

Denise Grünenfelder und Margherita Maturò

Die Tonspur im Spielfilm

—

**Ein oft unterschätztes Element des
modernen Films**



Kantonsschule Zug

Maturaarbeit

Betreuungsperson: Gabriele Brogli

Schuljahr 2005/2006

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	2
1. Einleitung.....	2
2. Theoretischer Teil.....	2
2.1 Wahrnehmung von Geräuschen	2
2.2 Ein Experiment zur Tonspur im Film.....	3
2.2.1 Beschreibung	3
2.2.2 Auswertung	3
2.2.3 Schlussfolgerung	4
2.3 Entstehung der Tonspur im Prozess der Filmproduktion	6
2.3.1 Berufe rund um die Tonspur	6
2.3.2 Portrait eines Sound Designers	7
3. Praktischer Teil.....	8
3.1 Vertonung einer Filmszene.....	8
3.1.1 Absicht und Ziel	8
3.1.2 Kriterien zur Auswahl der Szene	8
3.1.3 Material und Vorgehen.....	8
3.2 Vertonungsarten.....	9
3.2.1 Version 1 - Herzschlag	9
3.2.1.1 Idee und Durchführung.....	9
3.2.1.2 Wirkung.....	9
3.2.2 Version 2 – Illusion – Gewitter	10
3.2.2.1 Idee und Durchführung.....	10
3.2.2.2 Wirkung.....	10
3.2.3 Version 3 – Klassische Musik	10
3.2.3.1 Idee und Durchführung.....	10
3.2.3.2 Wirkung.....	11
3.2.4 Version 4 – Verkehr und Umgebung	11
3.2.4.1 Idee und Durchführung.....	11
3.2.4.2 Wirkung.....	11
4. Zusammenfassung	12
5. Schlussbetrachtung und Ausblick.....	13
6. Film- und Literaturverzeichnis	14
7. Geräusche-, Bild- und Musikverzeichnis	14
8. Anhang.....	15
8.1 Fragebogen.....	15
8.2 DVD der praktischen Arbeit	17

Vorwort

Wurden Sie auch schon einmal bei einem Kinobesuch irritiert, als ein Ihnen bekannter Schauspieler englischer Muttersprache plötzlich eine deutsche Synchronstimme erhielt? Oder haben Sie die Erfahrung gemacht, dass ein Film durch die Synchronisation einen Teil seines Charmes und seiner Wirkung verloren hat?

Als begeisterte Kinogänger sind uns diese und andere Beobachtungen im Zusammenhang mit der Tonspur des Films regelmässig aufgefallen. Als es vor gut einem Jahr darum ging, ein Thema für die Maturaarbeit zu wählen, dachten wir sofort an die Nachsynchronisation eines Films. Wir wollten die Originalsprache auf Deutsch übersetzen und anschliessend synchronisieren. Doch wir mussten schnell erkennen, dass diese Arbeit zu umfangreich und vor allem zu zeitaufwändig gewesen wäre. Ausserdem schlug das Vorhaben nur schon aufgrund technischer Schwierigkeiten fehl. So wandten wir uns von den Dialogen ab und beschlossen, uns einem anderen Baustein der Tonspur zu widmen: den Geräuschen. Wir entschieden, eine komplette Neuvertonung einer Filmszene vorzunehmen.

1. Einleitung

Christian Metz, ein namhafter Wissenschaftler, der sich mit Fragen der Semiotik des Films beschäftigt, unterscheidet fünf Informationskanäle im Film: das visuelle Bild, Schriften und Grafiken, den Dialog, die Musik und die Toneffekte (Geräusche). Wie man sofort erkennt, ist die Mehrzahl dieser Kanäle auditiv. Bild und der Ton sind ständig präsent, nur nehmen wir sie auf unterschiedliche Weise wahr. Während Bilder gelesen werden können, ist dies beim Ton nicht der Fall. Es scheint, als fälle uns der Ton erst dann auf, wenn er fehlerhaft oder nicht ganz perfekt ist.

In unserer Arbeit wollen wir den Ton im Film näher untersuchen. Wir möchten im theoretischen Teil darauf eingehen, wie bewusst ein Mensch auf die Geräusche im Film achtet und welchen Aufwand die Filmbranche für eine perfekte Tonspur betreibt. Im Zusammenhang dazu werden wir den Beruf des Sound Designers vorstellen. Im praktischen Teil wollen wir anhand eines Beispiels zeigen, wie man die Tonspur eines Films verändern kann, so dass eine komplett neue Wirkung erzeugt wird.

2. Theoretischer Teil

2.1 Wahrnehmung von Geräuschen

Unser Körper hat im Laufe der Evolution ein spezielles Organ für die Wahrnehmung von Tönen entwickelt: das Ohr. Es kann Reize mit Frequenzen im Bereich von 20 bis 20 000 Hz bearbeiten. Ähnlich grosse Verhältnisse gelten für die Empfindlichkeit des Ohrs. Der leiseste Ton, den wir noch hören können und der lauteste, der sich an der Schwelle zur Schmerzgrenze befindet, stehen im Verhältnis 1 : 10¹⁶. Die Reize, die zum Gehirn weitergeleitet werden, werden je nach Gehöreindrücken unterschiedlich verarbeitet. Ein Faktor, der bei der Geräuschwahrnehmung eine wichtige Rolle spielt, ist der an sich sehr evolutionäre Charakter des Hörens. In ihrer Lizentiatsarbeit ist die Filmwissenschaftlerin Barbara Flückiger Konermann auf diesen Charakter der Wahrnehmung eingegangen:

Gefahren in der Natur künden sich über Geräusche an. Das Ohr schläft nie, es lässt sich nicht schliessen. Die Fokussierungsfähigkeit des Ohrs ist nicht mechanisch, sondern wird zentral gesteuert und ist darum eng an psychische Vorgänge gebunden. Die auditive Wachsamkeit war in früheren Zeiten eine Lebensnotwendigkeit. Die reflexhafte Bewegung in Richtung der Schallquelle ist ein Relikt aus diesen Tagen.¹

Ein Mensch ist sich daran gewöhnt, dass einer Bewegung unmittelbar ein Geräusch folgt. In der Realität können visuelle und auditive Eindrücke nicht getrennt werden. Dies liegt an der räumlichen Dimension des Klangs, der Atmosphäre eines Raumes. Barbara Flückiger schreibt hierzu:

Jeder Ort prägt sich uns als akustisches Bündel ein. Über das Ohr stehen wir in einem ständigen Dialog mit dem Raum, der uns umgibt. Raumgrösse und Materialität des Raums beeinflussen direkt die Klangentfaltung. Die gepolsterte, flüsterleise Ambiance einer Hotelrezeption bewirkt ein ganz anderes Empfinden als die grossräumige Halligkeit sakraler Bauten.¹¹

Im Film wird diese Charakteristik des Tons ebenfalls genutzt um den Bildern einen räumlichen Charakter zu verleihen. Wir werden im Kapitel 2.3 näher darauf eingehen.

2.2 Ein Experiment zur Tonspur im Film

2.2.1 Beschreibung

Wir wollten zunächst anhand eines Experimentes untersuchen, wie genau ein Zuschauer auf die Tonspur achtet. Hierfür luden wir alle Schüler ein, die momentan den Medienkundeunterricht besuchen. In der Atmosphäre der Aula, die jener eines Kinobesuches am nächsten kommt, haben wir ihnen einen Filmausschnitt aus dem Film "The Terminal" von Steven Spielberg aus dem Jahr 2004 abgespielt (0.08.38 – 0.11.29). Wir zeigten diese Szene zweimal. Die Schüler durften dabei Notizen nehmen. Anschliessend teilten wir ihnen einen Fragebogen aus, in dem acht Fragen zu Bild und Handlung und vier Fragen zum Ton aufgeführt waren (siehe Anhang auf Seite 15). Um ein möglichst allgemeingültiges Resultat zu erlangen, mussten zwei Voraussetzungen erfüllt sein: Eine grosse Anzahl Testpersonen, die sich bei uns auf 67 Zuschauer belief und eine Unvoreingenommenheit derselben. In dem Sinne wurde den Schülern vor der Befragung in keinsten Weise verraten, um was es sich handeln würde. So konnten wir gewährleisten, dass sich die Schüler nur auf jene Eindrücke konzentrierten, die sie auch bei einem regulären Kinobesuch haben.

2.2.2 Auswertung

Wir haben bei der Auswertung der Testbögen unterschieden, ob die Schüler im Medienkundeunterricht bereits die Filmanalyse besprochen hatten oder nicht. Wir dachten, es wäre möglich, dass diejenigen Schüler, welche über Kenntnisse in der Filmanalyse verfügen, mehr auf den Ton achten als die anderen.

Die Ergebnisse der Umfrage sind auf Seite 5 in vier Grafiken festgehalten. In Abb. 1 - Abb. 3 sind in der linken Spalte die richtigen und falschen Antworten zum Bereich Bild und

¹ Lizentiatsarbeit 1994, S. 6

¹¹ Lizentiatsarbeit 1994, S. 7

Handlung aufgeführt und in der rechten Spalte jene zu den Fragen, die den Ton betreffen. Die Angaben sind prozentual zur Anzahl Fragen in den jeweiligen Gebieten.

Aus Abb. 1 und Abb. 2 lässt sich erkennen, dass beide Gruppen, sowohl diejenige, die die Filmanalyse bereits besprochen hatte, wie auch die Schüler, bei denen dies nicht der Fall war, eine äquivalente Verteilung der prozentual richtig bzw. falsch beantworteten Fragen aufweisen. Interessant ist, dass die Fragen zu Bild und Handlung tendenziell richtig beantwortet wurden, wogegen beim Ton die Verteilung näher aufeinander liegt. Es ist zu erkennen, dass beim Ton die Anzahl falsch beantworteter Fragen überwiegt. Im Total wurden die Fragen zu Bild und Handlung zu 77.8 Prozent richtig beantwortet, während beim Ton die richtigen Fragen nur 42.16 Prozent ausmachen.

Es ist zu erwähnen, dass wir bei der Beurteilung folgendermassen vorgegangen sind: Bei den Fragen mit Multiple Choice gab jedes richtig gesetzte Kreuz einen Punkt, während ein falsch gesetztes einen Punkt abzog. Als richtig wurde die Antwort dann eingestuft, wenn mindestens die Hälfte der zu erreichenden Punkte geholt wurden.

Die Frage 11 des Testbogens lässt sich für unsere Zwecke noch speziell untersuchen, denn zwei der insgesamt vier richtigen Antworten gehören in die Sparte auditiv/visuell während die anderen zwei rein auditiv sind. Die Geräusche *Rattern der Anzeigetafel* und *rufender Mann* waren im Film mit dem Bild gekoppelt. Der Zuschauer sieht wie die einzelnen Ziffern der Anzeigetafel umgestellt werden. Direkt darunter befindet sich ein Mann, der einem Bekannten zuruft (0.09.56 – 0.10.01). Stammen die Geräusche unmittelbar von einer Quelle im Bild, so werden sie als synchron bezeichnet. Asynchrone Geräusche, also Töne, die von Quellen ausserhalb des Bildes stammen, waren in unserem Beispiel die *Durchsage (männliche Stimme)* und das *Glockengeräusch* (0.09.54 – 0.10.06).

In Abb. 4 haben wir die Anzahl der jeweils angekreuzten Antworten zur Sparte auditiv/visuell und rein auditiv aufgezeichnet. Aus der Grafik lässt sich ablesen, dass die auditiven Geräusche fast nie bemerkt wurden, während der Prozentsatz der angekreuzten, auditiv - visuellen Antworten erheblich höher fällt. Ein möglicher Grund hierfür kann im Kapitel 2.1 zur Wahrnehmung gefunden werden. Ein Mensch assoziiert mit einem Geräusch automatisch auch eine Geräuschquelle. Dadurch nimmt er im Film synchrone Geräusche auch bewusster wahr als asynchrone.

2.2.3 Schlussfolgerung

Wie man sieht, achtet der durchschnittliche Zuschauer nicht bewusst auf den Ton. Synchron laufende Geräusche werden bewusster wahrgenommen als asynchrone. Eine mögliche Erklärung hierfür ist die Tatsache, dass der Ton ständig präsent ist. Jede Bewegung im Bild erzeugt einen Ton, sei es ein fahrendes Auto, gehende Personen oder eine zufallende Tür. All dies sind Quellen für Geräusche. Im Verlauf unserer Entwicklung lernen wir, wie etwas zu tönen hat. Wir prägen uns eine gesamte Palette an Stereotypen verschiedener Tonquellen ein. So können wir gehörte Geräusche diesen Quellen zuordnen. Der Filmzuschauer ist demnach geneigt, die synchronen Geräusche stärker wahrzunehmen, als asynchrone, da die Quelle auch im Bild zu sehen ist. Aus dem Experiment geht ausserdem hervor, dass sich visuelle Eindrücke beim Zuschauer stärker einprägen als auditive. Die Tonspur wird gegenüber dem Bild weniger beachtet, als vielmehr für gegeben betrachtet.

Lange war es so, dass auch die Produktionsfirmen diese Haltung gegenüber der Tonspur hatten. Doch dies änderte sich weltweit mit den aufkommenden, technischen Verbesserungen der Geräte, mit denen die Tonspur erstellt wird.

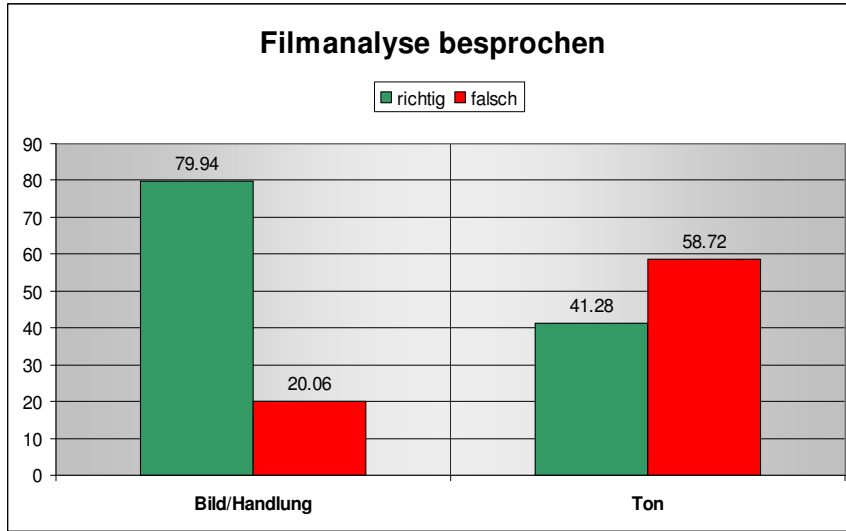


Abb. 1

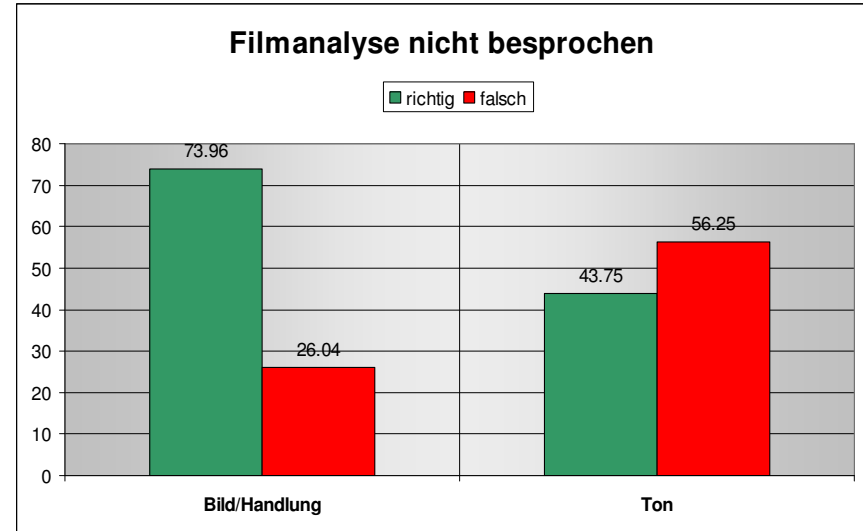


Abb. 2

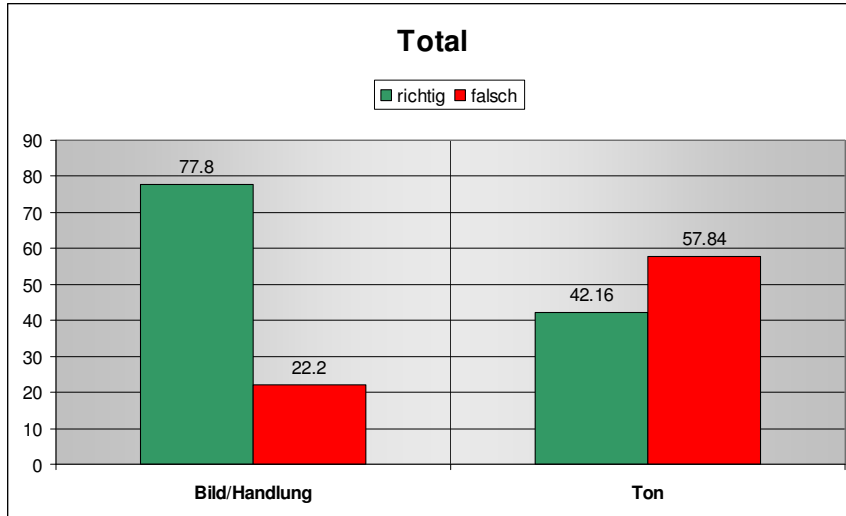


Abb. 3

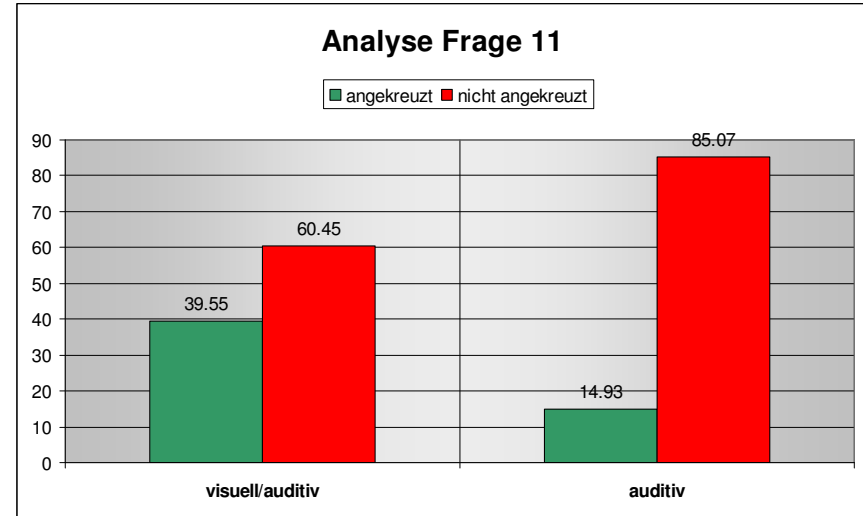


Abb. 4

2.3 Entstehung der Tonspur im Prozess der Filmproduktion

2.3.1 Berufe rund um die Tonspur

Mit der technischen Entwicklung, die sich von den siebziger Jahren an abzeichnete, erhielt die Tonspur ein immer grösseres Gewicht. Die Möglichkeit, mehrere Spuren gleichzeitig zu verwenden und durch das Dolby-System das Rauschen der Tonspur zu minimieren, hatte zur Folge, dass die Tonspur immer mehr in die Produktion des Films miteinbezogen wurde und an Bedeutung gewann.

Die wichtigsten Personen in der Entstehung der Tonspur sind der Tontechniker, der Toncutter, der Tonmischer, der Sound Designer und der Geräuschemacher, auch "Foley-Artist" genannt. Diese Bezeichnung stammt vom Geräuschemacher Jack Foley¹ (1891 - 1967), der die Kunst der Nachsynchronisation einzelner Geräusche als erster einführte.

Stellen Sie sich vor, sie schauten einen Film, der im 17. Jahrhundert spielt und im Hintergrund hörten Sie einen Jet die Schallmauer durchbrechen. Dieses Geräusch würde einen völlig irritierenden Eindruck machen. Damit solche Unfälle nicht passieren, ist der Tontechniker ständig am Drehort präsent. Er ist dafür verantwortlich, dass der Originalton, auch O-Ton genannt, in möglichst guter Qualität aufgenommen wird. Die Probleme, denen er sich stellen muss, sind Verkehrsgeräusche, über dem Drehort hinwegfegende Flugzeuge, das Surren der Kameras und viele weitere Geräusche und Stimmen, die ebenfalls aufgenommen werden und somit den O-Ton erheblich stören. Man kann sie zwar in der Nachbearbeitung ausschneiden, doch dies bedeutet einen grossen Aufwand und somit mehr Kosten für das Produktionsteam. Eine wichtige Aufgabe des Technikers besteht darin, die Raumatmosphäre eines Drehortes zu erfassen. Schreit er „Atmo!“ oder „Atmosphäre!“, so müssen alle Personen an Ort und Stelle für 30 bis 60 Sekunden still verharren. So lange braucht er, um die Atmosphäre des Raumes aufzunehmen. Der Tontechniker hat ausserdem die Möglichkeit, Nur-Ton-Aufnahmen zu machen. Dabei müssen die Schauspieler ganze Szenen am Drehort sprechen ohne dass gefilmt wird. Diese Dialoge können später der Tonspur beigemischt werden.

Wo der O-Ton unbrauchbar ist, springt der Geräuschemacher ein: Er wird mit der kompletten Nachsynchronisation aller Geräusche beauftragt, die zu hören sein müssen, jedoch auf der Originaltonspur nur ungenügend vorhanden sind. Wo sich in früheren Zeiten ein Foley-Artist unterschiedlichster Gegenstände bedienen musste um die Geräusche zu erzeugen und aufzunehmen, kann ein heutiger Geräuschemacher viele seiner Geräusche am Computer oder mit dem Synthesizer herstellen. Somit gehört das Bild dieses Mannes, der auf seinem Stuhl in einem Tonstudio sitzt und mit Kokosnussschalen Trabgeräusche der Pferde imitiert, bald der Vergangenheit an.

Nach den Dreharbeiten übernehmen Sound Designer, Toncutter und Mischer die Arbeit im Studio. Der Cutter ist für das Schneiden verantwortlich, während der Mischer die bis dahin separat bearbeiteten Tonbänder für Dialog, Geräusche und Musik zur endgültigen Tonspur des Films vereinigt.

Der Sound Designer hat eine Schlüsselposition. Er ist für die Gestaltung der gesamten Tonspur, das heisst für das klangliche Gesamtkonzept des Films verantwortlich. Er ist von Beginn bis zum Schluss der Produktion beteiligt und koordiniert alle Arbeiten, die mit der Tonspur zusammenhängen. So kann man ihn bereits auf dem Set auffinden, wo er zum

¹ Jack Foley begann seine Karriere in der Stummfilmära. Er arbeitete zunächst als Double und Stuntman. Später begann er Artikel für Zeitungen und kleinere Theater zu schreiben. Er führte bei mehreren Stummfilmen Regie, schrieb Drehbücher, organisierte die Sets und machte noch vieles mehr. Mit der Möglichkeit dem Bild eine Tonspur anzufügen, begann er mit der Produktion von Geräuschen. Er erzeugte die Geräusche selbst, nahm sie auf und erstellte eine Tonspur. Viele der Techniken, die er erfand, werden heute noch angewendet.

Beispiel dem Tontechniker wichtige Hinweise zur Aufnahme des Atmos gibt. Der Sound Designer möchte einen bestimmten Klangcharakter erzeugen, für den der Techniker entsprechende Aufnahmen machen muss.

Jemand, der mehrere dieser oben genannten Berufe in einer Person vereint, ist der Schweizer Sound Designer Peter Bräker. Wir hatten das Vergnügen mit Peter Bräker ins Gespräch zu kommen und einen Einblick in dessen Arbeit zu erlangen.

2.3.2 Portrait eines Sound Designers

Der gelernte Coiffeur und Hobby-DJ Peter Bräker hat seine Laufbahn als Tonassistent beim Schweizer Fernsehen begonnen. Danach fing er an, selbst Geräusche zu produzieren für Radio und Fernsehen und fand schlussendlich zum Film. Seitdem arbeitet er als Sound Designer bei Filmproduktionen mit und komponiert auch immer mehr die Filmmusik.

Bei unserem Treffen¹ haben wir Peter Bräker mit der Tatsache konfrontiert, dass die Menschen weniger auf den Ton als auf das Bild achten. Dies sei nicht weiter schlimm, meinte er, denn einem Sound Designer gehe es nicht darum, dass die Zuschauer primär auf den Ton achteten. Vielmehr gehe es darum, dass man im Film durch die Geräusche eine Atmosphäre schaffe, ihm eine gewisse Stimmung verleihe. Der Sound Designer bespricht von Anfang an mit dem Regisseur, in welchem Gesamtkonzept sich der Film bewegen sollte. Hat er sich einmal ein Bild von der Idee des Regisseurs gemacht, geht es darum diese Idee umzusetzen. Dabei hat der Sound Designer ein relativ freies Spiel. Während des gesamten Produktionsprozesses bleiben die Filmemacher und der Sound Designer in Kontakt. Dies sei heute mit E-Mail um ein Vielfaches leichter geworden, da man für die Sendung von Vorschlägen keinen Kurierdienst mehr brauche, sondern es reiche eine Mail mit einer Quick-Time Datei zu schicken, erwähnt Peter Bräker so nebenbei. Am Ende liefere der Sound Designer dem Regisseur eine komplette Klangwelt mit ca. 90-130 parallel laufenden Tonspuren. Obwohl seine Arbeit im Laufe der Zeit immer mehr geschätzt wird, bekommt der Sound Designer im Vergleich zu den anderen Produktionsschritten (Dreh, Cutting, etc.) wenig Zeit. Diesen Zustand ist sich Peter Bräker jedoch gewohnt; er braucht etwa einen Monat für eine gesamte Tonspur.

Für uns äusserst interessante Fragen waren jene, woher er seine Geräusche nehme und wie gross sein Archiv sei. Da mussten wir fast schon ein bisschen schmunzeln, als wir seine isolierte Kammer sahen, in der sich ein Stuhl, ein Mikrofon und lauter Gegenstände befanden, die er zur Erzeugung von Geräuschen braucht. In ihm stecke eben auch ein kleiner Foley, meinte er. Zudem habe sich im Laufe der Jahre ein grosses Archiv an Geräusch-CDs, die er in aller Welt gekauft habe, angesammelt. Als weitere Möglichkeit bestehe noch das Bestellen von Geräuschen in einem speziellen Studio in München. Man sendet den Geräuschemachern eine Szene, die sie mit selbsterzeugten Geräuschen unterlegen. Auf die Frage, wie teuer diese Dienste seien, antwortete Peter Bräker, man müsse für 90 Minuten Film im Durchschnitt 20'000 Franken zahlen. Deshalb lohne es sich, selbst eine Vielzahl an Geräuschen zu besitzen.

Nicht nur wenn es um Filme geht, auch im Privatleben fallen Peter Bräker gewisse Geräusche auf. Zürich töne zur heutigen Zeit bereits völlig anders als es noch vor zehn Jahren der Fall gewesen sei. Die klingelnden Mobiltelefone und die daraus folgenden „Selbstgespräche“ der Passanten prägen die Strassengeräusche des modernen Zürichs, beobachtet Bräker. So wie die vielfältigen Geräusche Zürich eine gewisse Atmosphäre verleihen, versucht auch Peter Bräker seine Filme klanglich zu gestalten. Er selbst wolle mit den Geräuschen, die er einsetzt, beim Zuschauer Erinnerungen wachrufen und dadurch gewisse Gefühle aufkommen lassen. So könne die Tonspur gezielt die Filmbilder komplementieren. Der Sound Designer wähle dabei

¹ Zürich, 08.12.2005

selbst, ob er die Geschwindigkeit der Szene aufnehmen wolle oder ob er eine zu hektische Szene durch die Tonspur ruhiger gestalten möchte. Somit bestätigte Peter Bräker unsere Vermutung, dass die Tonspur die Wirkung des Films stark beeinflussen und mitprägen kann. Diese bewusste Bearbeitung der Tonspur zur Erzielung einer beabsichtigten Wirkung steht im Brennpunkt unseres Interesses. In diesem Bereich bewegt sich auch unser praktischer Teil der Arbeit.

3. Praktischer Teil

3.1 Vertonung einer Filmszene

3.1.1 Absicht und Ziel

Wir wählen eine für unser Vorhaben geeignete Filmszene aus und versuchen deren Wirkung durch die Erzeugung neuer Tonspuren gezielt zu ändern. Hierfür vertonen wir die Szene auf vier verschiedene Arten. Jede Variante soll eine ihr eigene Charakteristik erhalten. Danach versuchen wir, für jede Vertonung deren individuelle Wirkung aufzuzeigen und zu erläutern, wie entscheidend die Tonspur sein kann.

3.1.2 Kriterien zur Auswahl der Szene

Die uns zugängliche Technik liess es nicht zu, die Tonspur separat in Dialoge, Toneffekte und Musik aufzuteilen, so dass beim Entfernen der Tonspur nur noch das Bild übrig blieb. Eine komplette Neusynchronisation und -vertonung des Films hätte den zeitlichen Rahmen unserer Arbeit gesprengt. Deshalb beschränkten wir uns auf das Bearbeiten der Toneffekte und der Musik. Dementsprechend war unser wichtigstes Kriterium zur Wahl der Szene gegeben: Es sollte kein Dialog vorkommen, weil der Zuschauer durch die Lippenbewegungen der Schauspieler irritiert würde. Solche Szenen findet man meist in Actionfilmen, die von Verfolgungsjagden, Kämpfen oder Kriegen handeln. Wir entschieden uns für ersteres und legten uns auf den Film "The Bourne Identity" von Doug Liman aus dem Jahr 2002 fest. Die Verfolgungsszene mit Matt Damon und Franka Potente eignet sich besonders, da ihre Dauer von weniger als fünf Minuten für eine Neuvertonung angemessen ist. Die Länge der Szene sollte fünf Minuten nicht überschreiten, weil die Vertonung sonst zu viel Zeit in Anspruch nehmen würde. Weitere Kriterien waren die verschiedenen Vertonungsarten, welche die ausgewählte Szene ermöglicht. Viele Szenen wären für unser Experiment ungeeignet.

3.1.3 Material und Vorgehen

Zu Beginn stellte sich die Aufgabe, die gewählte Szene von einer DVD auf den Computer zu importieren, damit sie mit dem Schnittprogramm bearbeitet werden konnte. Dies wollten wir mittels eines DVD-Players bewerkstelligen, um den Kopierschutz zu umgehen. Dieser Trick hätte funktioniert, wäre nicht ein technisches Problem aufgetreten. Der Computer war durch den Prozess überlastet und stürzte ab. Zum Glück kam uns der Techniker unserer Schule zu Hilfe und fand eine weitere Möglichkeit für den Import-Vorgang. Diese stellte sich als die richtige heraus, nur dauerte es schlussendlich fast einen ganzen Nachmittag um fünf Minuten Film in das Schnittprogramm zu importieren.

Wir arbeiteten mit dem Programm *Pinnacle Liquid 6*. Im *Liquid 6* kann man einen Film schneiden, animierte Titel erstellen, zahlreiche Tonspuren hinzufügen und vieles mehr verändern. Mit dem Programm *Wave Lab* haben wir Audiotitel von CDs mit Geräuschen und Musik auf den Computer importiert. Danach mussten die Musik- und Geräuschedateien nur noch in das *Liquid 6* Programm eingefügt werden, wo wir diese Geräusche oder Musik einsetzen und bearbeiten konnten. Im *Liquid 6* kann man zudem die Lautstärke der Geräusche und der Musik verändern. So hatten wir die Möglichkeit, gewisse Geräusche hervorzuheben oder in den Hintergrund zu setzen.

Zu Beginn mussten wir lernen, wie mit dem *Liquid 6* Programm umzugehen ist. Mit der Zeit fanden wir heraus, wie man am besten mit dem Programm arbeitet. In dieser experimentellen Phase entstanden kleine Probleme, die jedoch zum Verständnis des Programms beigesteuert haben. Eines dieser Probleme war, die Funktionen für das Bearbeiten der Tonspur zu finden und zu verstehen. Wir mussten lernen, die verschiedenen Abkürzungen und Zeichen zu verstehen, damit eine erfolgreiche Bearbeitung möglich war. Nach dieser Gewöhnungsphase gerieten wir in einen Arbeitsrhythmus, der auch von kleineren Hindernissen nicht mehr gebremst werden konnte.

3.2 Vertonungsarten

Um unsere nachfolgenden Erläuterungen nachvollziehen zu können, bitten wir unsere Leser, die entsprechenden Szenen auf der im Anhang beigelegten DVD anzuschauen und ganz bewusst anzuhören.

3.2.1 Version 1 - Herzschlag

3.2.1.1 Idee und Durchführung

Eine Verfolgungsjagd verlangt dem Menschen einiges ab. Sie ist eine Stresssituation, in der die geistigen wie auch körperlichen Fähigkeiten in Anspruch genommen werden. Dies äussert sich unter anderem durch eine Erhöhung des Pulses.

Wir fügten der Originaltonspur das Klopfgeräusch eines Herzens hinzu und wollten herausfinden, ob es funktioniert, den Zuschauer in den Körper der Hauptfigur zu projizieren. Der Zuschauer soll sich bei dieser Version immer mit dem Protagonisten identifizieren können und sich über dessen Verfassung im Klaren sein. Während der ganzen Szene hört er seinen Puls. Gerät die Figur in eine etwas brenzligere Situation, vergrössert sich sein Stress, was wir durch eine Beschleunigung des Pulses darstellen. Somit ist die Geschwindigkeit des Herzklopfens gleichzeitig ein Mass für die Geschwindigkeit der Szene. Durch das Herzklopfen versetzen wir den Zuschauer in die Perspektive der Hauptfigur, was eine viel grössere Nähe bewirkt. Dies wollten wir dadurch unterstützen, dass wir den O-Ton gedämpft im Hintergrund mitlaufen liessen. Nur in besonderen Situationen, wie zum Beispiel einer Kollision setzten wir die Lautstärke des O-Tons wieder hinauf. Im Abschnitt auf der Schnellstrasse, wo sich die Kamera von den Protagonisten entfernt und die Verwüstung zeigt, die sie hinter sich lassen, verschwindet das Herzklopfen komplett und meldet sich erst später wieder (0.02.45 – 0.02.56).

3.2.1.2 Wirkung

Der Herzschlag bringt mehr Hektik in die Szene. Besonders die Wechsel zwischen der Originaltonspur und dem Herzschlag bewirken, dass der Zuschauer hin- und hergerissen wird zwischen dem tatsächlichen Geschehen und dem emotionalen Zustand des Fahrers.

Es wirkt irritierend, dass trotz der hohen Belastung in dieser Stresssituation der Herzschlag von uns relativ ruhig gewählt wurde. Damit wollten wir unterstreichen, dass der Protagonist selbst in solch hektischen Situationen die Ruhe bewahrt. Diese Wahl hat im Nachhinein jedoch eine verwirrende Wirkung, so dass diese Art der Vertonung nicht optimal funktioniert.

3.2.2 Version 2 – Illusion – Gewitter

3.2.2.1 Idee und Durchführung

Wenn man einen genaueren Blick auf die Umgebung wirft, in der sich die Verfolgungsjagd abspielt, bemerkt man Menschen mit Regenschirmen, Regentropfen an den Autoscheiben und nasse Strassen. Dies lässt darauf schliessen, dass es unmittelbar vor dem Dreh geregnet haben muss. Wir benutzten diese Tatsache um der Szene eine neue Atmosphäre zu verleihen. Dazu entfernten wir die gesamte Originaltonspur. Wir bauten die Illusion ein, dass es regne. Der Zuschauer hört zunächst ein leises Prasseln des Regens, das sich im Verlauf der Szene zu einem heftigen Gewitter steigert. Die Verfolgten erhalten das Motiv des Windes, während der Polizei die Geräusche *Blitz* und *Donner* zugeordnet werden. Somit entsteht ein völlig verfremdetes Klangbild, denn nichts von dem was man hört, geschieht auch tatsächlich. Um den Ton doch mit dem Bild zu kombinieren, verläuft er in dem Sinn parallel, als dass er sich dem Bild entsprechend verändert. Das zu Beginn ruhige Regenprasseln entwickelt sich mit dem Grad der Verfolgung zu einem richtigen Gewitter, hat seinen Höhepunkt im Moment, indem das Auto die Treppe hinabstürzt, passt sich danach dem Rhythmus der Szene an, bis es sich am Schluss wieder zu einem leichten Regen beruhigt.

3.2.2.2 Wirkung

Die einzelnen Abläufe der Verfolgungsjagd fallen viel stärker auf, da sie durch die Gewittergeräusche unterstrichen werden, so zum Beispiel, wenn ein Auto um die Kurve biegt oder die Unfälle, deren Wirkung durch den Donner intensiviert wird. Besonders zu erwähnen ist die Sequenz, in der ein Polizist auf dem Motorrad dem Auto der Hauptdarsteller folgt (0.03.36 – 0.03.50). Das Bild wechselt mittels mehrerer Schnitte zwischen Motorrad und Auto, bis das Auto aus dem Bild verschwindet und der Polizist vor lauter Erstaunen mit einem anderen Wagen kollidiert. Diese Vertonung verleiht der Szene einen humoristischen Touch, der beim Original nicht in der Masse zu erkennen ist.

Obwohl das Klangbild unrealistisch ist, scheint es doch zu funktionieren. Mag es anfangs noch seltsam erscheinen, so gewöhnt man sich doch schnell an diese etwas unkonventionelle Vertonungsart.

3.2.3 Version 3 – Klassische Musik

3.2.3.1 Idee und Durchführung

In der Originalversion ist die Szene mit Synthesizer-Musik unterlegt. Wir wollten nun wissen, wie es wirken würde, wenn man alle Toneffekte entfernte und den Filmausschnitt nur mit Musik unterlegte. Hierzu wählten wir klassische Musik aus. Für diese Version liessen wir uns vom Zeichentrickfilm inspirieren, in welchem alle Bewegungen der Figuren mit Musik unterlegt werden. So hört man zum Beispiel eine aufsteigende Tonreihe, während die Figur eine Treppe hinaufgeht. Die Musik soll in dieser Version das Bild kommentieren und unterstützen.

Für diese Vertonungsart benutzten wir vor allem Stücke mit Klavier, da diese am besten zu passen schienen. Es handelt sich hierbei um das Klavierkonzert Nr. 2, Op. 18 von Rachmaninoff und dem Klavierkonzert Nr. 2, Op. 102 von Shostakovic. Weshalb wir diese

Musik wählen, können wir nicht weiter erklären. Auch Peter Bräker meinte, man habe manchmal einfach so ein Gefühl, dass ein bestimmtes Geräusch oder eine bestimmte Musik das Richtige in einem Film übermitteln würde.

Eine Schwierigkeit, die sich zeigte, war das Zusammenfügen der verschiedenen Ausschnitte aus den Werken, da uns nur jeweils kurze Teile geeignet schienen. Da jedes dieser Bruchstücke einen eigenen Charakter hatte, war die Verbindung schwierig. Wir versuchten dieses Problem mit einer Art Überblendung zu lösen, in der das eine Stück leiser wird, währenddessen das nächste langsam aufgeblendet wird. Als weitere Möglichkeit setzten wir eine Fanfare ein, die bei schwierigen Stellen eine radikale Änderung der Musik bewerkstelligen konnte.

3.2.3.2 Wirkung

Die klassische Musik harmoniert sehr gut mit der Szene. Man könnte meinen, sie stamme aus der Feder eines Hollywood-Komponisten und sei für diesen Film komponiert worden. Die Musik verleiht der Szene eine höhere Dynamik und packt somit den Zuschauer viel mehr. Die Entwicklung in der Musik entspricht jener der Szene. Wird die Situation im Film hektischer, so wird die Musik schneller und dramatischer. Sie verläuft stets parallel zum Bild und streicht Geschehnisse besonders heraus. So zum Beispiel als die Verfolgten in eine enge Gasse einbiegen und sich die Lage zuspitzt, da sie einer Treppe entgegensteuern, die sie dann auch hinunterstürzen (0.01.26 – 0.01.55). In dieser Sequenz ist sehr gut erkennbar, wie die Musik helfen kann, die Spannung auf das bevorstehende Ereignis aufzubauen. Auch zu Beginn der Verfolgungsjagd hilft die Musik im Bereich des Spannungsaufbaus. Das Klavier setzt alleine ein, wird langsam immer lauter und unterstreicht mit seinen akzentuierten Akkorden die Nervosität und Angst der Verfolgten, als die Polizei auf sie zukommt (0.00.00 – 0.00.33). Die Szene funktioniert also durchaus mit dieser Tonspur, da die Musik die Dynamik und die Entwicklung der Bilder stetig begleitet und auch stärker betonen kann.

3.2.4 Version 4 – Verkehr und Umgebung

3.2.4.1 Idee und Durchführung

Die letzte Version sollte so realistisch wie möglich klingen. Beim Originalton ist Musik vorhanden. Doch bereits Filmmusik stellt eine Verfremdung dar, denn in der Realität ist Musik kein ständiger Begleiter unserer alltäglichen Geräuschkulisse. Deshalb stellten wir uns die Frage, wie der Film wohl wirken würde, wenn man nur die Geräusche aus sichtbaren Quellen hört. Oder um dies zu verdeutlichen, könnte man sich die Frage stellen, wie wohl ein Passant diese Szene erleben würde.

Wir verliehen der Szene durch Verkehrsgeräusche eine Atmosphäre, daneben fügten wir für den Rest der Geräusche nur synchrone Toneffekte ein. Die Schwierigkeit bei dieser Vertonung lag darin, dass es im Bild eine Fülle an Geräuschquellen gibt. Uns standen nicht so viele Geräusche und vor allem nicht so individuell verschiedene Geräusche zur Verfügung, die zu den Quellen gepasst hätten. So brauchten wir in einer Einstellung ein Auto, das im Bild von links nach rechts fährt (0.00.52 – 0.00.53). Auf unseren Tonträgern befanden sich jedoch nur Autos, die von rechts nach links fahren.

3.2.4.2 Wirkung

Die vierte Version bremst die Geschwindigkeit der Szene stark ab. Das Gefühl der Hektik, das aufkommen sollte, fehlt. Dies könnte man mit der fehlenden Musik erklären. Durch die Version *Klassische Musik* kann man gut feststellen, dass die Musik alleine sehr viel zur Szene und deren Spannung beiträgt. Dabei wirkt ihre Geschwindigkeit entscheidend. Eine schnelle Musik hätte also der Szene mehr Hektik verleihen können. Ein Vorteil dieser vierten

Vertonungsart liegt jedoch darin, dass einzelne Geräusche stark hervorgehoben werden können. Man hört Verkehrsteilnehmer, die bei der Originalversion klanglich untergegangen sind, besser heraus. So zum Beispiel die Mopedfahrer in der engen Gasse kurz nach Beginn der Verfolgungsjagd (0.00.50 – 0.00.54). Ausserdem wirkt das Auto der Verfolgten auf eine andere Weise, als in der Originalversion tut. In der Tonspur des Originals hört sich der Motor des Wagens wie der eines Rennwagens an. Schaut man aber genauer auf das Bild, so sieht man, dass das Auto einen älteren Jahrgang hat. Es rostet bereits an mehreren Stellen und hat einige Beulen an seiner Karosserie. Unserer Meinung nach müsste ein solcher Wagen auch dementsprechend tönen. In diesem Sinne haben wir ihn mit einem ratternden Motorgeräusche vertont. Sieht und hört man das Auto in dieser Version, hat man das Gefühl es werde gleich auseinanderfallen. Allgemein lenkt diese Version die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf andere Bereiche der Verfolgungsjagd als die Originalversion. Sie kann Details hervorheben, die zu Beginn vernachlässigt oder durch die Musik und anderer Geräusche übertönt wurden.

4. Zusammenfassung

Geräusche werden vom Menschen auf eine sehr komplexe Art wahrgenommen. Wie wir hören hängt stark mit unserer persönlichen Erfahrung mit Geräuschen, unserem individuellen Bewusstsein und dem Grad unserer Aufmerksamkeit zusammen. So verwundert es nicht, dass Personen wie Peter Bräker bei einem gewöhnlichen Stadtbummel aufhorchen, wenn sie einen Vogel auf seltsame Weise pfeifen hören. Doch zeigt uns das Experiment, das wir mit dem Testpublikum aus Medienkundeklassen durchgeführt haben, dass für viele Menschen immer noch das Auge das dominante Organ ist. Diese Personen nehmen visuelle Eindrücke bewusster wahr als auditive. Dem Bild wird in der allgemeinen Meinung ein grösseres Gewicht zugeschrieben als dem Ton. Dieser wird stark unterschätzt, obwohl, wie unsere praktische Arbeit gezeigt hat, die Tonspur vieles zur Wirkung des Films beiträgt. So kann die Tonspur die Geschwindigkeit einer Szene stark beeinflussen. Selbst wenn mit einer rasanten Montage eine hektische Wirkung erzeugt wird, kann die Tonspur dem entgegenwirken und die Geschwindigkeit der Szene abbremsen. Das Gegenteil kann ebenfalls der Fall sein. Eine Szene mit geringerer Geschwindigkeit und ruhigem Bildschnitt kann durch den Ton schneller gestaltet werden. Die Tonspur kann ausserdem dazu verwendet werden auf Ereignisse, die sich in der Szene abspielen, hinzuweisen und diese speziell hervorzuheben. Somit ergibt sich eine Vielzahl an Möglichkeiten, ein und das selbe Ereignis zu charakterisieren. Ein mögliches Beispiel ist eine Person, welche eine Treppe hinunterfällt. Der Ton kann diese Situation vielfältig beeinflussen. Lautes Poltern mit Geräuschen wie zersplitternde Knochen verleihen der Szene einen dramatischen Charakter. Während dem Sturz können aber auch Klavier-Arpeggien zu hören sein und ein dumpfes Geräusch beim Aufprallen. Dies würde in die humoristische Richtung deuten, da man solche Tonspuren auch aus Zeichentrickfilmen kennt. Die endgültige Wirkung der Tonspur wird auch sehr stark von der Filmmusik beeinflusst. Beim vorher genannten Beispiel kann das zusätzliche Einfügen einer dramatischen Musik den ersten Effekt noch verstärken. Neben diesen Punkten verleiht die Tonspur dem Film einen räumlichen Charakter, den die Bilder alleine wohl nie erzeugen könnten. Es sind grösstenteils die Geräusche, die einem Raum im Bild seine Atmosphäre verleihen. Zeigt das Bild zum Beispiel gehende Menschen in einer Höhle, so kann man deren Schrittgeräusche mit einem kleinen Hall versehen und so den Raum charakterisieren.

Zusammenfassend kann man sagen, dass die Tonspur ein sehr wichtiges Element des Films ist. Gäbe es keine Sound Designer wie Peter Bräker, so würde das Kinoerlebnis nicht das selbe sein.

5. Schlussbetrachtung und Ausblick

Die Tonspur ist ein bisher leider viel zu wenig beachtetes Element der Filmkunst. Obwohl die Filmproduzenten Sound Designer und deren Mitarbeiter schätzen, geben sie ihnen oft nur wenig Zeit für die Realisation einer perfekten Tonspur. Diese bedarf eines sehr grossen Arbeitsaufwandes, der jedoch von den wenigsten Zuschauern erkannt wird. Vielmehr nehmen sie die Tonspur als gegeben mit und lassen sich nicht zuletzt dank der konstruierten, klanglichen Atmosphäre in ihr Kinoerlebnis gleiten. Wir hoffen, dass dem Baustein Ton in Zukunft mehr Aufmerksamkeit geschenkt wird. Dies vor allem von Seiten der Produzenten, die unserer Meinung nach diesen Teil der Filmkunst noch zu wenig schätzen und der Vertonung innerhalb der Produktion zu wenig Zeit einräumen. So kommt es, dass die Sound Designer meist unter einem enormen Druck arbeiten müssen und sich nicht vollkommen entfalten können.

Wir sind uns im Klaren, dass es schwierig ist, sich von Seiten des Filmpublicums eine grössere Wertschätzung der Tonspur zu wünschen. Dennoch möchten wir darauf hinweisen, dass die Tonspur vieles in sich birgt. Wenn man sich beim Kinobesuch auf die Geräusche achtet, so fallen einem viele kleine Details auf, die sonst verloren gehen würden. So wurde zum Beispiel der Polizist im Film "The Terminal" von Steven Spielberg (2004) durch ein Geräusch charakterisiert. Sieht man ihn im Bild gehen, so hört man ständig seinen Schlüsselbund klimpern. Die Schlüssel sind sein wichtigstes Merkmal: als Leiter der Flughafenpolizei ist er für die Sicherheit verantwortlich und einer der Wenigen, die Zutritt zu jedem Bereich des Flughafens haben. Wie für diesen Polizist gäbe es noch weitere Beispiele, in denen die Tonspur Hinweise auf den Charakter und die Funktion einer Figur oder eines Ortes gibt. Man kann sich vom Ton aber auch in die Atmosphäre des Films leiten lassen. Obwohl mit den Bildern bereits eine Stimmung geschaffen werden kann, so ermöglicht die Tonspur diese zu intensivieren. Auf diese Weise wird auch das Kinoerlebnis auf positive Weise beeinflusst. Besonders durch die immer vollkommenere Technik des Surround Sounds wird der Ton unserer Meinung nach in Zukunft an Wichtigkeit gewinnen. Mit ihr kann ein Raumgefühl gestaltet werden, das den Eindruck vermittelt, man befände sich inmitten des Filmgeschehens. Je mehr man als Filmzuschauer auf die Tonspur achtet, desto intensiver wird das Erleben. Es kann also nur von Vorteil sein, bewusster und aufmerksamer zu hören.

Wir haben uns im Verlaufe der Arbeit immer mehr in das Thema vertieft. Waren es anfänglich einzelne Beobachtungen, die uns aufgefallen sind, so haben wir mit der Zeit mehr und mehr gelernt, bewusst auf Geräusche im Film zu hören. Es konnte und kann vorkommen, dass uns von Filmen nur noch der klangliche Charakter in Erinnerung blieb und bleibt und wir uns zum Beispiel fragen müssen, ob der Hauptdarsteller nun dunkle oder helle Haare hat. Oder hat er sogar eine Glatze? Wir wissen es nicht mehr, aber wir können genau sagen, welche Geräusche die regnerische Atmosphäre prägen, wenn er mit seinem Kontrahenten kämpft.

Zum Gelingen dieser Maturaarbeit haben mehrere Personen beigetragen. Wir möchten besonders Ruedi Sattler, dem Techniker unserer Schule, für seine Hilfe danken. Ohne ihn hätten wir viele technische Probleme nicht lösen können. Ein weiterer Dank geht an die Medienkundeklassen 4A, 4B, 4C, 4D, 4F, 4H, 4J, 4L und deren Lehrern Ruth Känel, Alexander Brogli, Jürg Scheuzger und Heiner Weidmann, die sich bereit erklärten, bei unserem Experiment mitzumachen. Ausserdem möchten wir herzlichst Peter Bräker dafür danken, dass er uns die Möglichkeit bot, einen Tag lang einen Einblick in seine Arbeit zu bekommen. Zuletzt geht ein besonderer Dank an unsere Betreuerin Gabriele Brogli, die uns während der ganzen Arbeit unterstützt hat.

6. Film- und Literaturverzeichnis

- **The Bourne Identity**, Doug Liman, 2002, USA
- **The Terminal**, Steven Spielberg, 2004, USA
- Carlson, Steve: *Auf dem Set in Hollywood*. Frankfurt am Main: Zweitausendeins, 2001
- Flückiger, Barbara: *Sound Design*. Marburg: Schüren, 2001
- Flückiger, Barbara: *Tonspuren – Die virtuelle Klangwelt des Films*. Lizentiatsarbeit für Filmwissenschaft, Zürich, 1994
- Goldberg, Marcy: *"Ein Mann der originellen Sounds."* Tages-Anzeiger (25.11.2005) S. 55
- Kramarek, Johannes u.a.: *DuMont's Handbuch für praktische Filmgestaltung*. Köln: DuMont Buchverlag, 1986
- Manthey, Dirk (Hrsg.): *Making Of... Band 2*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuchverlag, 1998
- Monaco, James: *Film verstehen*. London/New York: Oxford University Press, 1977
- Singer, Philip Rodriguez: *The story of Jack Foley*. <http://www.marblehead.net/foley> (06.01.2006)

7. Geräusche-, Bild- und Musikverzeichnis

- Sound effects, 1: the most modern collection of sound effects – Vincennes: Disques Dom, 1988
- Sound effects, 2: the most modern collection of sound effects – Vincennes: Disques Dom, 1988
- Sound effects, 3: the most modern collection of sound effects – Vincennes: Disques Dom, 1988
- Sound effects, 4: the most modern collection of sound effects – Vincennes: Disques Dom, 1988
- Sound effects, 8: the most modern collection of sound effects – Vincennes: Disques Dom, 1988
- Sound effects, 10: the most modern collection of sound effects – Vincennes: Disques Dom, 1988
- Sound effects, 11: the most modern collection of sound effects – Vincennes: Disques Dom, 1988
- 101 digital sound effects: planes, trains and automobiles – Frechen: Delta Music, 1994
- Film- und Videovertonung, Folge 1: Koch International, 1996
- Film- und Videovertonung, Folge 2: Koch International, 1996
- Geräusche und Sounds für Videofilmer. – Hamburg: Widder Musik, 1993
- Geräusche, Vol. 1: sounds of the world – Diepholz: Deutsche Austrophon, 1999
- Guns n' Roses: Use your illusion: The David Geffen Company - an MCA Company, 1991
- 400 spektakuläre Sound – Effekte, Vol. 3: Madacy Music Group Inc., 1994
- <http://www.minispace.co.uk/weblog/bourne.jpg> (06.01.2006)
- Fantasia 2000: Walt Disney Records, 1999
- Rachmaninoff piano concertos nos. 2 & 3: BMG Music, 2003

8. Anhang

8.1 Fragebogen

Maturaarbeit 05/06
Umfrage

6.12.05
Margherita Maturo, Denise Grünenfelder

The Terminal

Fragebogen zur Szene

Habt ihr im Medienkundeunterricht schon im Bereich der Filmanalyse gearbeitet? Wenn ja, welche Themen habt ihr besprochen?

1. Welchen Bereich des Flughafens betreten die Männer?

2. Wie heisst die Hauptfigur (Tom Hanks) in diesem Film?

3. Was gibt der Polizist der Hauptfigur?

- | | | |
|---------------------------------------|--|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Essensbons | <input type="checkbox"/> Ausweis für den Zollbereich | <input type="checkbox"/> Pass |
| <input type="checkbox"/> Telefonkarte | <input type="checkbox"/> Elektronischer Übersetzer | <input type="checkbox"/> Pager |
| <input type="checkbox"/> Mobiltelefon | <input type="checkbox"/> Flugticket | <input type="checkbox"/> Visitenkarte |

4. Was erfährt man über die Situation in Krakozhien?

5. Welche Farbe hat die Umhängetasche der Hauptfigur?

6. Welche Farbe hat die grosse Anzeigetafel?

7. Was für Kleidung trägt die Hauptfigur?

8. Wie viele Fernseher befinden sich auf der Sitzinsel?

9. Was hört man alles bevor die zwei Männer die elektrische Tür passieren?

10. Welche Geräusche verursacht der Polizist beim Gehen?

11. Welche Geräusche ertönen nachdem der Polizist sich verabschiedet hatte bis zum Moment, wo die krakozhische Nationalhymne erklang?

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Rattern der Anzeigetafel | <input type="checkbox"/> Durchsage (männliche Stimme) |
| <input type="checkbox"/> Durchsage (weibliche Stimme) | <input type="checkbox"/> rufender Mann |
| <input type="checkbox"/> schreiendes Kind | <input type="checkbox"/> Flugzeug |
| <input type="checkbox"/> Glockengeräusch | <input type="checkbox"/> laute Werbe-Durchsage |

12. Hört man die Umgebungsgeräusche noch nachdem die dramatische Musik einsetzt? (Ja/Nein)

8.2 DVD der praktischen Arbeit