with scenes that brought the musical appeal of the work to the fore, and introducing sounds associated with the synthesiser aesthetics of new domestic beat music (and were intended to lead to a kind of marriage between the cinema experience and the disco experience). The best example of these attempts can be seen in the recurring visual motif of scantily clad or completely naked women dancing: both the dancers from the planet TEM 4, who are ›controlled‹ by the Boss, and the cosmonaut My from the Cynro 19/4 spacecraft.«

Similar »compilation soundtracks« with futuristic sets and costumes appear in the short film essay LIEBE 2002 (GDR 1972, Joachim Hellwig), which was a milestone for DEFA's vision of the future. Just as SIGNALE referred to 2001: A SPACE ODYSSEY, here the set design and costumes clearly draw on A CLOCKWORK ORANGE (UK/USA 1971, Stanley Kubrick). Both Kubrick films premiered a year or two before the GDR films and were watched at secret screenings in DEFA (cf. Spiegel 2019). In the long dance sequence in LIEBE 2002, quotations from Baroque operas are mixed with krautrock and disco. At one point, a computer booth appears, which helps people find partners, similar to modern dating apps. Its operations is rendered by electroacoustic modulations and a speech synthesiser, similar to the one used in IM STAUB DER STERNE.

Such a combination of disco aesthetics and science fiction seems most evident in the scene of the first conversation between Akala, commander of Cynro 19/4, and the Temian Boss. He sits behind a console full of colourful lights and hidden keyboard: first he turns on a simple beat, then plays a synthesiser melody. The Boss then plays with speeding up and distorting the motif, accompanied by accelerated and looped projections of dancing figures. »Sometimes I play with this for hours on end. Don't you want to try it? A good playmate is priceless«, he urges his guest to join him behind the console. Nina Noeske writes more on the that scene (Noeske 2019, 75):

> »a sort of keyboard, a childish toy, this is both an instrument of power and torture, through which he also exercises erotic control over the women of the oppressed people: he dictates their dance movements and clothing. The unnaturalness of the scene is heightened by the ›unnaturalness‹ of the synthesiser sound.«

The German researcher reads it as a sign of music madness, comparing it to the famous ›excessive machine‹ from BARBARELLA (FR/IT 1968, Roger Vadim) – the organ-like box intended to drive people insane from orgiastic pleasure caused by sounds.[9] Actually, the latter film could be seen as a valid counterpoint here, as it plays with science fiction clichés, mixing with the highly erotic image of Jane Fonda as the main character.

Similar exaggeration and camp was typical of the Italian *giallo* horror films and Japanese *pinku eiga* erotica popular in the 1970s and many others before (like biker films in US in 1950s). Retrospectively these genres and aesthetics were named the *exploitation*

[9] Another parallel is that both machines are used by men to control women.

movies – low-budget productions packed with scenes of violence, sex or nudity and strangeness, to attract viewers (cf. Schaeffer 1999). Utopian films produced at around the same time by DEFA only ventured in a similar direction, most boldly in the dance scenes in LIEBE 2002 and IM STAUB DER STERNE. The ubiquitous snakes, kitschy costumes and synthesiser music in the latter one definitely go beyond the aesthetics of Eastern science fiction cinema – approaching Western comic adaptations such as BARBARELLA or FLASH GORDON (UK/USA 1980, Mike Hodges). Nina Noeske brought one more context into her reading of the second scene analysed here (Noeske 2019, 73):

> »The grand celebration to which the spaceship crew is invited in IM STAUB DER STERNE is a kind of orgy featuring […] unmistakably oriental-style music; during the crew's reception, the music is appropriately introduced by the hissing of a snake. The film's party scene, featuring numerous, partly scantily clad dancers, in which euphoric substances are clearly also involved, is visually and acoustically reminiscent of the aesthetic of the James Bond films of that era. In the GDR of the mid-1970s – a politically stifling era – this form of orientalised eroticism and exoticism must certainly have seemed appealing.«

These last terms are often mentioned as components of the *exploitation* aesthetics. The three analysed scenes – the landing of the ship, the reception of the Cynro team, and Akala's conversation with the Boss of TEM 4 – show many ways of incorporating popular music into the science fiction genre. From the jazz ballad to disco beats, it served the marketing goals of the producer, to attract audiences from different circles and to exploit popular taste. IM STAUB DER STERNE could serve here as an example of very clear distinction between diegetic (electronic) sounds and (popular) music that greatly facilitates the perception. These atmospheres and effects were produced in conventional or even commercial way, by means of speech synthesis or Subharchord instrument. Nevertheless Sasse conceived some remarkable sounds like the Boss' keyboard or mental blockage rattle that could be read in context of the sonic warfare concept (Goodman 2000).

Summary

The use of popular references in IM STAUB DER STERNE can most easily be interpreted as a symptom of the decline of the genre – which began on a high note, with the pacifist message of DER SCHWEIGENDE STERN. On the other hand, it can also be seen as a refreshing departure from the stiff didacticism of the former title. The electronic sound-

scapes of Venus and the disco parties at TEM 4 prove surprisingly bold and ambiguous compared to the official musical aesthetics of the Polish People's Republic or the German Democratic Republic. As Hayward and Lewandowski suggest in the article cited above, the science fiction entourage sometimes allowed for escape from socialist duties.

This time it led to avant-garde experiments (in DER SCHWEIGENDE STERN) or exploitation strategies (in IM STAUB DER STERNE). From this perspective, paradoxically, the two titles have a lot in common, even though they differ so much in terms of production. The laborious attempts in the spirit of concrete music from the late 1950s (Polish Radio Experimental Studio) give way to the freedom to use many available means in 1970s (the Subharchord instrument, speech synthesis, disco beats, jazz ballad). In both cases, however, Markowski and Sasse clearly played with sounds, testing various transformations and combinations.

The laboratory-like musical decoding of the reel, the acousmatic traces of the Aliens, the rendering of lively probes, and the ambiguous status of sounds on Venus are still inspiring elements of DER SCHWEIGENDE STERN today. Similarly, disco dances, the musical treatment of the ›mental blockage‹ and the synthesiser beats in IM STAUB DER STERNE could seem fresh from camp or queer perspective. Does sound age better than images after all?

Literaturverzeichnis

Brzostek, Dariusz (2016): Audiosfera w utworach literackich Stanisława Lema i ich (dźwiękowych) adaptacjach. In: *Audiosfera. Koncepcje – Badania – Praktyki* 2/4, pp. 1–13.

Chion, Michel (2009): *Film, a Sound Art*. Translated by Claudia Gorbman. New York: Columbia University Press.

Crowley, David et al. (ed.) (2019): *Ultra Sounds. The Sonic Art of Polish Radio Experimental Studio*. Karlsruhe: Kehrer Verlag.

Fisher, Jaimey (2014): A Late Genre Fade. Utopianism and its Twilight in DEFA's Science Fiction, Literary and Western Films. In: Silberman, Marc/Wroge, Henning (ed.): *DEFA and the Crossroads of East German and International Film Culture*. Berlin and Boston: De Gruyter, pp. 177–196.

Fritzsche, Sonia (2006): East Germany's »Werkstatt Zukunft«. Futurology and the Science Fiction Films of »defa-futurum«. In: *German Studies Review* 29/2, pp. 367–386.

Goodman, Steve (2000): *Sonic Warfare. Sound, Affect and the Ecology of Fear*. Cambridge: MIT Press.

Hayward, Philip/Lewandowski, Natalie (2010): Sounds of THE SILENT STAR: The context, score and thematics of the 1960 film adaptation of Stanisław Lem's novel *Astronauci*. In: *Science Fiction Film and Television* 3/2, pp. 183–200.

Heiduschke, Sebastian (2013): *East German cinema: DEFA and film history*. New York: Palgrave MacMillan.

Helman, Alicja (1960): MILCZĄCA GWIAZDA w czasie i przestrzeni. In: *Ekran* 12, p. 3.

Hüningen, James zu (2011): 4-Kanal-Magnetton. In: *Das Lexikon der Filmbegriffe*, https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/0:4kanalmagnetton-5747 (16.07.2026).

Knietzsch, Horst (1960): Lob der technischen Phantasie, In: *Neues Deutschland* 59, p. 4.

Kolditz, Gottfried (1975): *Im Staub der Sterne*. Film screenplay held in Bundesarchiv Berlin, DR 117.

Lem, Stanisław (1970): *Astronauci*. Warszawa: Czytelnik.

Leydon, Rebecca (2004): FORBIDDEN PLANET. Effects and Affects in the Electro Avant-garde. In: Hayward, Philip (ed.): *Off the Planet. Music, Sound and Science Fiction Cinema.* Barnett: John Libbey Publishing, pp. 61–76.

Miersch, Manfred (2003): Interview mit Karl-Ernst Sasse,
www.subharchord.com/sub_frameset/sasse_textauszug.html (16.07.2026)

Muzyczuk, Daniel (2017): Discontinuities and Resynchronisations: the Use of Sound in Polish Experimental Cinema from the 1930s to the 1980s. In: Rogers, Holly/Barham, James (ed.): *The Music and Sound of Experimental Film*. New York: Palgrave Macmillan, pp. 129–148.

Noeske, Nina (2019): Zukunftsmusik? Musikalische Diegese im Science-Fiction-Film. In: Holtsträter, Knut et al. (ed.): *Musik in der Science-Fiction / Music in Science Fiction*, Münster: Waxmann (Lied und populäre Kultur 64), pp. 67–77.

Noeske, Nina (2023): Ferne Klänge: Der Sound der Zukunft im Film. In: Hameister, Anne/Sprick, Jan Philipp (ed.): *Musiktheorie und Zukunft. Perspektiven einer polyphonen Musikgeschichte*. Bielefeld: transcript, pp. 249–263.

Pepliński, Maciej (2020): Gatunek na usługach doktryny. Ideologia w polsko-enerdowskiej koprodukcji MILCZĄCA GWIAZDA. In: *Images* 37, pp. 77–97.

Pepliński, Maciej (2025): *Niebyła utopia. Filmowa fantastyka naukowa w Niemieckiej Republice Demokratycznej*. Wrocław: Europejskie Stowarzyszenie Badań Niemcoznawczych.

Schaefer, Eric (1999): *»Bold! Daring! Shocking! True!«: A History of Exploitation Films, 1919–1959*. Durham: Duke University Press.

Spiegel, Simon (2019): *Bilder einer besseren Welt. Die Utopie im nichtfiktionalen Film*. Marburg: Schüren.

Steinke, Gerhard (2020): Subharchord – der Hybrid-Synthesizer zur Erzeugung subharmonischer Klangstrukturen für Neue Klangkunst,
www.audiomodellierer.de/Subharchord_files/Definition%2028F-Subharchord%20als%20Hybrid-Synthesizer-November_2020.pdf-_1.pdf (16.07.2026).

Topolski, Jan (2022): Niesamowita, ale materialna. Elektroniczna muzyka Andrzeja Markowskiego w filmach fantastycznych. In: *Res Facta Nova 31*, pp. 50–70.

Topolski, Jan (2024): Elektroniczne afekty w kinie fantastycznym PRL. Rekonesans. In: Oliwa, Grzegorz et al. (ed.): *Muzyka polska. Tradycja i współczesność*. Rzeszów: Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, pp. 147–178.

Empfohlene Zitierweise

Topolski, Jan: Sound and music in GDR science fiction films. In: *Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung* 20 (2026), S. 88–106, DOI: https://doi.org/10.59056/kbzf.2026.20.p88-106.

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.

Sound Bridging the Apocalypse:

Sonically Integrating the Title Sequence as Audiovisual Paratext in THE WALKING DEAD (2010–2022)

Marcel Bouvrie

In 2010, the American cable channel AMC launched what would become one of its most popular and longest-running television series, THE WALKING DEAD (AMC, 2010–2022; hereafter TWD), with 177 episodes across 11 seasons and spawning multiple spin-off series. The series, based on Robert Kirkman's comic book series (2003–2019) – with which certain narrative arcs converge while others diverge from it – follows protagonist Rick Grimes, a sheriff's deputy, in a post-apocalyptic America overrun by infectious zombies. As the series progresses, the emphasis shifts from mere survival amid the zombie threat to attempts at reconstructing communal living and the violent conflicts between communities with different moral codes and political systems. The series is both an explicitly gory horror show in a sheer visceral sense, but also a Hobbesian-contra-Rousseauian philosophical inquiry into questions concerning humankind stripped of civilization and the grounds upon which civil life is to be rebuilt.

In this article, I analyze how the title sequence of TWD as an audiovisual paratext is sonically integrated into the textuality of the series, creating a consistent aural style across the series and maintaining a particular sonic flow within the episode that facilitates the transition into and out of the paratext. In doing so, I build on existing theorizations of television's audiovisual paratexts, particularly those of Jonathan Gray and Annette Davison who have applied Gérard Genette's idea of the paratext as a liminal zone between text and non-text from the literary domain to that of television and theorized the title sequence and end credits as significant televisual paratexts (see Genette 1997; Gray 2010; Davison 2013a; 2013b; 2014). As Gray mentions, paratexts »create texts, they manage them, and they fill them with many of the meanings that we associate with them« (Gray 2010, 6) and that »the secret to understanding paratexts lies in working out their relationship to textuality: What is the paratext in relationship to the text? How does it con-

tribute to the process of making meaning? And how does it energize, contextualize, or otherwise modify textuality?« (Gray 2010, 23). By examining the way audiovisual paratexts such as title sequences are sonically embedded within a series, I aim to shed a light on these questions.

I use TWD as a representative case study for three main reasons. First, its long-running period allows for a thorough analysis of both the variation and consistency of the sonic strategies that are employed, enabling me to propose a categorization that may be applicable to other series. Second, the series was designed for linear broadcasting but became available for non-linear viewing, such as on DVD and Netflix, which allows for a reflection on how the sonic embedding of paratexts can be experienced across different modes of spectatorship and their corresponding audiovisual flows. Third, it offers the opportunity to examine moments of sonic integration as part of the overall aural style of a series, which in the case of TWD largely depends on the musical conventions of the horror genre.

In what follows, I provide a general framework that focuses on the sonic integration of title sequences, as these can be seen as the most recognizable audiovisual paratexts in television series. A thorough examination of the sonic integration of other paratextual elements, such as the end credits, transcends the scope of this article but is encouraged for further research.[1] By sonic integration**,** I refer to the process of sonically embedding audiovisual paratextual elements into the textual fabric of a television series. As mentioned above, these paratextual elements occupy a liminal zone, yet they establish a distinct relationship with the series' textuality and form a necessary part of the audiovisual flow of individual episodes. The analytical focus of this article lies in how a series sonically transitions into and out of these paratexts. As I demonstrate, such transitions involve specific sonic material that connects the paratexts to the text in various ways. Here, I distinguish between the term *sonic integration***,** which denotes the process of incorporating paratextual material, and *sonic connectors***,** which are the particular sonic elements that link a paratext to the audiovisual flow. Through the use of specific and consistent

[1] I will not be discussing the title sequence of TWD itself in depth, as my main analytical focus is on the way they are sonically embedded within the series. For a useful categorization of the various types of title sequences and end credits, see Halfyard 2016, 44–72.

sonic connectors, sonic integration can contribute to shaping a series' aesthetic and sustaining audiovisual consistency. In the case of TWD, the sonic connectors to the title sequence share common musical features with the title music: the opening ostinato figure is used as a sound bridge, and the build-up cues also resemble the sonic identity of the title music, in which overtly musical elements are combined with more sound-design-like elements – for example, the whooshes that mark transitions to different harmonic areas, the wailing of the electric guitar, and the rattling chain sound effects (see Figure 1 for my annotated transcription of the title music).

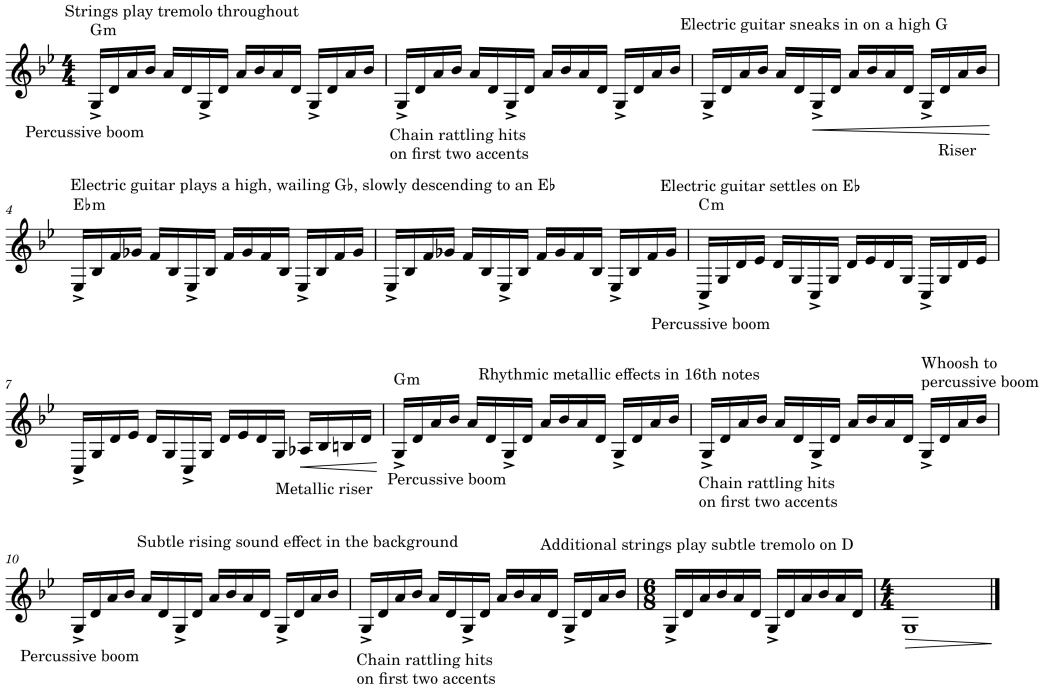


Figure 1: Author's annotated transcription of THE WALKING DEAD's title music title sequence

In short, this article aims to demonstrate how music and sound can function as a bridge between text and paratexts, emphasizing a more permeable relationship between the two. I show how the sonic paratextual integrations relate both to the text as it offers narrative or dramatic significance and relates formally to the paratext in its preparatory function. Before presenting my analysis, I discuss sonic integration of paratextual elements in relation to the increased attention to detail that characterizes what scholars have termed quality television. This research may inspire further research on other sophisticated sonic mechanisms that bridge audiovisual paratexts and texts, and on how these instances

mediate (para)textuality in refined television series. Additionally, this angle proves useful for analyzing audiovisual flow in diversified television-viewing modes in which viewers may choose to skip paratextual elements. From a viewer's perspective, this offers insight into the alternative sonic flows that different viewing modes offer. From a creative perspective, this helps bring to light the distinct choices that creators can make to maintain a certain audiovisual flow even when the paratexts are skipped.

Quality TV

The deliberate and carefully constructed sonic integration strategy of TWD exemplifies the highly detailed production practice characteristic of high-end television. TWD consistently treats the title sequence as an integral part of the sonic flow, with artistic and perhaps pragmatic choices establishing continuity across the series. This can be seen as part of an aesthetically shaped »signature style« (Schlütz 2016, 103) that is characteristic of what scholars have called »quality television« (see McCabe/Akass 2007).[2] According to Daniela Schlütz, quality television »offers a cognitively and affectively challenging entertainment experience with added symbolic value« (Schlütz 2016, 101). For Sarah Cardwell, quality television is characterized by

> »high production values, naturalistic performance styles, recognised and esteemed actors, a sense of visual style created through careful, even innovative camerawork and editing, and a sense of *aural style* created through the judicious use of appropriate, even original music« (Cardwell 2007, 26, my emphasis).

While Cardwell's criteria of ›appropriate‹ and ›original‹ music are not in themselves definitive markers of quality television, what matters here is how the attention to aural style aligns with the nuanced complexity of the narrative and the distinctive visual aesthetics characteristic of quality television. I argue that the various sonic integration strategies of the title sequence are part of TWD's signature aural style, which maintains a sense of coherence throughout the series.

---

[2] I am aware of the critical engagement with the term »quality television« and its relation to similar, overlapping labels for the growing sophistication of series production (e. g. peak TV, prestige TV, complex TV). For the sake of the conciseness of this article I will refer to this trend as quality television. For complex TV see Mittell 2015; for prestige TV see Friedman and Keeler 2022; for the use of music and sound in peak TV see Halfyard and Reyland 2024.

Additionally, the sonic integration in TWD contributes to several functions of the title sequence that scholars have addressed in relation to quality television. Kathrin Fahlenbrach and Barbara Flückiger argue that title sequences facilitate an affective and aesthetic priming of the entire series, as they »provide the viewers with dominant hedonic qualities that they are supposed to experience during the show [as their] highly sophisticated styles are often densely studded with affective cues that promise us specific emotional gratifications« (Fahlenbrach/Flückiger 2014, 87). The consistent aural style and sonic integration strategies in TWD cooperate with the title sequence in this process of affective and aesthetic priming as I will demonstrate in more detail in the analyses below. Central to Fahlenbrach and Flückiger's point is that title sequences prepare the viewer for what Carl Plantinga calls the »feeling tone« (Plantinga 2009, 166), that is the overall mood or atmosphere of a film or series. In the case of TWD, this tone strongly connects to the aesthetic and affective codes of the horror genre, which are present in title sequence. The aesthetic tone of the decayed and distressed images of the fragmented montage collaborate with the minor-key ostinati, sudden modulations and tense sound effects to prime a feeling tone of dread, shock, and suspense. This relates to Stacey Abbott's research on how the title sequences of horror series establish »generic expectations« in its aesthetic approach to horror (Abbott 2015, 110) and organize »interpretative frames to which we understand them as horror« (ibid., 124). In her discussion of TWD, she addresses the series' emphasis on institutional collapse and the dismantling of social structures which are evoked by the title sequence's gritty visual montage of abandoned places, deserted streets, and objects rather than people (ibid., 124). This approach to horror fits the conventions of the post-apocalyptic zombie genre, with its general focus on societal collapse and the survival thereof.

In relation to title sequences in quality television, Enrica Picarelli observes traits such as »commitment to detail, self-reflexive status, high-production values and use of advanced animation technology [that] conflate in a rich audiovisual experience« resulting in title sequences becoming »the object of mounting audience interest« (Picarelli 2013). She borrows the term »quality openers« from John Sellers (Sellers 2012) who witnessed a rise hereof after the success of THE SOPRANOS (HBO, 1999–2007). In the case of TWD, Picarelli writes that its title sequence's »semiotic richness conveys THE WALKING DEAD's

intent to explore the meaning of being human in inhuman situations« (Picarelli 2013), which resonates with Abbott's point explained above. The increased production value and closer attention to detail become indicators of the series' sophistication or, as John Ellis comments »the title sequence is becoming the audiovisual equivalent of hardback binding on a book, denoting quality, seriousness of intent and the buyer's willingness to pay more« (Ellis 2011, 61).

Regarding these quality openers, I argue that the method by which these are integrated within the text of the series is another marker of this commitment to audiovisual finesse. A carefully constructed sonic integration allows for more refined and fluid transitions between textual and paratextual elements, enabling the paratext to become a less sharply demarcated part of the series. To my knowledge, there has not been much academic interest in the way that title sequences are structurally integrated into the sonic flow of episodes, in contrast to the scholarly attention given to audiovisual paratexts in general.[3] TWD offers a relevant entry point into this area of inquiry because of its sonic connectors that are applied consistently throughout the entire series, among which the anticipatory ostinato and its blend with the antecedent cue are the most original. In this sense, this study serves as a stepping stone to further research on the sonic embeddedness of audiovisual paratextual elements in television series.

TWD*'s Sonic Connectors*

As previously stated, my primary focus is on the sonic connection that leads into the title sequence. By analyzing the various sonic connectors used across the entire run of TWD, I identify four main categories, some of which can be further subdivided: (i) no sonic preparation, (ii) build-up (rhythmic or textural), (iii) cue transition, (iv) sound bridge (merging with the title music or not). The following analysis explores how these categories are employed in TWD, how these mediate textuality and paratextuality, and how they contribute to the series' distinctive aural style.[4] Examining the full span of a long-

[3] For recent examples that discuss the title sequence as an audiovisual paratext and its (musical) relation to the textuality of the series see Broad 2020, Dosser 2023 and Halfyard/Reyland 2024.

[4] While TWD is my main focus, I will also briefly reflect on how these categories manifest in other series, offering a broader perspective on how paratexts are embedded within serial television.

running series like TWD, allows us to address questions such as: Is there a sense of continuity and/or variety in how sonic connectors are employed across the series? How do the sonic integration strategies relate to the overall aural style of the series? How do the sonic connectors correspond to genre-specific features and expectations? In what ways do they influence the narrative text? And to what extent does the series demonstrate originality in its approach to sonic integration?

In TWD, a silent fade to black separates the title sequence from the ensuing narrative action that follows the opening scene, providing the viewer with a brief moment of breathing space before the story continues. This separation plays an important role in the series' overall strategy of tension and release across the audiovisual, dramatic, and narrative domains. The title sequence temporarily suspends the story yet sustains the dramatic and narrative tension introduced in the preceding scene – tension that may or may not be resolved in what follows. Sonically, the tense title music and the sonic connector from the cold open work together with the jittery montage of the title sequence to heighten audiovisual tension, which the final tutti G and the ensuing silent fade to black momentarily release. How the following scene responds to this brief resolution varies sonically: it may extend the sense of aural rest through neutral ambient noise (for instance, birds, crickets, or other diegetic natural sounds) or through a calm musical cue; alternatively, it may reintroduce tension via a hectic soundscape or suspenseful music. This sonic material, however, adheres more closely to the narrative text of the series than to its paratextual elements, and therefore lies beyond the scope of this study on sonic integration. Also excluded from consideration – though worth noting – are the sonic transitions leading to and from certain interruptions such as commercial breaks, episode recaps, and previews. These moments can receive sonic treatment similar to other paratextual elements, especially the transitions to commercial breaks, which often follow minor cliffhangers comparable to those preceding the title sequence. For the sake of analytical clarity, however, this study confines itself to the examination of the title sequence. This focus is also informed by pragmatic considerations, as I do not have access to the original broadcast versions of TWD. This discussion of these interruptions, then, also highlights a major distinction between linear broadcasting, with its scheduled commercial breaks and nonlinear streaming formats, where such breaks are generally absent or depend on the sub-

scription tier. Nevertheless, the musical cues that once led into commercial breaks in the original broadcasts still remain in the non-linear versions, now functioning less as transitions to extradiegetic material and more as dramatic connectors within the narrative flow.

Category:	**Sub-category:**	**Episode:**
No sonic preparation (= 0,56%)		5.1
Build-up (= 51,98%)	Textural (= 44,63%)	1.5, 2.7, 2.10, 2.11, 3.4, 3.6, 3.7, 3.12, 3.13, 3.14, 4.1, 4.5, 4.14, 5.2, 5.3, 5.10, 5.11, 5.14, 6.4, 6.5, 6.7, 6.8, 6.9, 6.10, 6.13, 6.15, 6.16, 7.1, 7.2, 7.3, 7.8, 7.10, 7.12, 7.15, 7.16, 8.1, 8.2, 8.3, 8.4, 8.5, 8.6, 8.7, 8.9, 8.10, 8.11, 8.12, 8.15, 9.3, 9.4, 9.7, 9.9, 9.10, 9.14, 9.15, 9.16, 10.2, 10.5, 10.7, 10.8, 10.9, 10.10, 10.11, 10.12, 10.19, 10.22, 11.1, 11.2, 11.3, 11.4, 11.5, 11.6, 11.8, 11.9, 11.10, 11.13, 11.15, 11.16, 11.17, 11.19
	Rhythmic (= 7,34%)	3.9, 6.1, 7.7, 8.8, 8.13, 9.5, 9.8, 9.11, 9.12, 9.13, 10.3, 11.12, 11.22
Cue transition (=1,13%)		2.2, 7.13
Sound bridge (= 46,33%)	No merge (= 31,07%)	1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.6, 2.4, 2.5, 2.6, 2.8, 2.9, 2.12, 3.1, 3.2, 3.3, 3.16, 4.2, 4.3, 4.4, 4.6, 4.9, 4.11, 4.13, 4.16, 5.4, 5.5, 5.6, 5.7, 5.8, 5.9, 5.12, 5.15, 5.16, 6.2, 6.3, 6.6, 6.12, 6.14, 7.9, 8.16, 9.1, 9.2, 9.6, 10.1, 10.4, 10.6, 10.14, 10.15, 10.17, 10.18, 11.7, 11.14, 11.18, 11.21, 11.23, 11.24
	Merge (= 15,25%)	2.1, 2.3, 2.13, 3.5, 3.8, 3.10, 3.11, 3.15, 4.7, 4.8, 4.10, 4.12, 4.15, 5.13, 6.11, 7.4, 7.5, 7.6, 7.11, 7.14, 8.14, 10.13, 10.16, 10.20, 10.21, 11.11, 11.20

Table 1: Sonic connectors to THE WALKING DEAD's title sequence

Table 1 presents my taxonomy of the integration of the title sequence across the entire span of the series. I will first discuss some general noteworthy observations before discussing the individual (sub)categories in more detail. As the table shows, there is almost always some sort of sonic preparation for the titles, save one episode where the title sequence arrives quite suddenly. In episode 5.1, the titles enter after an explosion that eventually rescues the protagonists from a dire situation. This explosion and the gunshots here could be seen as a build-up driven by sound effects that provides no moment of rest between the end of the scene and the title sequence. This category is, musically speaking, the least interesting to discuss, although the suddenness of such a transition is

not without merit. Without musical preparation, the titles can catch the audience by surprise, thereby standing out. However, total moments of silence in audiovisual texts are quite rare as there is usually some sort of set or ambient noise present, which can provide a moment of rest before the title sequence.[5]

There are only two instances where there are clear isolated cue transitions to the title sequence. In the category of cue transitions, the focus is not necessarily on increasing tension, but on establishing a transition from the antecedent cue to the title music usually via harmonic, pitch and/or melodic content. What matters here is that the antecedent cue is different from the title music but musically related to it to facilitate a specific transition into the title sequence.[6] In episode 2.2, the same cue that has merged with the ostinato in episode 2.1 plays and spills over into the title sequence and merges (while clashing in pitch, making the transition more jarring) with the ostinato there; in episode 7.13, we hear an acoustic guitar theme connected to King Ezekiel ending on a G–D dyad, which sets up a more organic transition to the Gm ostinato. Typically, TWD incorporates an approach in which cues from antecedent scenes merge with the ostinato figure of the title music, which might explain the scarce use of cue transitions in this series.[7]

The Build-up

Most of the sonic connectors (51,98%), however, fall under the build-up category and the most commonly used connector here is the textural device of the riser that increases in pitch and intensity – by rising in volume or by expanding the density of the sonic spectrum – and pushes toward a climactic point, which in this case is the title sequence. This is not surprising, as it can be seen as a genre-affirming device. Nick Redfern, writing about the riser in horror trailers, states that »[i]t plays a crucial role in the horror genre in

5 BETTER CALL SAUL (AMC, 2015–2022), for example, frequently uses neutral ambient sounds to provide an instant of narrative and dramatic stasis before the title sequence kicks in. The brief fade to black before the titles, then, functions as a short passageway to the title sequence, which opens with the twang and reverb of Little Barrie's guitar.

6 For example, in the pilot episode of OUTLANDER (Starz, 2014–2026), the opening cue centers on a low sustained D with a Scottish-tinged melody that directly transitions into the main titles in which an unaccompanied female voice sings the title theme, also in D.

7 Take for instance episode 1.4 where the sustained note merges with the ostinato through a pitch-match.

creating a sense of approaching terror leading to a climax of narrative action« (Redfern 2020, 58). This can also be seen as the more pragmatic, and perhaps less artistic, way to transition into the title sequence as it requires no melodic or harmonic planning and therefore the tension-building texture is very flexible in its aural implementation. As we see, the riser is particularly prevalent in later seasons although other approaches persist as well (see Table 2 for the percentages of sonic connectors of each season).[8] It is worth mentioning, though, that the merging sound bridge has more artistic merit in the earlier seasons than in the later ones, as I will discuss below. This indicates a decline of artistic quality of the integrations as the series progresses, which might also be the result of a certain pragmatism in composing for a long-lasting series.

Season	Textural	Rhythmic	Cue Transition	Sound Bridge (No Merge)	Sound Bridge (Merge)
1	16.7	0	0	83.3	0
2	23.1	0	7.7	46.2	23.1
3	37.5	6.25	0	25	31.25
4	18.75	0	0	50	31.25
5	31.25	0	0	56.25	6.25
6	56.25	6.25	0	31.25	6.25
7	50	6.25	6.25	6.25	31.25
8	75	12.5	0	6.25	6.25
9	50	31.25	0	18.75	0
10	45.5	4.5	0	31.8	18.2
11	58.3	8.3	0	25	8.3

Table 2: Percentages of sonic connector categories per season

The cold opens of TWD usually present a scene that grabs the viewer's attention through either a moment of revelation, a character's realization, confrontation, shock, or surprise, which then lays the groundwork for the rest of the episode. The musical build-ups that emphasize these moments then maximize the impact of the narrative situation and increase intensity to allow a tense transition to the title sequence, which in itself provides an additional sense of urgency to the situation with its agitated ostinati. The music here

[8] I have excluded the category of no sonic preparation because of its scarcity. Therefore, the percentages for season 5 in the table add up to 93,75%; the remaining 6,25% is accounted for by episode 5.1.

commonly features an emphasis on the increase in pitch and volume, e. g. rising string glissandi, or a form of an integrated soundtrack, to borrow Danijela Kulezic-Wilson's term (Kulezic-Wilson 2020), in which music and sound design collaborate to establish an increasingly intense texture – e. g. the use of growling and hissing zombie sound effects in combination with glissandi (e. g. episodes 8.4, 11.1, 11.2). The riser primarily functions as an exclamation mark to the cliffhanger and conveys less of a narrative underscoring than the other categories discussed below and particularly references the typical aural characteristics of the horror genre. As Joe Tompkins notes, horror film music is largely constructed to have an

> »›assaultive character‹ [e.g. through] sheer volume (as in ›noisy‹ outbursts that erupt on the soundtrack each time a monster appears or violence ensues), musical timbre (in characteristic instrumental sounds like ›screeching‹ violins or ›haunting‹ electronic synthesizers), or specific musical techniques, such as repetitious drones (tension built in and through sustained notes), clashing dissonances (unusual combinations of notes), and stingers (sudden musical blasts that coincide with moments of shock and revelation)« (Tompkins 2014, 190).

These aesthetic elements are, according to Tompkins, only part of horror film music's discourse since the discursive elements, i. e. the cultural associations and the familiarity of the genre that guide audience expectations, also shape viewers' perception of and reaction to horror scores. Within the domain of the paratextual integration, the riser particularly mobilizes the discursive and aesthetic elements of horror soundtracks to energize the opening titles as it helps to sonically determine the build-up to the cliffhanger as a climactic moment, and it maintains a sonic tension by transitioning to the agitated ostinato while the narrative is put on hold.

The build-up can also feature a primarily rhythmic element that grows in intensity in its anticipation of the titles.[9] Often, this rhythmic build-up is combined with a riser to maximize the impact of the transition to the title sequence (e. g. episodes 9.13 and 11.22). Still, it is worth separating the transitions that solely use a riser from the transitional

[9] Series such as HOUSE (Fox, 2004–2012) and PRISON BREAK (Fox, 2005–2009, 2017) also frequently incorporate a rhythmic build-up to accentuate the tense narrative moments at the ends of their cold opens. Interestingly, the title sequence music of both series starts rather calmly, which makes them a form of resolution to the tension created by the build-ups. This manner differs from series that use a tenser title sequence, such as STRANGER THINGS (Netflix, 2016–2025) or TWD, which sustains the suspense created by the build-up and which the scene after the titles may resolve.

moments that emphasize rhythmic content combined with a riser, as the anticipatory function of the latter is generally longer and develops in a more gradual way. In the opening episode 3.9, we see a group of surviving protagonists infiltrating Woodbury – the stronghold of the Governor, the main antagonist from seasons 3 to 5 – to rescue a member of their group. The rescue mission involves breaking down some of the fortified town's fences so that zombies can enter and wreak havoc while the protagonists escape. Amid the chaos, the Governor is depicted walking directly toward the camera, his expression one of stoic determination. The camera zooms in on the vengeful expression on his face, signaling a critical turning point toward an unavoidable violent conflict. Musically, this scene is underscored with a pulsating synthesizer cue, which is in fact the Governor's theme, combined with tense and jittery string glissandi played in tremolo that merge with the chaotic sound effects of the tumultuous scene. This builds in intensity toward a medium close-up during which the string glissandi ascent and the entire sonic cue rises toward the climax: the onset of the title sequence.

The Sound Bridge

In the final category, the sound bridge, part of the title music is already audible in the antecedent scene. This may be present in its original or a remixed form, merged with the music in the antecedent scene or on its own. In this moment, part of the title music can take on a brief narrative, dramatic, or formal function outside the title sequence itself.[10] The sound bridge can be further divided into two subcategories, based on how it incorporates and merges with music from the antecedent scene. Here, I argue, TWD demonstrates a degree of originality, especially in its earlier seasons, as it occasionally blends the ostinato figure of the title music with the cue of the opening scene, which represents an interesting amalgamation of textual and paratextual musical elements. A more com-

[10] SHERLOCK (BBC One, 2010–2017), for example, uses a short segment of its title music, the drum intro, in the antecedent scene usually as an exclamation mark to an intense moment surrounding the main character. This drum intro forms a key component of the rest of the title music and thus functions as a distinctive identifier of the title sequence, rather than merely acting as a rhythmic lead-in. HOUSE OF CARDS (Netflix, 2013–2018) also frequently uses a sound bridge to transition into the title sequence. In the first season, the bassline – the rhythmic foundation of the title music – is used to prepare the titles, whereas later seasons frequently incorporate the ascending string motif, which the composer Jeff Beal added as a change to the title music after the first season, as a sound bridge.

mon strategy throughout the series is the use of the isolated ostinato figure as a sound bridge to the title sequence. With these sound bridges, part of the title music obtains a brief dramatic narrative function as well.[11]

Similar to the build-up approach, the sound bridge typically emphasizes moments of revelation and creates instances of heightened awareness for the audience to a particular narrative event. Interestingly, this strategy is used in the pilot episode: an *in medias res* scene, where Rick encounters and ultimately kills a little zombie girl, watching in shock as he must come to terms with this new dire reality. The ostinato figure – which is, in fact, the first piece of music we hear in the series – not only anticipates the title sequence but also provides an extra dramatic tension to the scene as it stresses the fear and disbelief we see in Rick's eyes. Besides that, this allows for a smooth transition into the opening titles and emphasizes a clear musical connection between text and paratext. Composer McCreary commented on this strategy, stating that the musical anticipation of the title sequence was »the little hook – that little thing that, whenever you hear it, it takes you to the series« (McCreary 2010). This emphasizes the denotative function of the musical theme that conjures up the image of the series as a whole: this ›little hook‹ becomes the vital musical expression that refers to the series. Its anticipation within the episode strengthens the audience's connection to the sonic signature, as McCreary states:

> »I thought that would take tension away with the audience knowing the scene is about to end, but I've found it actually does the opposite. It actually ramps it up […] I feel that it has kind of had an interesting, Pavlovian effect over the years – their reaction to hearing it and that thing over scenes of extreme tension, over and over and over, and I think it's sort of burrowed into their brain.« (McCreary 2019)

As with the use of the riser, McCreary effectively incorporates discursive elements of horror music, employing the stylistic code of the menacing ostinato to generate narrative and sonic tension.

This strategy also applies to moments in which the sound bridge merges with the antecedent cue, which creates a more nuanced narrative meaning as it moves the ostinato into a different emotional and dramatic register. The most elaborate merge of the series

---

[11] The use of title music that invades the narrative of a series is a common approach and happens, for example, in GAME OF THRONES (HBO, 2011–2019), see Broad 2020.

occurs in the first episode of season 2 where we hear a poignant theme (the tail end of the cue named ›Message to Morgan‹), that plays over a montage of the main group of survivors journeying toward an army post in the hope of finding a safe haven.[12] They must leave their current camp behind and Rick radios his friend Morgan, who helped him during his first days in the apocalypse, to explain their voyage and to say goodbye. This moment in the series signals a turning point as the group adapts to the changing circumstances and decides to leave their familiar surroundings. The theme, featuring the harmonic progression Gm–C–E♭–D–Gm played by the string section (see Figure 2), underscores this moment and eventually merges with the opening ostinato, also in G minor, thereby increasing the dramatic tension of the situation.



Figure 2: Author's score reduction of ›Message to Morgan‹ composed by Bear McCreary

McCreary explains that this musical decision was made to refamiliarize the audience sonically with the series at the start of the second season:

> »The first few minutes of this new season needed to bring the audience back into the world, but also generate the excitement of anticipation. The cue starts off with ambient strings, and slowly introduces new layers as it builds energy […] In this case, the Main Title strings actually start early enough that the cues blend together. The incoming G-minor Main Title co-exists with a peaceful and serene C Major and Eb Major chords in the score, which completely re-harmonizes it. This gives the Main Title ostinato a whole new emotional quality […] I love taking something so familiar as the Main Title theme and giving it a subtle, but powerful, harmonic make-over.« (McCreary 2011)

[12] ›Message to Morgan‹, track 6 of *The Walking Dead (Original Television Soundtrack)* written by Bear McCreary, released in 2017.

Although there are several other instances where the title music merges with antecedent cues, this opening of the second season is the only actual re-harmonization of the title music of the entire series. Most of the blends feature a less intricate harmonic amalgamation where often the ostinato merges with a lingering G-note from the antecedent scene; other blends mix the ostinato figure with a more ambient-based cue, or combine a build-up approach with the ostinato.

Type of merge	**Episode**
Re-harmonization	2.1
Merge with just final note of cue	3.10, 3.11, 4.7, 4.8, 4.10, 4.12, 4.15, 6.11, 7.6, 10.21, 11.11
Merge with ambient cue	2.3, 2.13, 3.5, 3.8, 3.15 (also lingering G), 5.13, 10.13, 10.20,
Build-up	7.4 (riser), 7.5 (riser), 7.11 (riser), 7.14 (riser), 8.14 (riser), 10.16 (rhythmic build-up), 11.20 (rhythmic build-up)

Table 3: Different types of merging sound bridges

Even if the merge is not harmonically complex, it can still provide a more nuanced narrative meaning in the lead-up to the titles. For example, in episode 3.10 a slow ethereal theme in G plays when Rick has a pleasant hallucination of his by-then deceased wife Lori, whom he sees in an angelic attire and who caresses him gently. At this point in the narrative, Rick becomes increasingly mentally unstable following the loss of his wife who dies in a traumatic childbirth while fleeing from zombies. This hallucination presents a moment of tenderness amid the bleak situation, which is fittingly underscored by the delicate cue played on an airy synthesizer pad. The juxtaposition of Rick's grimy appearance with Lori's immaculate look lets us know that the harsh reality is still lurking underneath this dreamlike moment. As Michonne watches Rick, we see through her eyes that Rick is indeed alone but still gestures according to his hallucination. When we see the worried look on Michonne's face, the lingering final note of the ethereal theme merges with the agitated ostinato which brutally brings us back to the grim reality and sonically conveys the growing concern over the mentally disorientated Rick.

The instances that merge the ostinato with a more ambient cue or a sonic build-up device generally function as the Pavlovian effect that energizes the lead-in to the title sequence,

as McCreary mentioned. For example, in episode 2.13, which combines the ostinato with a more ambient cue, we see the aftermath of Carl's (Rick's son) killing of Shane, the character who emerges as the main antagonist of the first two seasons. His gunshot attracts a horde of zombies toward the farm, the temporary refuge of the survivors. When the horde slowly approaches the farmhouse, we hear a cue consisting of a disconcerting cluster creeping up in the string section, which then merges with the ostinato to maximize the urgency of the threat. The cue then resolves to the note G in the upper register when the screen cuts to the opening titles to match the ostinato in G minor. In episode 10.16, the ostinato kicks in during a frantic rhythmic build-up that plays while Beta, one of the main antagonists of seasons 9 and 10 and a prominent figure of the Whisperers (a violent group of people who disguise themselves as zombies to blend in with them in order to survive), leads a gigantic zombie horde toward the hideout of the protagonists. The ostinato merges with the percussive build-up when Beta walks toward the camera and continues to play over an establishing shot that highlights the enormity of the zombie horde creeping toward the building where the main characters are hiding. The blend of the tense rhythmic build-up and the agitated ostinato intensifies the cliffhanger transition to the title sequence.

The analyses above focus on the way sonic connectors are employed to lead the narrative action into the title sequence. When discussing sonic integration, however, the way a title sequence transitions *back* into the narrative also merits attention. Before concluding, it is worth addressing TWD's paratextual *exits*, which can be roughly divided into two categories. The first involves a clearly demarcated re-entry into the narrative, typically achieved through a fade to black accompanied by silence. In such cases, the title sequence often exhibits a rounded-off structure, with a concluding musical gesture that transitions to the fade. TWD falls into this category, with its culmination on a tutti G that resolves the ostinato figures and sets up the fade to black – BREAKING BAD (AMC, 2008–2013) and BETTER CALL SAUL likewise employ a fade to black and silence to transition back into the narrative action. The second category involves a smoother transition, in which the title sequence ends with a sonic connector that leads back into the narrative action. These devices may be integrated into the musical design of the title theme itself to facilitate the transfer. The title music of STRANGER THINGS, for example, concludes with a textural

riser – a whoosh – that accompanies the zooming-in on the episode's intertitles, which then dissolve into the narrative scene, reintroducing the story world. This textural connector, then, simultaneously functions as a sound bridge that lets the music of the title sequence bleed into the narrative text. HOUSE OF CARDS, by contrast, does not employ a textural device but instead uses melodic and harmonic material of the tail end of its title music to lead the viewer back into the story. The oscillating bassline and the concluding harmonic movement from D minor to A minor – on piano (which is sometimes masked by other sonic material) – carries over into the succeeding scene after a brief fade to black.

Linear/non-linear TV

TWD offers an opportunity to reflect on the shift from linear to non-linear television spectatorship and how this may affect the paratext and the viewer's relation to it. This marks an important turning point in the viewer's relation to contemporary television series and has drastic implications for the sonic integration of paratextual matter. TWD, lasting from 2010 to 2022, spans the period in which streaming increasingly emerged as an alternative to broadcast television.[13] Even though TWD maintained a weekly release schedule on AMC, earlier seasons were also made available on DVD and later on Netflix, enabling different modes of viewer engagement related to these separate media: from fixed viewing appointments to more »self-determined« viewing practices enabled first by the VCR, then by the DVR, and later by subscription video-on-demand streaming services (Horeck, Jenner, and Kendall 2018, 500). As has been argued by different scholars, this drastically influences the viewer's engagement with audiovisual paratexts, which may be skipped entirely (Davison 2013a; Halfyard 2016; Zündel 2019; Dosser 2022). Interestingly, there are no clear, identifiable changes regarding TWD's paratexts and their integration from broadcasting to streaming from a production perspective. This likely results from its original weekly release format and suggests that the titles are something that the creators expect the audience to watch. In the case of streaming, with the skip intro function, the viewer has the option to bypass the title sequence entirely to »make the

[13] For a concise history of the various stages of television viewing see for example, Arditi 2021, 81–102, and Kelly 2022.

narrative flow feel more seamless« (Horeck, Jenner, and Kendall 2018, 500). However, even in this situation, the viewer can still choose to watch the title sequence and end credits. As Max Dosser argues, the fact that there is still space reserved for, specifically, the title sequence within series on streaming platforms aligns with this new, flexible manner in which the viewer determines the viewing practice instead of the broadcaster and can thus decide whether to skip the titles or not (Dosser 2022).

What needs to be taken into account when analyzing audiovisual paratexts, then, is Amanda Lotz's point that television as a medium should best be understood in its plurality – as »televisions« – to encompass the increasing diversity in technology, distribution, and platforms surrounding television(s) (Lotz 2018, 91). Additionally, Jana Zündel mentions that »old and new modes coexist and frequently contrast with one another«, which makes matters more complicated to study as findings regarding linear viewing may not apply to non-linear viewing modes (Zündel 2019, 197). As Zündel argues, the more recent treatments of paratexts (such as the option to skip title sequences, or the automatic skipping of a large portion of the end credits) facilitate and actually instruct a viewer to become a binge-watcher, or what she calls a »serial skipper« (Zündel 2019).[14] Thus, it is necessary to also consider the audiovisual flow of the binge-watching or serial-skipping viewing mode and see what is left sonically when the title sequence (or »intro«) is skipped. Particularly, the sonic integration of the title sequence is still part of the sonic flow even if the titles are skipped. In TWD's case, when the title sequence is skipped, the final resolution to G that accompanies the appearance of TWD's title is still present, which sets up the transition back into the textual content of the episode. The moments leading up to the sequence thus form a set-up to the resolved G (albeit with a short interruption caused by the skip), creating a slightly different sonic flow and a faster tension-resolution pattern than when one watches the full title sequence.

This changes the viewer's relationship with the paratexts, which entirely depends on their viewing preferences, which in turn may be motivated by viewers' degree of engagement with the series. This causes a complexity for the different functions of the specific integrations I will discuss. For the highly engaged fan, the sound bridge builds excitement

[14] In her article, Zündel addresses Netflix, but her argument applies to other streaming services as well.

for the title sequence, which allows for a more intensified relation to an already ritualized viewing (Davison 2013a, 14) of the title sequence. But for those who skip the titles, it might function as a call to action to press the skip intro button. For the deeply invested fan, the merge of the sound bridge with the antecedent cue in particular might be an aesthetically pleasing vehicle through which the iconic theme is offered to them in slightly varied, refreshing ways. The sound bridge does, in any case, bring the most iconic musical element from the paratext, the G minor ostinato, to the main narrative text of the series, foregrounding the sonic signature of the series even when the viewer skips the intro. When the viewer skips the intro, the tutti note G of the tail end of the titles still sounds, which allows a resolution of this particular sonic integration. The riser causes a more sudden transition from the cliffhanger of the cold open to the titles, but when the titles are skipped, the preceding riser still resolves to the aforementioned note G. Similarly, the ostinato of the sound bridge and the rhythmic build-up also resolve to the note G when the titles are skipped, thus maintaining a momentum of sonic tension and subsequent release.

It should be noted, however, that the brief time it takes to press the skip button still allows for the opening ostinato to be heard. So, in practice, the sonic flow when the titles are skipped can best be considered as an interrupted tension-and-release phenomenon, whereas choosing not to skip allows for an uninterrupted sonic flow. In a sense, the viewer can control what Michel Chion calls the internal and external logic of the sonic flow (Chion 2019); internal logic refers to a more continuous flow, while external logic considers »discontinuity and rupture as interventions external to the represented content« (Chion 2019, 46). Viewers are thus able to choose the degree to which they are willing to allow ruptures within the sonic and audiovisual flow in order to maintain an uninterrupted, narrative flow.

Conclusion

As I have demonstrated, the sonic integration of TWD's title sequence clearly connects this paratext to the narrative text through various recurring strategies. These brief moments sonically link textual and paratextual elements, forming a distinctive feature

of the series' aural style and signaling a commitment to audiovisual detail as part of an overall production sophistication that characterizes quality television. Even when the titles are skipped, the sonic integration maintains the tension-and-release phenomenon: dramatic momentum is built up, culminating in the cliffhanger of the cold open and finds resolution in the final note of the title sequence. Future research can further substantiate, and perhaps broaden, these categories of paratextual sonic in television series. This may offer valuable insights into the relationship between specific strategies, genre conventions, the aesthetics of cult/quality TV, the sonic identity of series, dramatic and narrative context, and viewer engagement. In relation to this last point, future research on this topic may also focus on the different sonic flows associated with various viewing modes in contemporary, non-linear television. It may raise questions about the sonic material that remains when paratexts are omitted and how an interrupted sonic flow relates to an uninterrupted flow in terms of dramatic, structural, and communicative implications. The sonic integration of paratextual elements discussed in this article serves as a crucial framework in this regard.

Bibliography

Abbott, Stacey (2015): »I Want to Do Bad Things with You«: The Television Horror Title Sequence. In: Geraghty, Lincoln (ed.): *Popular Media Cultures: Fans, Audiences and Paratexts*. London: Palgrave Macmillan, pp. 110–126.

Arditi, David (2021): *Streaming Culture: Subscription Platforms and the Unending Consumption of Culture*. Bingley: Emerald Publishing Limited. DOI: https://doi.org/10.1108/978-1-83982-768-620210008.

Broad, Leah (2020): *Game of Thrones*: Music in Complex TV. In: *Music and the Moving Image* 13/1, pp. 21–42.

Cardwell, Sarah (2007): Is Quality Television Any Good? Generic Distinctions, Evaluations and the Troubling Matter of Critical Judgement. In: McCabe, Janet/Akass, Kim (eds.): *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*. London: I. B. Tauris, pp. 19–34.

Chion, Michel (2019): *Audio-Vision: Sound on Screen*. Second edition. Translated by Claudia Gorbman. New York: Columbia University Press. DOI: https://doi.org/10.7312/chio18588.

Davison, Annette (2013a): The Show Starts Here: Viewers' Interactions with Recent Television Serials' Main Title Sequences. In: *Sound Effects* 3/1–2, pp. 6–22.

Davison, Annette (2013b): Title Sequences for Contemporary Television Serials. In: Richardson, John/Gorbman, Claudia/Vernallis, Carol (eds.): *The Oxford Handbook of New Audio-*

visual Aesthetics. Oxford: Oxford University Press, pp. 6–22. DOI: https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199733866.013.0036.

Davison, Annette (2014): The End Is Nigh: Music Postfaces and End-Credit Sequences in Contemporary Television Serials. In: *Music, Sound, and the Moving Image* 8/2, pp. 195–215. DOI: https://doi.org/10.3828/msmi.2014.12.

Dosser, Max (2022): Streaming's Skip Intro Function as a Contradictory Refuge for Television Title Sequences. In: *The Velvet Light Trap* 90/1, pp. 38–50.

Dosser, Max (2023): These Visual Delights Have Sonic Ends: Affective Attunement and Audiovisual Prolepsis in *Westworld*'s Title Sequence. In: *Music, Sound, and the Moving Image* 17/2, pp. 87–110.

Ellis, John (2011): Interstitials: How the »Bits in between« Define the Programmes. In: Grainge, Paul (ed.): *Ephemeral Media: Transitory Screen Culture from Television to YouTube*. London: Palgrave Macmillan, pp. 59–69.

Fahlenbrach, Kathrin/Flückiger, Barbara (2014): Immersive Entryways into Televisual Worlds: Affective and Aesthetic Functions of Title Sequences in Quality Series. In: *Projections* 8/1, pp. 83–104.

Friedman, Seth/Keeler, Amanda R. (2022): *Prestige Television: Cultural and Artistic Value in Twenty-First-Century America*. New Brunswick: Rutgers University Press.

Genette, Gerard (1997): *Paratexts: Thresholds of Interpretation*. Translated by Jane E. Lewin. Cambridge: Cambridge University Press. DOI: https://doi.org/10.1017/CBO9780511549373.

Gray, Jonathan (2010): *Show Sold Separately*. New York: New York University Press.

Halfyard, Janet K. (2016): *Sounds of Fear and Wonder: Music in Cult TV*. London: I.B. Tauris.

Halfyard, Janet K./Reyland, Nicholas (eds.) (2024): *The Palgrave Handbook of Music and Sound in Peak TV*. Cham: Palgrave Macmillan. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-031-62990-7.

Horeck, Tanya/Jenner, Mareike/Kendall, Tina (2018): On Binge-Watching: Nine Critical Propositions. In: *Critical Studies in Television* 13/4, pp. 499–504.

Kelly, JP (2022): »This Title Is No Longer Available«: Preserving Television in the Streaming Age. In: *Television & New Media* 23/1, pp. 3–21.

Kulezic-Wilson, Danijela (2020): *Sound Design Is the New Score: Theory, Aesthetics, and Erotics of the Integrated Soundtrack*. New York: Oxford University Press. DOI: https://dx.doi.org/10.1093/oso/9780190855314.001.0001.

Lotz, Amanda D. (2018): *We Now Disrupt This Broadcast: How Cable Transformed Television and the Internet Revolutionized It All*. Cambridge: MIT Press.

McCabe, Janet/Akass, Kim (eds.) (2007): *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*. London: I.B. Tauris.

McCreary, Bear (2010): Inside Bear McCreary's »The Walking Dead« Theme: Making Music Out Of »Nothing«. Interview by Kara Warner. In: *Image Comics*, 4 November, https://web.archive.org/web/20120212000058/http://splashpage.mtv.com/2010/11/04/bear-mccreary-the-walking-dead-theme (30.10.2025).

McCreary, Bear (2011): The Walking Dead: What Lies Ahead. In: *Bear McCreary*, https://bearmccreary.com/the-walking-dead-what-lies-ahead/ (30.10.2025).

McCreary, Bear (2019): Secrets of The Soundtrack: The Walking Dead's Composer on Why Only Carl Got His Own Theme, the Musical Easter Eggs, and Why the Titles Were so Hard to Crack. Interview by Tilly Pearce. In: *Metro*, 4 November, https://metro.co.uk/2019/11/04/secrets-soundtrack-walking-deads-composer-reveals-got-theme-hidden-music-easter-eggs-theme-created-10950545/ (30.10.2025).

Mittell, Jason (2015): *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: New York University Press. DOI: https://doi.org/10.18574/nyu/9780814744963.001.0001.

Picarelli, Enrica (2013): Aspirational Paratexts: The Case of »Quality Openers« in TV Promotion. In: *Frames Cinema Journal* 3, pp. 1–25.

Plantinga, Carl (2009): *Moving Viewers: American Film and the Spectator's Experience*. Berkeley: University of California Press.

Redfern, Nick (2020): Sound in Horror Film Trailers. In: *Music, Sound, and the Moving Image* 14/1, pp. 47–71.

Schlütz, Daniela M. (2016): Contemporary Quality TV: The Entertainment Experience of Complex Serial Narratives. In: *Communication Yearbook* 40/1, pp. 95–124.

Sellers, John (2012): TV's Golden Age of Opening Credits. In: *Salon*, 18 February, www.salon.com/2012/02/18/tvs_golden_age_of_opening_credits/?utm_source=website&utm_medium=social&utm_campaign=ogshare&utm_content=og (15.04.2026).

Tompkins, Joe (2014): Mellifluous Terror: The Discourse of Music and Horror Films. In: Benshoff, Harry M. (ed.): *A Companion to the Horror Film*. Chichester: Wiley Blackwell, pp. 186–204.

Zündel, Jana (2019): Serial Skipper: Netflix, Binge-Watching and the Role of Paratexts in Old and New »Televisions«. In: *Participations: Journal of Audience and Reception Studies* 16/2, pp. 196–219.

Empfohlene Zitierweise

Bouvrie, Marcel: Sound Bridging the Apocalypse: Sonically Integrating the Title Sequence as Audiovisual Paratext in THE WALKING DEAD (2010–2022). In: *Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung* 20 (2026), S. 107–128, DOI: https://doi.org/10.59056/kbzf.2026.20.p107-128.

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.

Rezension zu:

Maria Behrendt und Christoph Hust (Hrsg.): *Hergeträumt. Weltenbau fiktiver Kulturen durch Musik in Film und Fernsehen*

München: edition text+kritik 2025

Maximilian Rosenthal

Der Sammelband *Hergeträumt. Weltenbau fiktiver Kulturen durch Musik in Film und Fernsehen*, herausgegeben von Maria Behrendt und Christoph Hust, geht zurück auf eine gleichnamige Tagung aus dem Jahr 2023. Gegenstand des Bandes sind – laut Einleitung der Herausgeber*innen – »fiktive und fiktionalisierte Kulturen und deren musikalische Konstruktion« (12), die von elf Autor*innen in Fallstudien in den vier Sektionen »Fantasy«, »Science-Fiction«, »Dystopien« und »(Re-)Inszenierungen« untersucht werden. Die wichtige Prämisse setzt die Einleitung ebenfalls: »In den transmedialen Erzählweisen des beginnenden 21. Jahrhunderts funktioniert die Musik als identitätsstiftendes wie auch -konstruierendes Element, das alle Medien spezifisch durchdringt und potenziell eine narrative Kohärenz über sie hinwegspannt« (12).

Es geht also um die Frage, wie Musik hilft, eine fingierte Welt »herzuträumen«, sie zu identifizieren und ihr Kontinuität zu verleihen. Dass diese Thematik teilweise aus der früheren Beschäftigung des Mit-Herausgebers Christoph Hust mit Videospielmusik hervorgegangen ist, liegt nahe, denn dort ist man dem Phänomen schon etwas dichter auf der Spur: »[M]usic is part of the way that the virtual world of the game is cued, or ›projected‹ […]« (Summers 2016, 113, vgl. z. B. auch Schwinning 2023, Krishnaswami 2020). Das ändert aber wenig daran, dass der Gegenstand in Bezug auf Musik kaum systematisch erforscht (eine wichtige Ausnahme z. B. bei White 2024) und der vorliegende Band für das Thema überaus relevant ist.

Der Gegenstand ist die kulturschaffende Technik des *worldbuilding*, nach Tolkien auch als »sub-creation« bekannt, also das Imaginieren einer diegetischen Welt als Schauplatz einer Handlung. Solche Welten und deren transmediale Pflege gehören heute zu den Markenzeichen großer popkultureller Franchises (vgl. Wolf 2019). Dieser Gegenstand

wird im Band »in Anlehnung an Don Marksteins Begriff des ›fictional universe‹« (12) aufgefasst. Dessen Grund-Axiom (»Wenn A und B sich begegnet sind, befinden sie sich im selben fiktionalen Universum«) ist zwar robust, bietet aber theoretisch weniger an als z. B. die Arbeiten des Kommunikationswissenschaftlers Mark J. P. Wolf (Wolf 2012, vgl. den Beitrag von Julin Lee im vorliegenden Band) – dies der erste von eigentlich nur zwei und obendrein milden Kritikpunkten am hier besprochenen Band. Wolf baut seine Theorie auf der Tolkien'schen Begrifflichkeit auf und unterscheidet sekundäre und primäre (d. h. unsere ›reale‹) Welt, und differenziert wichtig: »secondariness is a matter of degree« (Wolf 2012, 27), wobei auf diesem Spektrum am Primär-Pol z. B. Autobiographien liegen und der Sekundär-Pol sich weiter entfernt, je größer die Differenz zu ›unserer‹ Welt ist. Damit ließe sich z. B. auch die Unterscheidung von ›fiktiv‹ und ›fiktionalisiert‹ abbilden, die in der Einleitung des besprochenen Bandes mehrfach und zurecht akzentuiert wird (11–13): In der Tat ist der Gegenstand von ›Weltenbau‹ in Film und Fernsehen nicht immer eine fremde, sondern oft auch unsere eigene Welt.

Auf die Rolle der Musik für diesen Gegenstand will der Band »erste Schlaglichter setzen« (12), was eine sinnvolle Eingrenzung ist, denn in der Tat ist der Stoff bzw. die Zahl daran angrenzender Forschungsgebiete »uferlos« (12) groß: Die Herausgeber*innen nennen die vielseitigen Verbindungen etwa zur Forschung zu Fremdheit und Stereotypisierung, zu Lokalisierungstechniken und Exotismus, sowie zu Nostalgie und idealisierten Geschichtsbildern. Und etwa ebenso vielseitig gehen die Beiträge der Verfasser*innen im vorliegenden Band an das Thema heran. Diese Breite ist dem explorativen Charakter angemessen, und daraus entstehen verschiedene interessante Querverbindungen, auf die noch einzugehen sein wird. Sie lädt aber auch den zweiten Kritikpunkt ein, der aber womöglich weniger die Inhalte des Bandes betrifft als seine Titelgebung. Denn die Formulierung »Weltenbau fiktiver Kulturen« weckt – zumindest beim Verfasser – die Erwartung, dass hier ein engerer »focus on the worlds themselves, rather than on the individual narratives occurring within them or the various media windows through which those narratives are seen and heard« (Wolf 2012, 12) gesucht wird;[1] dass es also nicht *die Welt*

[1] Zum Verhältnis von Narration und Welt schreibt Wolf: »[W]hile the telling of a story inevitably also tells us about the world in which the story takes place, storytelling and worldbuilding are different processes that can sometimes come into conflict. […] [E]very story implies a world in

darstellende, sondern *als Teil der Welt dargestellte* Musik behandelt werden soll (z. B. die »Cantina Band« aus STAR WARS, USA 1977, Regie: George Lucas). Hierbei insbesondere handelt es sich nämlich um musikwissenschaftliche *terra incognita* (die einige der Beiträge aber erfolgreich erkunden).

Insofern dies aber nicht das erklärte Ziel des Bandes ist, sondern Musik offener als »kulturelle Praxis« verstanden wird, »die Handlungsakteur:innen kulturelle Identifikation anbietet« sowie »filmmusikalische Techniken fokussiert« werden, »die mithilfe einer an (in der Regel: angebliche) nationale Charakteristika angelehnten *couleur locale* Räume für kulturelle Zuschreibungen öffnen« (12), mag die Kritik ihr Ziel verfehlen und auch die schwache Rezeption der Theorie von Wolf verkraftbar bleiben. Im Gegenteil bereichert die Breite der Beiträge mit ihren unterschiedlichen Hintergründen unser Verständnis vom Konzept der »fiktiven Universen« und seinen Schwellen am Übergang von sekundärer zu primärer Welt, von Welt zu Narration und vom multimedialem ›Text‹ zu seinem Paratext, und erhellt ebenso die diversen Rollen, die Musik in diesen Zusammenhängen spielen kann.

Die Fantasy-Sektion beginnt mit einem Beitrag von Maria Behrendt, in dem vergleichend untersucht wird, wie das »Far over the misty mountains cold« aus J. R. R. Tolkiens *The Hobbit* (1937) in verschiedenen Verfilmungen weltenbaulich zum Einsatz kommt (USA 1977, Regie: Jules Bass/Arthur Rankin jr.; UdSSR 1985, Regie: Vladimir Latyšev; NZ/USA 2012, Regie: Peter Jackson). Sie zeigt, wie die schon in Tolkiens Text angelegte romantische Haltung in den drei Verfilmungen durch die Vertonung aufgegriffen wird, indem sie – bei jeweils individueller Ausgestaltung – romantische Gegenwelten andeuten und die Narration begleiten. Unterschiede liegen in der Perspektivierung, indem z. B. bei Bass und Rankin das »Misty Mountains« als zentrales musikalisches Motiv den anfänglichen Ausblick und die Annäherung an den in der Ferne liegenden Berg Erebor nachvollzieht; bei Latyšev eher mit Bilbos Transformation vom ›biedermeierlichen‹ zum uncharakteristisch-romantischen Hobbit assoziiert ist; und bei Jackson schließlich stärker als Teil der kulturellen Identität der Zwerge, transformatives Schlüsselerlebnis und »emotionale Legitimation« (42) am Beginn der Reise erscheint. Klar wird, dass die bei

which it takes places. Worlds can exist without stories, but stories cannot exist without a world« (Wolf 2012, 29).

Tolkien angelegten Rückgriffe auf die literarische Romantik jeweils filmisch re-imaginiert werden, und – so könnte man hier weiterdenken – die zwergische Kultur wiederum für Rezipient*innen romantisieren.

In Dan Whites darauffolgendem Text untersucht jener die HARRY POTTER-Filme der Warner Bros. Studios (2001–2011) hinsichtlich der Funktion ihrer diegetischen Musiken. Die Analyse strukturiert er anhand zweier theoretischer Unterscheidungen: (1) ob die Musik Teil der magischen oder der ordinären »Muggel«-Welt ist; und (2) ob sie klar diegetisch ist oder fluide mit den Grenzen der Diegese umgeht. Dabei stellt er an einer Vielzahl von Musik- und Musizierszenen heraus, dass die klangliche und aufführungspraktische Exzentrik der *wizarding world* ebenso wie die Vertrautheit der *wizarding world* mit der Musik ›unserer‹ Welt dahingehend variiert, ob die Zauberer*innen und ihre Kultur nahbar und ähnlich oder fremd und distant wirken sollen. Weltenbau ist auch in diesem Fall offensichtlich von narrativen Strategien nicht zu trennen.

Nachfolgend befasst sich Sarvenaz Safari mit der Frage, ob die Vampire in der Hauptrolle von ONLY LOVERS LEFT ALIVE (UK/D 2013, Regie: Jim Jarmusch) »per se jenes [für Jarmuschs Filme typische] Diversitätskonzept verkörpern und ob eine solche Darstellung auch in der Filmmusik ihr Echo findet« (69). Musik spielt nicht nur handlungsbezogen eine Rolle für die musikaffinen Figuren. Sondern Safari arbeitet – hier orientiert an Benedikt Feiten (Feiten 2017) – heraus, dass deren Beziehung zur Musik nicht nur eine transkulturelle (Welsch), sondern aufgrund ihrer Unsterblichkeit sogar »transtemporale« (72) ist. Ähnlich wie bei HARRY POTTER wird hier eine verborgene Welt zu einer sekundären Version unserer ›eigenen‹ in Beziehung gesetzt, die hier aber keine eigene Kultur besitzt, sondern ›unsere‹ Kultur formt, nach anderen Maßstäben wahrnimmt und so engere Kulturauffassungen dekonstruiert. Insofern eröffnet der Text eine spannende, zu White komplementäre Perspektive. Der Diversitäts-Begriff wirkt dem Beitrag etwas übergestülpt, konzeptuell leistet Transkulturalität alles für den Text Nötige.

Am Beginn der Science-Fiction-Sektion untersucht Nina Noeske den »Einsatz elektronisch erzeugter Klänge im Science-Fiction-Film« (84). Plausibel legt sie dar, wie in Science Fiction des 20. Jahrhunderts elektronische Klänge Übergänge zwischen Welten oder Weltaspekten markieren, die sie entlang der theoretischen Achsen Realität-Virtua-

lität, Identität-Alterität, Utopie-Dystopie verortet. Zumeist steht dabei das Elektronische in bekannter Weise für die kalten, mechanischen, fremden – kurz: dystopischen – Aspekte imaginierter zukünftiger Welten. Die These ist überzeugend und die »pragmatisch vorgenommene, heuristische Systematisierung« (86) der genannten Begriffspole erscheint theoriefähig, wäre aber vielleicht überzeugender induktiv aus der Untersuchung hervorgegangen.

Robert Rabenalt befasst sich anschließend mit der Verflechtung von Musik und Narration in INTERSTELLAR (UK/USA 2013, Regie: Christopher Nolan), die ausgeht von der Feststellung, dass die Filmmusik die Verschränkung von (äußerer) Weltrettungs- und (innerer) Vater-Tochter-Handlung unterstützt, »indem sie hauptsächlich die Vater-Tochter-Beziehung ›erzählt‹« (99). Unmittelbar nachvollziehbar ist, dass das Vater-Tochter-Thema – das wohl auch bei Hans Zimmers Komposition am Anfang stand – die Gelenkpunkte der Handlung von INTERSTELLAR verklammert und plausibilisiert sowie dass dabei Beziehung der Figuren musikalisch ausgestaltet wird. Die theoretische Hinleitung, die sich eng an Rabenalts Monographie orientiert (Rabenalt 2020), ist recht umfangreich, trägt aber sinnvolle Klärungen im »Begriffsfeld ›Fiktion‹« (105) zum Band bei (Fiktion/Narration/Narrativ; Diegese/Extra-Diegese; Fabel/Sujet). Dass Musik für Weltenbau plausibilisierend wirke, indem sie helfe »die fehlenden Referenzen der ›hergeträumten‹ Welten zur unserer realen Erfahrungswelt zu überbrücken« (104), fügt sich stimmig an die Erkenntnisse vieler anderer Beiträge.

Die Science-Fiction-Sektion beschließt Julin Lee, die skizziert, »wie *Westworlds* Verwendung von präexistenter und neu komponierter Musik zum Weltenbau beiträgt und diesen zugleich selbstreflexiv kommentiert« (121). Der Text zeigt, wie Musik in WESTWORLD (USA 2016–2022) Teil des metafiktionalen Referenzsystems wird, das in der Serie aus einem Spiel mit Permutationen der verschiedenen Charaktere und Parks bzw. mit den Grenzen zwischen Westworld-Park und echter Welt entsteht. Dies reicht von veränderten klischeehaft-lokalisierenden Instrumentierungen hin zu *foreshadowings* durch verborgene Motivzusammenhänge. Insofern die Selbstreferenzialität Teil der Schachtelung der (tertiären?) Welt in der sekundären Welt ist, stützt die Musik die Wahrnehmung dieser Strukturen und »die metanarrative Agenda der Serie« (141).

Die Dystopie-Sektion eröffnet nachfolgend Stefan Drees, der u. a. an EQUILIBRIUM (USA 2002, Regie: Kurt Wimmer) und SOYLENT GREEN (USA 1973, Regie: Richard Fleischer eindrücklich Konstellationen herausstellt, in denen (klassische) Musik Zufluchtsorte in dystopischen Welten (Drees unterscheidet katastrophische und scheinbar utopische, aber repressive) anzeigt, die klanglich sonst nur durch nackte, irritierende, meist urbane diegetische Soundscapes ausgezeichnet werden. Indem auch hier Übergänge und Grenzen kontrastierender Räumen fokussiert werden – hier: die Dystopie versus ihre »utopische Nische« (149) – , ergänzen sich die Analysen gut mit denjenigen von Noeske.

Insofern die Dystopie mindestens in EQUILIBRIUM auch eine repressive Gesellschaft ist, kontrastiert diese Darstellung interessant mit dem folgenden Beitrag von Laura Schwinger. Schwinger widmet sich den zwanghaften Feierlichkeiten, die wiederkehrend als Teil dystopischer Filmwelten imaginiert werden, also strategisch eingesetzten Kulturangeboten dystopisch-repressiver Gesellschaftsformen für ihre Untergebenen wie etwa in der Serie SEVERANCE (USA 2022ff.). Wie sie zeigt, erklingt Musik dort uneigentlich, indem sie einerseits regimeseitig reguliert, andererseits offensichtlich manipulativ im Kontext ordnungsstiftender Rituale eingesetzt wird. Ein weltenbauliches Element ist Musik hier vor allem als Teil des repressiven Apparates. Indem sie ihrer Autonomie beraubt ist, kann Musik eben nicht mehr »utopische Nische« sein, und das Erkennen des Zwangs lässt »die Protagonist:innen den Musikeinsatz als Manipulationsversuch erkennen« und regt Widerstand an (190). Auch Handlungsweisen mit Musik sind Teil sekundärer Welten.

Dichter an die primäre Welt begibt sich Nepomuk Rivas Beitrag in der Schlusssektion des Bandes, der problematische Aspekte von filmmusikalischen Afrikabildern thematisiert. Das Fortwirken von Klischees aus NS-Propagandafilmen im Blick fragt er: »Warum reproduzieren deutsche Film- und Fernsehfilme das historische, konstruierte Afrikabild in Bild und Ton immer wieder? Gibt es auch andere Möglichkeiten der Darstellung afrikanischer Kulturen und ihrer Musiken?« (195). Deutlich zeigt der wichtige Beitrag, wie in Filmen des 20. Jahrhunderts ein als wildes oder ursprünglich imaginiertes Afrika als problematische Folie und Zielort – letztlich auch dies eine romantische Gegenwelt – inszeniert wird und ›afrikanische‹ Musik oft als nicht quellengetreuer Exotismus hinzutritt. Im 21. Jahrhundert scheint Riva eine Trendwende zu erkennen, indem Filme wie

SCHLAFKRANKHEIT (D 2011, Regie: Ulrich Köhler) auf »afrikanische Musik« (206) weitestgehend verzichten. In Anbetracht der differenzierten postkolonialen Haltung wirkt das Schreiben über die Musik selbst stellenweise überraschend unterdifferenziert, indem pauschal »marokkanische Musik« oder »afrikanische Kindermusik« benannt wird, ohne deren Beschaffenheit und wirklichen Grad der Verwurzelung in verschiedenen afrikanischen Kulturen zu beleuchten. Der instruktive historische Überblick in der Textmitte hätte nach Ansicht der Verfassers strukturierter und strenger chronologisch eingeordnet sein können.

Stefan Menzels Beitrag befasst sich mit dem Titelsong (japanisch »Shūdaika«) der Anime-Adaption BERSERK: THE SWORD WIND CHRONICLES (J 1997–98) des Kultmanga *Berserk* (1989–2021; 2022ff.). Vor der kontextuellen Folie einer im streng regulierten Schulalltag an der Entfaltung gehinderten ›schwachen‹ (Tsuboi 1998) japanischen Jugendkultur der 1990er (219) deutet Menzel die endlosen Mühen der Hauptfigur Guts als Identifikationsangebot und die gezielte Lo-Fi/Noise-Produktion der Titelmusik als subversive, »latent widerständige Perspektive« (225) für japanische Jugendliche jener Zeit. Die Schilderung überzeugt, wäre jedoch durch Expert*innen zur Kulturgeschichte Japans nochmals zu kommentieren. Gleichwohl eröffnet der Text, wie auch paratextuelle Grenzaspekte sowohl mit sekundären auch als auch primären Welten in Wechselwirkung treten kann.

Grenzüberschreitend ist schließlich auch der Schlussbeitrag von Christoph Hust, der Inszenierung von Kulturen im Austausch von Film und Videospiel behandelt. Basierend auf der Feststellung, dass Musik symbolisch auf zuvor etablierte kulturelle Konnotationen verweist, untersucht Hust »wie insbesondere orientalische Stereotype zur Bezeichnung fiktionalisierter Umgebungen« in Games eingesetzt, aber auch »zur Konstruktion fiktiver Fantasykulturen« (227) verwendet werden. Kontinuitäten dieser mal gebrochenen, mal als authentisch für globale Publika inszenierten kulturellen Stereotype weist er eindrucksvoll über mehrere Dekaden Videospielgeschichte nach, die insbesondere z. B. bei den *Cinemaware*-Spielen der 1980er und 1990er Jahre eng mit der Filmmusikgeschichte verzahnt ist. Die Mobilität und Komplexität dieser stereotypen Zeichensysteme macht sie schwer fassbar: »exotische Settings unterscheiden sich je nach dem, was das

Eigene ist« (249). Das zeigt sich ungewollt auch, wenn Hust kritisch reflektiert, dass es im Soundtrack von *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017) eine Spannung gebe »zwischen der japanischen [ästhetischen] Fundierung und dem Klavier als Inbegriff eines westlichen Musikinstrumentes« (248). Ist das Klavier in Zeiten von Branchenriesen wie Yamaha und Kawai wirklich noch zweifelsfrei ein ›westliches‹ Instrument?

Insgesamt löst der Band seine Versprechen ein, indem die »Schlaglichter« Anhalts- und Einstiegspunkte für die weitere Auseinandersetzung mit dem Thema Weltenbau liefern, allerdings – wie eingangs erwähnt – in einer breiteren Perspektive, die auch narrative und extra-diegetische Perspektiven mit einschließt, und nicht streng auf die Musik in den sekundären Welten und »fiktiven Kulturen« beschränkt ist. Layout und Satz sind ansprechend, das Schriftbild ist weitestgehend fehlerfrei.

Literaturverzeichnis

Feiten, Benedikt (2017): *Jim Jarmusch: Musik und Narration. Transnationalität und alternative filmische Erzählformen*. Bielefeld: transcript.

Krishnaswami, Ravi (2020): Playing Songwriter. Creating Songs for the Fictional Worlds of Video Games. In: *Journal of Sound and Music in Games* 1/2, S. 68–83.

Rabenalt, Robert (2020): *Musikdramaturgie im Film. Wie Filmmusik Erzählformen und Filmwirkung beeinflusst*. München: edition text+kritik.

Schwinning, Reinke (2023): Building Worlds with Beethoven: Epistemic Roles of (Classical) Music in Animated Films and Video Games. In: Scoggin, Lisa/Plank, Dana (Hrsg.): *The Intersection of Animation, Video Games, and Music. Making Movement Sing*. New York: Routledge, S. 47–61.

Summers, Tim (2016): *Understanding Video Game Music*. Cambridge: Cambridge University Press.

Tsuboi, Tsuyoshi (1998): Japanese Youth Culture. Patterns of Thinking and Behavior of Japanese High School Students. In: *Komazawa Shakaigaku Kenkyū. Bungakubu Shakaigakuka Kenkyū Hōkoku* 30, S. 25–51.

White, Daniel (2024): *The Music of* HARRY POTTER *and* THE LORD OF THE RINGS. *Sounds of Home in the Fantasy Franchise*. Abingdon/New York: Routledge.

Wolf, Mark J. P. (2012): *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*. New York/Abingdon.

Wolf, Mark J. P. (2019): Transmedia World-Building: History, Conception, and Construction. In: Freeman, Matthew/Gambarato, Renira Rampazzo (Hrsg.): *The Routledge Companion to Transmedia Studies*. New York/Abingdon: Routledge, S. 141–147.

Empfohlene Zitierweise

Rosenthal, Maximilian: Rezension zu Maria Behrendt / Christoph Hust (Hrsg.): *Hergeträumt. Weltenbau fiktiver Kulturen durch Musik in Film und Fernsehen*. edition text+kritik: München 2025. In: *Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung* 20 (2026), S. 129–137, DOI: https://doi.org/10.59056/kbzf.2026.20.p129-137.

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.

Rezension zu:

Catherine Haworth und Beth Carroll (Hrsg.): *Singing Out. The Musical Voice in Audiovisual Media*

Edinburgh: Edinburgh University Press 2025

Stefan Drees

In den vergangenen Jahrzehnten rückte die Verwendung der menschlichen Stimme im Kontext ihrer medialen Reproduktion verstärkt ins Zentrum medien-, musik-, theater- und kulturwissenschaftlicher Publikationen. Diese Entwicklung ist dem wachsenden Bewusstsein für die zentrale Rolle geschuldet, die seit Beginn der Tonaufzeichnungen der Technologie im Hinblick auf die Erfassung, Übertragung und Veränderung von Stimmen zukommt. Weil die Technologie eine Ausweitung gemeinsamer Erlebnisse des Singens und eine Demokratisierung von dessen öffentlicher Präsenz ermöglicht, steht sie im Mittelpunkt beständiger Veränderungen unseres Engagements mit Musik. Dies geht so weit, dass sich der Akt des Singens und die spezifische Qualität medial vermittelten Gesangs heute kaum mehr losgelöst von ihrem Verhältnis zu audiovisuellen Medien betrachten lassen. Ausgehend von diesem Tatbestand steht die Auseinandersetzung mit den identitätsstiftenden Merkmalen der singenden Stimme, ihren kommunikativen Aspekten und ihrer Beeinflussung durch den Einsatz von Medientechnologie im Fokus des vorliegenden, von Catherine Haworth und Beth Carroll herausgegebenen Bandes. Die zwölf versammelten Beiträge stehen exemplarisch für die kritische Betrachtung von Strategien, die in wechselnden kulturellen Kontexten eingesetzt werden, um die Stimme in audiovisuellen Medien zu reproduzieren und zu verhandeln, wobei Fragen nach der Rolle von Körperlichkeit, ethnischer Zugehörigkeit, Geschlecht und Alter eine entscheidende Rolle spielen. Gegliedert ist der Band in vier Teilbereiche, deren jeweilige Schwerpunkte gedanklich miteinander in Verbindung stehende Dimensionen der komplexen Thematik abbilden.

Die erste Sektion kreist um den Zusammenhang von »Stardom and the Singing Body«. Im eröffnenden Aufsatz befasst sich Abigail Lindo mit der Frage, wie Schwarze Frauen

ihren Gesang und dessen körperliche Darbietung als einen Akt der Selbstermächtigung nutzen, um Identitäten des Widerstands und der Befreiung zu verkörpern. Anhand von Bild-Ton-Aufzeichnungen der Sängerinnen Billie Holiday, Mahalia Jackson, Nina Simone, Whitney Houston und Beyoncé erläutert die Autorin, wie in den ausgewählten Performances die Stimme selbst als körperlicher Ausdruck einer spezifischen Identität begriffen wird und im Zusammenspiel mit dem Körper unterschiedliche Facetten Schwarzer Weiblichkeit in den Mittelpunkt treten. Problematisch an den Ausführungen bleibt allerdings, dass Lindo kaum Wert auf die Inszenierungsstrategien der Bildmedien selbst legt. Die entscheidende Frage, welche äußeren Prämissen das Zustandekommen der Aufzeichnungen diktierte – und hier wären neben den kommerziellen Rahmenbedingungen auch die mit den Produktionsmitteln verbundenen Machtverhältnisse zu bedenken – wird größtenteils ausgespart und allerhöchstens am Rande berührt.

Wie die mediale Inszenierung von Produzent:innenseite tatsächlich gesteuert wird, geht aus dem Beitrag von Hannah Andrews and Leanne Weston hervor. Er befasst sich mit dem Konflikt, der bei einer Verkörperung realer Sänger:innen in biografischen Serien und Filmen dadurch entsteht, dass die kollektive Erinnerung an die echte Stimme die Fiktion der schauspielerischen Darstellung überlagert – ein Phänomen, das die Autorinnen in Anlehnung an Jean-Louis Comolli als »voice to much«-Effekt bezeichnen. Andrews und Weston illustrieren dies am Beispiel der britischen TV-Serien SHIRLEY (BBC Two, 2011) über Shirley Bassey, dargestellt von Ruth Negga, und CILLA (ITV Studios, 2014) über Cilla Black, gespielt von Sheridan Smith, indem sie die gegensätzlichen Ansätze beider Produktionen herausarbeiten: Im Falle von SHIRLEY werden Originalaufnahmen Basseys verwendet, mit denen Negga ihre Gestik und Mimik synchronisiert, wodurch Stimme und Körper in der Wahrnehmung auseinanderfallen. Im Gegensatz dazu singt Smith mit ihrer eigenen Stimme live am Set aufgenommene Songs, was ihrer Darstellung zwar ein höheres Maß an Glaubwürdigkeit und Energie verleiht, in Bezug auf die Interpretation jedoch dem »voice to much«-Effekt unterliegt. Anhand dieser gegensätzlichen Positionen verweisen Andrews und Weston auf ein grundsätzliches Problem, das sich in Biopics niemals vollständig auflösen lässt, weil die Repräsentation entweder durch Spannungen zwischen Körper und Stimme oder durch die Wahrnehmung von Differenzen zwischen Original und Imitation geprägt ist.

Ganz andere Möglichkeiten eröffnen sich jedoch, wenn Sänger:innen selbst zur Verkörperung von Serienfiguren herangezogen werden, wie Catherine Haworth in ihrem Beitrag zu den Gastauftritten von Stevie Nicks in zwei Staffeln der Serie AMERICAN HORROR STORY (AHS, 2011–) aufzeigt. Haworth arbeitet die Doppelrolle heraus, die Nicks als fiktive Serienfigur einerseits und realer Star andererseits zukommt, und illustriert das daraus resultierende Verschwimmen von Realität und Fiktion. In diesem Zusammenhang unterscheidet sie drei unterschiedliche Strategien, wie der Gesang in die Handlung der Serie inkludiert und dementsprechend mit differierenden dramaturgischen Funktionen gekoppelt wird. Einer gleichsam ›echten‹ und ungeschliffenen Gesangsdarbietung, mit der Narration und Fiktion irritierend durchbrochen werden, stellt Haworth die Integration einer emotional gesungenen, konventionellen Ballade gegenüber, die als Kontrastelement zu einer drastischen Szene dient. Schließlich analysiert sie noch die Wirkung der Stimme im artifiziellen Musikvideo-Format, das in einer Serienfolge als Pre-Credits-Sequenz eingesetzt ist.

Mit einem thematischen Fokus auf »Voices, Commerce and Consumption« setzen sich die Beiträge der zweiten Sektion mit manipulativen Verfahren der Verbindung von Stimme und Bildmedien auseinander. Malcolm Cooks Untersuchung des ›Singalong Advertising‹, also der Werbung mit eingeblendeten Liedtexten und animiertem ›bouncing ball‹ als Orientierungspunkt, geht von einer Darstellung der historischen Entwicklung aus, die in den Anfängen des Kinos beginnt und über diverse Radiosendungen bis hin zum Fernsehen reichen. Unter Bezug auf Studien der Filmwissenschaftlerinnen Laura U. Marks und Vivian Sobchack deutet der Autor das Singalong Advertising als spezielle Form einer verkörperter Zuschauererfahrung, weil durch den Akt des Mitsingens unmittelbare körperliche Verbindungen zu den beworbenen und antizipierten Erfahrungen des Essens und Trinkens geknüpft werden. Indem er das Singalong Advertising als historischen Vorläufer der heutigen Partizipationskultur betrachtet, macht Cook seine Schlussfolgerungen zudem anschlussfähig für die Untersuchung zeitgenössischer Partizipationsformate wie TikTok und betont das anhaltende Spannungsverhältnis zwischen scheinbarer Ermächtigung des Publikums und gleichzeitiger Einbindung in kommerzielle Konsumlogiken.

Der kommerzielle Aspekt spielt auch in Liam Maloys Auseinandersetzung mit dem Einsatz von Auto-Tune-Software bei den Aufnahmen von Miley Cyrus für Disneys TV-Serie HANNAH MONTANA (2006–2011) eine Rolle. Anhand von Beispielanalysen zeigt der Autor, dass die Software von den ausschließlich männlichen Toningenieuren vor allem als ideologisches Instrument zur Konstruktion einer normativen, kontrollierten ›childness‹ eingesetzt wurde, und der gezielte Einsatz von Tonhöhenkorrektur, Vibratoreduktion und Formantfrequenz-Anpassung dazu diente, Cyrus' ungewöhnliche Kinderstimme an ein standardisiertes, alters- und geschlechtsnormiertes Klangbild anzupassen. Die Ausführungen machen deutlich, wie stark die hiervon betroffenen Merkmale der Stimme gesellschaftlich kodiert sind und bei Zuhörer:innen genau kalkulierte Vorstellungen über Körper, Alter, Geschlecht und Sexualität vermitteln. In diesem Zusammenhang ist die Manipulation durch Audio-Tune als Methode zu verstehen, ein gleichsam artifizielles und kommerziell verwertbares Stimmobjekt zu schaffen, das sich vom realen Körper der Darstellerin und seinen biologischen Veränderungen während des Produktionszeitraums der Serie abkoppeln ließ.

Einer markanten Veränderung innerhalb des Bollywood-Films widmet Julia Szivak ihre Studie: Während seit den 1940er-Jahren standardmäßig professionelle Playback-Sänger:innen die integrierten Songs aufnahmen und Schauspieler:innen lediglich lippensynchron dazu agierten, wird diese etablierte Konvention der Trennung von Singstimme und sichtbarem Körper in jüngster Zeit durch Punjabi-Rapper wie YoYo Honey Singh, Badshah und Raftaar aufgebrochen. Die Autorin interpretiert die körperliche Präsenz dieser Stars auf der Leinwand als Symptom für signifikante Verschiebungen: Ihrer Meinung nach zeugt das Phänomen davon, dass die regionalen und nicht-filmischen Musikindustrien Indiens an Gewicht gegenüber dem lange Zeit dominanten Bollywood-System gewinnen, auch wenn dies Szivak zufolge bislang keine grundsätzliche Erschütterung der kulturellen Vorherrschaft Bollywoods bedeutet, sondern vielmehr die Anpassungsfähigkeit und Integrationskraft der alten Produktionsverhältnisse demonstriert.

Der dritten Teil des Bandes, der sich dem thematischen Aspekt »The Singing Voice as Transformation« zuwendet, wird von Ian Sapiros Analyse dreier unterschiedlicher Realisierungen eines Sujets eröffnet: Der Autor stellt dem filmischen Medienprodukt SISTER

ACT (USA 1992, Emile Ardolino) zwei performative Versionen, nämlich die gleichnamige Musical-Adaption (2006) und die sogenannte »Live Choir«-Produktion (2017/18), gegenüber und zeigt mit Bezug auf Thomas Leitchs Modell der Filmremakes, wie sich durch Wechsel der Analyseperspektive unterschiedliche Deutungsweisen dieser Realisierungen ergeben: Aus narrativer Sicht erweist sich das Bühnenmusical als »update« (S. 118) des Films, während die »Live Choir«-Version als »readaptation« (ebd.) versucht, dem Original so treu wie möglich zu bleiben, es durch die live vorgetragenen Songs jedoch in ein alternatives Format überführt. Aus Perspektive der vokalen Performance hingegen lässt sich das Musical als »true remake« (ebd.) auffassen, in dem das musikalische Potenzial des Films erst richtig entfaltet wird, während die »Live Choir«-Produktion zum »update« (ebd.) wird, das den Gesang zwar in den Vordergrund stellt, ihn aber gleichzeitig von der Narration abtrennt. Mit seinen Betrachtungen zeigt Sapiro, wie die Verschiebung des Analysefokus von der Handlung oder Wiedergabetreue hin zur Vokalperformance einer vielschichtigeren Analyse von Musikfilmen und ihren Adaptionen Vorschub leisten kann.

Im Zentrum von Chris Letchers Auseinandersetzung mit dem Film FÉLICITÉ (SEN 2017, Alain Gomis) steht die Frage, auf welche Weise die Singstimme als Vermittlerin zwischen fiktiver Filmwelt und der Wirklichkeit des Publikums fungiert. Die Untersuchung zielt auf den Nachweis, dass der Film mit einer bewussten Entkopplung von Stimme und Körper arbeitet und dieses Moment zur Herstellung einer produktiven Spannung nutzt. Letcher zufolge wirkt das lippensynchrone Agieren der Schauspielerin Véro Tshanda Beya Mputu zur Stimme der Sängerin Muambuyi daher nicht störend, sondern trägt zur Glaubwürdigkeit und Charakterzeichnung der Figur Félicité bei. Dass dieser Aspekt zudem in ein übergreifendes, mit unterschiedlichen Realitätsebenen arbeitendes filmmusikalisches Konzept eingebettet ist, kann der Autor durch einen Blick auf die Eigentümlichkeiten des Umgangs mit Kompositionen von Arvo Pärt glaubhaft machen, die zum Underscoring von Félicités Träumen herangezogen werden: Indem der Regisseur den Chor, die Solist:innen, die Musiker:innen und den Dirigenten des Orchestre Symphonique Kimbanguiste bei den Aufnahmen dieser Musik zeigt, verwurzelt er die Entstehung der etwas unvollkommenen Interpretation in der narrativen Realität des Films. Mehr noch: Indem er am Ende zeigt, wie Félicité dem Chor zuhört, schafft er für Filmfigur und

Kinopublikum eine identische musikalische Erfahrung, die über herkömmliche Mittel des filmischen Erzählens hinaus eine emotionale Identifikation mit der Protagonistin ermöglicht.

Um die Frage der emotionalen Identifikation geht es auch in Jennifers Smiths Aufsatz zum Computerspiel *Sayonara Wild Hearts* (2019): Ausgangspunkt ist die Feststellung, dass in sogenannten »rhythm games« (S. 136) – beispielsweise in den Spielen der Reihen *Guitar Hero* (seit 2005) und *Rock Band* (seit 2007) – den Spielenden Raum geboten wird, durch das Benutzerinterface oder interaktive Eingaben körperlich als Musiker:innen in einem virtuellen Raum zu agieren. Diesem Konzept stellt Smith die Eigenarten das »pop album video game« (S. 137) *Sayonara Wild Hearts* von Daniel Olsén und Jonathan Eng gegenüber, das bestimmte Eigenarten eines »rhythm game« nutzt, um den Spielenden die Möglichkeit zu geben, die Spielfigur bei ihrer narrativen und emotionalen Entwicklung zu begleiten. Diesem Zweck dient die im Spiel eingesetzte weibliche Singstimme, mit deren Unterstützung die innere Perspektive der Spielfigur artikuliert und für die Spielenden erfahrbar gemacht wird.

Smiths Ausführungen zum Computerspiel aufgreifend, weitet der abschließende Teil des Bandes mit dem Thema »Singing, Technology and Mediation« die Betrachtungen auf weitere mediale Zusammenhänge aus. Zunächst untersucht Irinina Moronova 32 YouTube-Reaktionsvideos von Video-Blogger:innen, die sich mit einem Vortrag des *Raag Bhimpalasi* durch die indische Sängerin Kaushiki Chakraborty (aufgenommen beim Darbar Festival in London) befassen. Im Mittelpunkt steht dabei die Frage, durch welche stimmlichen und körperlichen Strategien in diesen Videokommentaren über kulturelle Grenzen hinweg versucht wird, den hochartifiziellen Hindustani-Gesang in das eigene Erfahrungswissen einzuordnen, und wie demzufolge eine klassische Musiktradition in einer globalisierten Medienumgebung neue Bedeutungen gewinnen und zum Gegenstand von ästhetischen Diskursen werden kann. Weil das Erkenntnisinteresse hier nicht an der Kunst des Gesangs, sondern an den Diskurspraktiken über diese Kunst ansetzt, verwundert es nicht, dass die Autorin die kritische Frage vermeidet, ob der von ihr beschriebene kommentierende Umgang mit einer spezifischen kulturellen Praxis überhaupt etwas zum Verständnis dieser Praxis und ihres komplexen Regelsystems beitragen kann.

Ein Diskurs über den Gesang steht auch im Mittelpunkt von Lea Luka Sikaus Aufsatz zu Marina Abramovićs Opernprojekt *7 Deaths of Maria Callas* (2021). Die Autorin legt einen besonderen Akzent auf die akustische Dimension dieses Projekts und argumentiert, dass bisherige Analysen dazu neigten, die Aufführung als Selbstdarstellung von Abramović zu lesen, weil das Bezugsobjekt Maria Callas auf der Bühne völlig abwesend ist. Demgegenüber plädiert Sikau für eine an akustischen Aspekten orientierte Lesart, bei der Maria Callas und ihre Gesangskunst ins gedankliche Zentrum rücken: Zentral hierfür sind die live auftretenden Sängerinnen, die von Abramović dazu angeleitet werden, sich mit den Interpretationen von Callas zu befassen, bevor sie selbst statisch auf der Bühne stehend die entsprechenden Arien – ausnahmslos Sterbeszenen aus dem klassischen Opernrepertoire – singen. Weil Callas' Stimme damit als eigenständige, körperlose und medial konstituierte Kraft inszeniert wird und die Präsenz der Sängerin trotz ihrer Abwesenheit über eine auf das Vorbild bezogene Vokalperformance vermittelt wird, plädiert Sikau dafür, Abramovićs Opernprojekt trotz der überwältigenden Bildsprache im Kern als akustisches Projekt zu begreifen.

Im letzten Beitrag des Bandes befasst sich Shelina Brown mit dem japanischen Vocaloid-Idol Hatsune Miku. Ihre Ausführungen gehen von der These aus, entsprechende Kunstfiguren seien nicht bloß als kommerzielle Produkte zu begreifen, sondern sie ermöglichten aufgrund der Möglichkeiten zur kollektiven Mitgestaltung durch Fans auch queere Gegenerzählungen zu hegemonialen Geschlechternormen. Dies knüpft die Autorin an die Beobachtung, dass viele Fans die synthetische Stimme Hatune Mikus als authentische vokale Ausdrucksqualität erleben, der sie einen größeren emotionalen Wirkungsgrad zusprechen als menschlichen J-Pop-Idolen. Genau hierin liegt nach Brown das revolutionäre Potenzial von Vocaloid-Stimmen: Sie machen Geschlecht und Sexualität zu fluiden Konstrukten und eröffnen für entfremdete Jugendliche weltweit neue Horizonte, weil sie als computergeschaffene Kunstfiguren nicht an gesellschaftlich festgelegte Körperbilder gebunden sind. Allerdings verschließt diese Argumentation den Blick vor der Tatsache, dass solche Wirkungen im Fall von Hatsune Mikus mit einer visuellen Gestaltung einhergeht, die mit zahlreichen geschlechtsspezifischen Stereotypen arbeitet und es damit ermöglicht, die Kunstfigur zum Gegenstand (vorwiegend männlichen) sexuellen Begehrens zu machen.

Auch wenn die Beiträge des vorliegenden Bandes in Bezug auf die diskutierten Phänomene exemplarischen Charakter haben und das Themenspektrum insgesamt einige Lücken aufweist, spiegelt die Sammlung in ihrer Gesamtheit etwas von der Vielfalt wider, in der sich die Verbindung von medial vermitteltem Gesang, damit verknüpften Körpervorstellungen und bewegtem Bild heute präsentiert. Insofern eignet sich die Publikation sehr gut als Einsteig in ein ungebrochen aktuelles und ständig im Wandel begriffenes Forschungsfeld. Über diesen einführenden Charakter hinaus sind gerade jene Aufsätze am spannendsten, die – etwa im Falle von Cook, Maloy, Sapiro oder Sikau – einen Blick über die Grenzen des jeweils gewählten Gegenstands hinaus gewähren und aufgrund ihrer methodischen Zugänge fruchtbare Anstöße für weitergehende Fragestellungen und Perspektiven liefern.

Empfohlene Zitierweise

Drees, Stefan: Rezension zu Catherine Haworth und Beth Carroll (Hrsg.): *Singing Out. The Musical Voice in Audiovisual Media*. Edinburgh: Edinburgh University Press 2025. In: *Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung* 20 (2026), S. 138–145, DOI: https://doi.org/10.59056/kbzf.2026.20.p138-145.

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.

Audiovisuelle Inszenierungen von Gender – Zwischen Ästhetisierung und Politisierung

Ein Bericht zum 20. Symposium der Kieler Gesellschaft für Filmmusikforschung an der Philipps-Universität Marburg in Kooperation mit dem dortigen Kunstgeschichtlichen Institut und dem Forschungszentrum Musik und Gender an der Hochschule für Musik, Theater und Medien Hannover, 18.–20. Juni 2026

Paula Heil

Für das 20. Symposium der Kieler Gesellschaft für Filmmusikforschung trafen sich Forschende verschiedener Institutionen und Disziplinen vom 18.–20. Juni 2026 an der Philipps-Universität Marburg, um sich über das Thema »Audiovisuelle Inszenierungen von Gender – zwischen Ästhetisierung und Politisierung« auszutauschen. Gastgeberinnen waren Maria Behrendt vom Forschungszentrum Musik und Gender der Hochschule für Musik, Theater und Medien Hannover und Lisa Hecht vom Kunstgeschichtlichen Institut der Philipps-Universität Marburg. Im Deutschen Dokumentationszentrum für Kunstgeschichte – Bildarchiv Foto Marburg verbrachte eine heterogene und internationale Tagungsgesellschaft drei Tage in intensivem Austausch.

In der Begrüßungsrede betonten die Gastgeberinnen den Vorteil interdisziplinärer Forschung am Beispiel der farblichen Gestaltung des Tagungsplakats: In der Kunstgeschichte trägt die dort vorherrschende Farbe Lila als Mischung der Farben Blau und Rot vielerlei Bedeutungen, wie etwa das Verschmelzen von Spiritualität und Leidenschaft. Erweitert wurde dieser Einblick durch Erwähnungen synästhetischer Theorien wie der von Alexander Skrjabin und einer Bedeutungsentwicklung der Farbe in audiovisuellen Medien: Während Lila historisch ein Symbol der Macht war, wird die Farbe in zeitgenössischen Medien zum Ausdruck der Kritiken an ebendiesen Machtstrukturen verwendet. Passend zu dieser Einleitung befassten sich die Tagungsbeiträge mit Darstellungen von Gender und den damit verbundenen Konstruktionen oder Dekonstruktionen von Machtsystemen und gesellschaftlichen Bedeutungen, nicht nur in Filmen und Serien, sondern auch in Musikvideos, TikTok-Trends und Rauminstallationen.



Abbildung 1: Einige Mitglieder der Kieler Gesellschaft für Filmmusikforschung und die Veranstalterinnen. Von links nach rechts: Pascal Rudolph, Lisa Hecht, Maria Behrendt, Stefan Drees und Peter Niedermüller. Nicht im Bild: Julin Lee und Robert Rabenalt. © Georgii Astakhov und Anna Gaidukevich

Den Anfang der Tagung machte am 18. Juni Kolja Porschke (Österreichische Akademie der Wissenschaften) mit seinem Vortrag »Gegen die wilden Zwanziger ankomponieren. Weiblichkeitsbilder und Modernitätsdiskurse der Weimarer Republik in Gottfried Huppertz' Musik zu METROPOLIS (1927)«. Er erklärte, dass sich die europäische Wahrnehmung des »Anderen« im neuen Frauenbild der Weimarer Republik auch in den musikalischen Darstellungen der Figuren der Maria und der ›falschen Maria‹ als ihrem Gegenpol darstelle. Dafür sei die Musik der ›falschen Maria‹ durch Jazz-Elemente wie perkussive Instrumente, Saxophone und Tritonus-Sprünge als sexualisiert und kriminell markiert, zurückzuführen auf die Verbindung zwischen Jazz und dem Primitivismus der 1920er–Jahre. Die Heldin Maria würde dem entgegen als gutbürgerlich und eingegrenzt dargestellt. Eine Frage in der Diskussion legte zudem eine spätromantische Vertonung der echten Maria mit einer konventionellen Harmonik, einer Klarinette und starken Streichern offen.

Peter Bell (Kunstgeschichtliches Institut, Marburg) sprach in seinem Vortrag »MAD MEN. Kreative vor Rothko, Pollock und Hokusai« über Charakterisierungen der Figuren in der Serie MAD MEN über ihre Diskurse über Kunst und die Werke, die sie besitzen. Dabei wurden die Wahrnehmungen der Kunstwerke und die Figuren unter den Aspekten Rezeption, Kanon, Habitus und Gender analysiert. Letzteres wurde vor allem an der Figur Peggy aufgezeigt, die zu Beginn der Serie als Sekretärin in die Agentur einsteigt und diese am Ende übernimmt. Symbolisch werde ihre Emanzipation an dem Gemälde *The Dream of the Fisherman's Wife* von Katsushika Hokusai dargestellt, das ihr vom vorherigen Vorsitzenden überlassen wurde. Aufgrund der anzüglichen Darstellung denkt Peggy zunächst, sie könne es als Frau nicht in ihr Büro hängen, tut dies aber schließlich doch.

Es folgte der Vortrag »Anybodys. A Comparative Analysis of Non-Conforming Gender Role Performance in Film Adaptations of WEST SIDE STORY« von Rebecca Erickson (Holy Spirit Episcopal Church Texas). Erickson verglich die Darstellungen der potentiell transmaskulinen Figur Anybodys in den Musical-Verfilmungen von 1961 (Robert Wise und Jerome Robbins) und 2021 (Steven Spielberg) unter den Begriffen ›meaning‹ (der Nutzung einer Identität als symbolisches oder funktionelles Handlungs-Mittel) und ›mattering‹ (der autonomen sonischen Existenz einer Stimme in der Handlung). Erickson kam nach detaillierten Stimm-Analysen der Szenen, in denen Anybodys handlungsrelevant ist, zu dem Schluss, die Figur habe 1961 eine große Relevanz für den Filmverlauf und diese werde sprachlich immer wieder affirmiert, jedoch finde durch die hohe Stimmlage der Figur keine Affirmation der Trans-Identität im Subtext statt. Dem gegenüber fände durch die tiefere Stimmlage 2021 eine Affirmation der Trans-Identität von Anybodys statt, die jedoch innerhalb der Handlung durch Änderungen weniger ›mattering‹ erzeuge.

Menglong Xu (Universität Bonn) betrachtete im letzten Beitrag des Tages, »Cinematic Mediation and Gender Performantivity in the 1975 Film Adaptation of LE NOZZE DI FIGARO«, wie der Gender-Ausdruck der Figuren in Mozarts Oper durch filmische Mittel im Vergleich zur Bühneninszenierung dargestellt wird. Dafür nutzte sie unter anderem Judith Butlers Begriff der ›gender performativity‹. Die Gräfin, deren Status in der Oper durch ihren Standort auf der Bühne ausgedrückt werde, werde im Film nicht im eigentlichen Akt des Singens gezeigt, sondern lediglich eine ›innere Stimme‹ verdeutliche

ihre ebenfalls nach innen gerichteten Emotionen. Susanna hingegen werde auch im Film im Raum und ihrer Beziehung vorgestellt. Letztlich sprach Xu von der Stimme als ›embodied trace‹. Im Film seien Körper und Stimme durch die Aufnahme nicht co-präsent, aber durch Atem und Spannung sei der Körper in der Stimme als fragile Spur enthalten.



Abbildung 2: Lisa Hecht (links) und Maria Behrendt (rechts) bei ihrem Vortrag.
© Georgii Astakhov und Anna Gaidukevich

Den zweiten Symposiumstag begannen Maria Behrendt und Lisa Hecht mit der Untersuchung nichtnormativer Männlichkeiten im Disney-Film aus interdisziplinärer Perspektive. Dafür betrachteten sie das Biest aus BEAUTY AND THE BEAST und Quasimodo aus THE HUNCHBACK OF NOTRE DAME. Ihre Untersuchungen basierten auf den Kategorisierungen von Disney-Helden durch Michael Macaluso: Boy, Prince, Post-Feminist Hero und Villain. Das Biest erfülle charakterlich alle vier Kategorien, seine Körperlichkeit als Mensch-Tier-Hybrid sei jedoch eine Manifestation emotionaler Ausschweifungen. In Quasimodo finde sich eine problematische Viktimisierung der Romanfigur wieder, vor allem audiovisuell. Er entziehe sich unter anderem durch das hohe Stimmregister normativen Männlichkeitsvorstellungen, bekomme jedoch in der Handlung stets vor allem im Zurückgezogenen seine Stimme. Behrendt und Hecht kamen zu dem Schluss, dass

Männlichkeit kein monolithisches Konzept sei und es einer stärkeren Intersektionalität, der Ansätze des Queer-Readings und der ›freak theory‹ bedürfe, um eine differenziertere Analyse vorzunehmen.

Shae Flores Haller (Institut für Medienwissenschaft, Marburg) analysiert in deren Vortrag »Ästhetisierte Armut zwischen Othering und Queerness – Figuren der Unterschicht in der Animationsserie ARCANE« die Figuren Silco und Vi. Die theoretische Grundlage dafür bildete das ›queer reading‹ nach Alexander Doty, der davon ausgeht, dass queere Themen Medien inhärent seien und herausgearbeitet werden können. Beide Figuren stammen aus einem durch Armut geprägten Stadtteil – Zaun – welcher der fortschrittlichen Oberstadt Piltover entgegensteht. Silco, gewissermaßen Anführer Zauns, kämpfe in einer Stadt wo Handgreiflichkeiten an der Tagesordnung sind, niemals selbst, sondern arbeite mit Kalkül und ließe sich somit in Hinblick auf die Konventionen Zauns als queer lesen. Vi hingegen charakterisiere sich über ihre körperlichen Fertigkeiten und stehe somit gesellschaftlich normierten Vorstellungen von Femininität entgegen. Ähnliches Queering werde in ARCANE stets von Figuren vorgenommen, die eine Verbindung zu Zaun vorweisen, nie aber von Figuren aus Piltover.



Abbildung 3: James Deaville bei der Diskussion seines Vortrags.
© Georgii Astakhov und Anna Gaidukevich

In »The Sound of Fear or of Empowerment? Locating the Female Scream in Cinema« theorisierte James Deaville (Carleton University, Ottawa) den weiblichen Schrei in Horrorfilmen. Er stützte sich auf die Neurophysiologie und Überlegungen von Michel Chion über die geschlechterspezifische Körperlichkeit des Schreis. Schließlich gab er mit drei Beispielen einen Überblick darüber, wie weibliche Schreie in Horrorfilmen gezielt emotionale Ausdrücke der schreienden Figuren unterstützen können. Während in MARTYRS beispielsweise der Schrei vor allem eine akustische Manifestation des Sich-Wehrens darstelle, werde er in HEREDITARY durch De-Akusmatisierungen, Bursts und Sound-Zones zu einem Ventil für die komplexen Emotionen der Trauerphase der Figur Annie.

Basierend auf Elizabeth Groszs Konzept ›open materiality‹, sowie Butlers ›gender and legebility‹ und mit einem post-humanistischen Blick untersuchte Laura Stöckler (Universität Wien) David Cronenbergs Film CRIMES OF THE FUTURE: Nach einer Apokalypse verbreitet sich eine Mutation, aufgrund derer einige Menschen keinen Schmerz spüren und immun gegenüber Infektionen sind. Dies eröffnet Möglichkeiten der Modifikation, die mit dem Öffnen des Körpers einhergehen. Anhand der Figuren Saul und Caprice untersuchte Stöckler die Reproduktion von Genderstereotypen in Hinblick auf die Offenheit ihrer Körper. Während Caprices Offenheit als intuitiv und affektiv dargestellt werde, sei sie bei Saul in einem Reißverschluss, der Zugriff auf seine Organe freigibt, funktionalisiert. Akustisch werde durch den Soundtrack eine dualistische affektive Form zwischen Angst vor und Verwunderung über den eigenen Körper hergestellt.

Mit einer Score-Analyse zu POOR THINGS von Yorgos Lanthimos brachte uns Yijing Xu (Central Conservatory of Music Beijing) die komplexe musikalische Charakterisierung der Figur Bella Baxter näher. Zu Beginn erklärte Xu, dass der von Laura Mulvey konzipierte ›male gaze‹ auch auf die genderspezifische Gestaltung von Hollywood-Scoring übergreife. Anhand von drei musikalischen Momenten zeigte Xu, wie der Soundtrack bei Bella Baxter genutzt wurde, um Raum für ihre subjektive Wahrnehmung zu schaffen, ihre Resistenz gegenüber männlicher Macht zu unterstreichen und ihre Identität zu finden. Xu kam zu dem Schluss, dass der Verfremdungseffekt (nach Brecht), der durch die Anders-

artigkeit des Soundtracks entsteht, POOR THINGS von anderen Filmen, die weibliche Erfahrungen zentrieren, unterscheidet.



Abbildung 4: Symposiumsteilnehmer*innen bei der Diskussion.
© Georgii Astakhov und Anna Gaidukevich

Martin Holtz (Universität Graz) eröffnete mit »The Musical Moment as Transgender Moment in Crossdressing Comedies« das fünfte Panel der Tagung. Anhand von ›musical moments‹ der Crossdressing-Komödien SOME LIKE IT HOT, TOOTSIE und MRS. DOUBTFIRE untersuchte er die Möglichkeiten der Erkundung von Trans-Identitäten innerhalb dieser Filme, denen oft eine Trans-Feindlichkeit zugeschrieben wird. Im ›musical moment‹ werde die Bild-Ton-Hierarchie temporär umgekehrt. Holtz beschrieb ›musical moments‹, in denen die Transformation der männlichen Figuren in ihre weiblichen Alter-Egos vollzogen wird, je nach Szene als Bestätigungen oder Subversion einer weiblichen Gender-Performance. In SOME LIKE IT HOT werde beispielsweise in einem dieser Momente durch die direkte Spiegelung eines heteronormativen Dates von Joe und einem Date zwischen dem weiblichen Alter-Ego von Jerry mit einem Mann die Komplexität von Geschlechteridentität und Sexualität beleuchtet.

Danach brachte Stefan Drees (Hochschule für Musik Hanns Eisler Berlin) mit »›…an ambivalent, alien encounter‹: Ann Lislegaards audiovisuelle Installation *Left Hand of Darkness (after Ursula K. Le Guin)* (2008)« das Medium der Installation ins Spiel. Die auf Ursula K. Le Guins gleichnamigem Roman basierende Installation öffne einen Kosmos vielschichtiger Bedeutungen. Der Roman stelle die Frage: Wie entwickeln sich Beziehungen jenseits von Geschlechternormen? Diese Ambivalenz bilde sich unter anderem in der Darstellung einer weiblich gelesenen Person in der Installation ab, welche von Schauspieler*innen verschiedener Geschlechter dargestellt werde. Akustisch würde die Installation von Rauschen und assoziativen Klangereignissen, sowie der Nutzung von Science-Fiction-Soundtracks unterstützt, die die Teil- bis Unlesbarkeit der Installation unterstreichen.

Vor einer verlängerten Kaffee-Pause und Poster-Session bekamen Studierende des Kunstgeschichtlichen Instituts der Philipps-Universität Marburg die Gelegenheit, ihre Poster vorzustellen, in denen sie sich im Rahmen eines Seminars bei Peter Bell mit Kunst in Serien auseinandersetzten. Es wurden die Serien LUPIN, DARK, BLUE PERIOD, DOCTOR WHO, BOJACK HORSEMAN, BRIDGERTON, LOVE THROUGH A PRISM und THE CROWN unter diversen Fragestellungen differenziert behandelt.

Chanda VanderHart (Universität für Musik und Darstellende Kunst Wien) betrachtete in »Choreographing the Misfit in mid-century Americana. Agnes de Mille's Audiovisual Negotiation of Gender in RODEO and OKLAHOMA!«, wie sich genderspezifische Normen in Bezug auf weibliche Körper und Bewegungsrepertoires in Choreographien von Agnes de Mille äußern. Dabei betrachtete sie Aaron Coplands Ballett RODEO und das Traumballett in Fred Zinnemanns Musikalverfilmung OKLAHOMA!. Die Protagonistin in RODEO wird aufgrund ihres nicht-normativen Geschlechter-Ausdrucks aus der Gemeinde ausgeschlossen und findet lediglich am Ende Akzeptanz, indem sie sich eines stereotypisch weiblichen Ausdrucks annimmt. VanderHart erklärte, die choreografierten Reit-Bewegungen würden die ›Misfit‹-Rolle des Cowgirls unterstreichen. In OKLAHOMA! äußere sich das ›Misfit‹-Konzept über die gesamte Traum-Sequenz, in der audiovisuell die psychosexuelle Angst der Protagonistin, die sich in einer Dreiecksbeziehung befindet, dargestellt werde.

Im ersten hybriden Vortrag der Tagung brachte uns Carmen Rodriguez Madera (Universidad de Granada) die Filmlandschaft der autonomen Regionen Spaniens näher. Die sei seit 1977 durch die Anerkennung dieser Regionen in der Konstitution möglich gewesen und sei ein Ausdruck für die diversen kulturellen und linguistischen Eigenheiten der Regionen. In Carles Miras Film DANIYA, EL JARDÍ DE L'HAREM ist nach Madera eine starke audiovisuelle Verschränkung der christlich-geprägten mediterranen Kultur und der im Film dargestellten muslimischen Kultur zu finden. Phrygische Skalen, melismatische Gesänge und rhythmische Elemente träfen dabei auf westliche Variationen. So sei in dem Film eine Kritik der historischen Darstellung der Beziehung zwischen Christen und Muslimen vorzufinden.

Am Beginn des 20. Juni, dem letzten Symposiumstag, stand Alessa K. Paluch (Universität Greifswald) mit »Let us all hang out tonight! Inszenierungen von Freundinnenschaft in populären Musikvideos«. Darin untersuchte sie die These, dass die visuell inszenierten Frauenfreundschaften in Musikvideos die im Text angelegten heterosexuellen Paarbeziehungen unterordnen. In den untersuchten Videos fänden sich eine Reihe Topoi, die die Freundinnenschaften begleiteten, wie ›sisters in crime‹ oder die Inszenierung von Autos als Zeichen von Unabhängigkeit. Problematisch findet Paluch das Bedienen des ›male gaze‹ durch die übermäßige Selbst-Sexualisierung in den meisten der Videos.

Ann-Kristin Herget (Hochschule für Musik, Theater und Medien Hannover) und Friederike Mertens (Technische Universität Dortmund) untersuchten in »Hips don't lie? Musik- und bewegungsvermittelte Genderstereotype in Dance Challenges auf TikTok« die Reproduktion von stereotypisch femininen und maskulinen Verhaltensweisen in Sozialen Medien. Innerhalb eines Corpus von 150 Videos wurden Vergleiche in Bezug auf die Songtexte, musikalische Parameter wie Stimme, Instrumentierung und Genre sowie die Tanzbewegungen angestellt. Stereotyp maskuline Lyrics beispielsweise würden einen Fokus auf kompetitive, aggressive, materialistische und sexuelle Themen legen. Bei stereotypisch femininen Lyrics würden eher Emotionen, das eigene Aussehen und die sexuelle Objektifizierung thematisiert. Beides spiegle sich in gendercodierten Bewegungsmustern.



Abbildung 5: Symposiumsteilnehmer*innen bei der Diskussion.
© Georgii Astakhov und Anna Gaidukevich

Mit »›Female‹ Secondary Themes for ›Female‹ Main Characters? Musical Form and Cinematic Connotations in THE FAVOURITE« von Yorgos Lanthimos bot Julian Caskel (Folkwang Universität der Künste Essen) zunächst eine Problematisierung der Genderstereotype in der Analyse von Sonaten. Anhand von Analysen der Klaviersonate in c-Moll von Cécile Chaminade verdeutlichte er, wie die Zuschreibung »weiblicher« Seitenthemen gelegentlich gegenüber harmonisch naheliegenderer Interpretationen der Sonatenform priorisiert werde. So werde eine Passage der Sonate, die Caskel als Überleitung interpretierte, üblicherweise aufgrund ihrer weichen Qualitäten als Seitenthema gelesen, obwohl sie untypischerweise in der Tonika beginnt. Daraufhin stellte er die Frage, wie Gender-Studies und Musikanalyse zusammenhängen. Er zeigt, wie im Film THE FAVOURITE präexistente Musik, genauer genommen das Seitenthema aus dem zweiten Satz von Schuberts Sonate in B-Dur, durch filmische Mittel die queere Thematik des Films unterstützt.

Gernot Preusser analysierte in »Zwergensang und Harfenklang. Genderbezogene Codierungen im Fantasy-Filmscore anhand des Fallbeispiels THE HOBBIT: AN UNEXPECTED

JOURNEY (2012)« die musikalischen Codierungen der Zwerge und Elben. Durch die Verwendung von Leitmotiven, ausladenden Orchestern und dem Mythos-Ideal berufe sich die Fantasy-Filmmusik auf die Romantik zurück und übernehme so ihre klischeehaften und erotisierenden Darstellungen von Kulturen. Im Falle der Zwerge äußere sich dies durch tiefe Register, die Verwendung eines Männerchors, Blechbläsern und einer rhythmischen Schwere. Dem gegenüber stehe die musikalische Untermalung der Elb*innen, die sich durch hohe Register, Frauenstimmen, Mediantik und schwebende Harmonien auszeichne. Es gebe zudem eine starke Verbindung zwischen dem Elbisch-Sein, Femininität und Alterität.

Ebenfalls online für das Publikum im Vortragssaal zugeschaltet gab Anoushirvan Masoudi (Hochschule für Gestaltung Offenbach) einen Einblick in Amateur-Hochzeitsvideos im Post-Revolutionären Iran. Zunächst skizzierte er eine kurze Geschichte iranischer visueller Medien: Vor 1979 habe der Iran eine zunehmend westlich-geprägte visuelle Kultur erlebt, die mit einer stärkeren Sexualisierung einhergegangen sei. Nach der Etablierung der Islamischen Republik seien Musik, Tanz und jegliche Darstellung von Intimität aus den öffentlichen visuellen Medien verschwunden. Aus dieser Zensur heraus habe die Praktik der Hochzeitsvideos begonnen, die mit ausgeliehenen Filmkameras aufgenommen und in öffentlichen Schneideräumen bearbeitet wurden. Laut Masoudi stellen diese Videos ein wichtiges Zeugnis der iranischen Lebensweise dar, die ansonsten nicht dargestellt wurde und in der Frauen eine zentrale Rolle spielten, da nur sie in bestimmten Räumen filmen konnten.

Agnes Miaotong Yuan (Communication University of China) gab in ihrem Vortrag einen detaillierten Überblick über die Biografie und das Schaffen der chinesischen Tontechnikerin Chen Yanxi, die aufgrund vielschichtiger Möglichkeiten ihres sozialen und geografischen Umfeldes bereits vor der kommunistischen Revolution in China die Filmlandschaft in verschiedenen Genres prägen konnte. Yuan legte dar, welche familiären, politischen und bildungstechnischen Umstände Yanxi dabei unterstützten und inwiefern sie sich aus dieser Position für die Frauenbewegung einsetzte.

Die vielschichtigen und produktiven Diskussionen nach jedem Vortrag zeigten die Verknüpfbarkeit der Themen auf und hinterließen eine Atmosphäre, die zum Austauschen

und Weiterforschen anregte. Das nächste Symposium wird zum Thema »Musik im Animationsfilm« vom 08.–10.7.2027 an der Hochschule für Musik Carl Maria von Weber in Dresden stattfinden.

Empfohlene Zitierweise

Heil, Paula: Audiovisuelle Inszenierungen von Gender – Zwischen Ästhetisierung und Politisierung. Ein Bericht zum 20. Symposium der Kieler Gesellschaft für Filmmusikforschung an der Philipps-Universität Marburg in Kooperation mit dem dortigen Kunstgeschichtlichen Institut und dem Forschungszentrum Musik und Gender an der Hochschule für Musik, Theater und Medien Hannover, 18.–20. Juni 2026. In: *Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung* 20 (2026), S. 146–157, DOI: https://doi.org/10.59056/kbzf.2026.20.p146-157.

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.