

Spannende Musik

Clemens Schwender

Im Alter von vielleicht 10 oder 12 Jahren war ich einmal – was selten genug vorkam – abends alleine zu Hause. Auf dem Dritten Programm lief *Nosferatu* (D 1922), der Stummfilmklassiker von Friedrich Wilhelm Murnau. Der Film packte mich so sehr, dass ich weder aus- noch umschalten mochte. Was, wenn *Nosferatu* ins Wohnzimmer kommt? Einfach abschalten oder weggehen, das schien mir keine Option. Meine Strategie, mit der Spannung umzugehen: Ich habe den Ton weggedreht. Bei einem Stummfilm. Echt clever.

Die Frage, wie Filmmusik Spannung erzeugen kann, beschäftigt mich heute. Ein paar Antworten kann die Wissenschaft geben, wie die Macht der Musik zu erklären ist. Dazu muss man zunächst sehr prinzipiell über das Gehör nachdenken, denn dessen grundlegende Funktionen tragen wesentlich dazu bei, wie Menschen das Gehörte – und dazu zählt auch Musik – wahrnehmen und verarbeiten.

Hören als Erweiterung des Sehens

Der Geräuschsinn ist evolutionsgeschichtlich ein junges Organ. Fische nehmen damit niederfrequente Schwingungen auf, die im Wasser auch im Trüben über weite Entfernungen wahrzunehmen sind. Bewegungen, die sich im Wasser als Druckwellen verbreiten, werden empfangen. Damit erweiterte sich die Wahrnehmung, die durch das Auge auf einen engeren Umkreis beschränkt war. Die Nachfahren der Fische, die das Land eroberten, nahmen die Fähigkeit, Druckunterschiede wahrzunehmen – denn genau das ist das Hören –, mit und haben sie an die Atmosphäre angepasst. Der Sinn dieser Erweiterung der Wahrnehmung und deren evolutionärer Vorteil liegen auf der Hand: Sowohl Fressfeinde als auch Beutetiere können über eine größere Entfernung und unter ungünstigen visuellen Bedingungen wahrgenommen werden. Im Gegensatz zum Auge nehmen wir mit den Ohren in alle Richtungen wahr.

Das Lokalisieren der Schallquelle wird in erster Linie durch das stereophonische Hören bewerkstelligt. Rechts und links unterscheidet das Gehör durch die Zeitdifferenz, die der Schall braucht, um beide Ohren zu erreichen. Der Unterschied zwischen hinten, vorne und oben wird durch die besondere Form der Ohren ermittelt. Die bei jedem Menschen einzigartig geformten Ohrmuscheln erzeugen unterschiedliche Echos – je nachdem, von wo das Geräusch kommt. Das Gehirn lernt, die winzigen Unterschiede zu interpretieren und die Richtung zu identifizieren.

Neben der Aufgabe der Schallortung erfüllt Gehör eine zweite Aufgabe, nämlich die Identifikation von Geräuschquellen. Im Laufe des Lebens lernen wir, viele Klänge zu unterscheiden, den Quellen zuzuordnen – und speichern deren Muster im Gedächtnis ab. Wir prägen uns ein, wie es sich anhört, wenn ein Auto anfährt, an uns vorbeirast oder abbremst, wie Schritte auf Kies oder durch eine Pfütze klingen, welche Geräusche Kätzchen und welche Tiger von sich

geben. Bei der Erkennung von Stimmen ist das Soundgedächtnis besonders gut. Bekannte Stimmen können wir nach wenigen Silben dem Sprecher zuordnen. Für diese Fähigkeit braucht man ein immenses Soundgedächtnis, das sowohl schnell lernt als auch Erlerntes schnell wieder abrufen kann.

Unbekannte Geräusche stiften Unruhe. Wenn die Zuordnung zum Ursprung nicht eindeutig zu bestimmen ist, muss die Aufmerksamkeit auf alles gerichtet sein, was in Frage kommen kann. Dissonante Klänge weisen auf Gefahren hin. In der Natur werden sie bisweilen als Warnschreie verwendet. Sie sollen und müssen Unbehagen erzeugen. Auch dabei geht es wieder um das Erkennen einer Bedrohung, die sich akustisch ankündigt – in diesem Fall durch einen Warnhinweis.

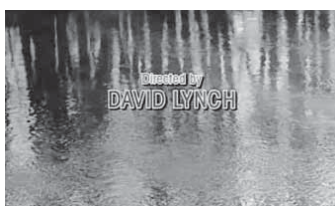
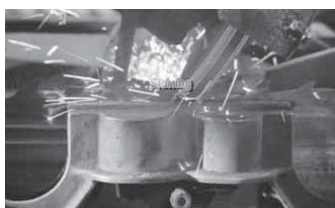
In gefährlichen Situationen – vor allem, wenn diese unter eingeschränkten Sichtverhältnissen erlebt werden – muss der akustischen Wahrnehmung eine erhöhte Aufmerksamkeit geschenkt werden. Jedes unerwartete Geräusch muss identifiziert und auf sein Gefahrenpotenzial eingeschätzt werden. Ist das Knarren der Dielen durch den eigenen Hund verursacht oder durch die Schritte eines Fremden? Entspannung tritt ein, wenn die Geräusche aus vertrauter Quelle stammen, erhöhte Anspannung, wenn der Ursprung unbekannt bleibt oder als Gefahr eingeschätzt werden kann.

Geräusche können das Wahrnehmen von Vorgängen ersetzen. Wir sehen ein Auto hinter einem Haus verschwinden, wir hören ein Quietschen und dann ein Krachen. Wir wissen: Das war ein Unfall. Wir können den Zusammenstoß erst bestätigen oder widerlegen, wenn wir um die Ecke des Hauses biegen, um uns selbst ein Bild zu machen. Geräusche stellen Visuelles dar. Hörspiele machen sich diesen Umstand kunstvoll zunutze. Da sie auch übertragen werden in visuell ungünstigen Situationen, erwarten wir den Verursacher des Geräusches zu sehen. Die Zuordnung des Gehörten ist zunächst eine Hypothese, die manchmal mehr und manchmal weniger zuverlässig ist, und erst die Augen bestätigen oder widerlegen die aufgrund der Akustik gefasste Vermutung. Damit ist das Ohr das Organ der Unsicherheit und Spannung.

Knisternde Spannung

Spricht man bei fiktionalen Geschichten in Film, Hörspiel, Theater oder Märchen und Literatur





von Spannung, meint man meist „suspense“, also die Unsicherheit im Fortgang der Geschichte, die für die Protagonisten offen und zugleich gefährlich oder zumindest schicksalsbestimmend sein kann. Die Angst als Erwartung eines Unheils wird (noch) von der Hoffnung verdrängt, dass es anders kommen möge als befürchtet. Ohne Vorahnungen über den Verlauf von Konflikten und das Überstehen von Bedrohungen wären Geschichten langweilig.

Protagonisten werden in Situationen geworfen, in denen sie sich bewähren müssen, und meist hoffen wir, dass sie ihre Ziele erreichen und sich gegen die Widerstände durchsetzen. Aber wissen können wir es nicht. Unsicherheit und Spannung sind zentrale Bestandteile des Medienerlebens. So steigert z. B. das leise und langsame Sprechen beim Märchenerzählen das Erleben von Angst, denn man spricht leise, wenn man sich in einer Gefahr nicht zu erkennen geben und es vermeiden möchte, dass ein Angreifer den Ursprung der Stimme erkennen könnte.

... Und dazu spielt die Musik

Zu Beginn der Filmgeschichte nutzte man die Klavierbegleitung, um das Rattern des Projektors zu übertönen. Doch bald fand sich eine neue Verwendung, als die Pianisten auf die Darstellungen der Leinwand Bezug nahmen; sie hatten Sammlungen von musikalischen Themen zur Verfügung, die wie Gebrauchsanleitungen Anweisungen zur Unterstützung bestimmter Ereignisse lieferten. Oft waren es Hinweise zur Stimmung: „Ärger“, „Wut“, „Trost“, „Verwirrung“, „Müdigkeit“, aber auch Aktivitäten wie „Klettern“ oder „harte Arbeit“.

Norbert Jürgen Schneider unterscheidet in seinem Handbuch für Film- und TV-Komponisten eine Reihe von Funktionen der Filmmusik. Alle haben ursächlich mit den Besonderheiten der akustischen Wahrnehmung und den in der Evolution entwickelten Aufgaben zu tun. Die einzelnen Funktionen sind daraufhin zu untersuchen, was sie für die Spannungserzeugung beitragen können:

Musik relativiert das Zeitempfinden. Da Musik ein Ereignis im Laufe der Zeit ist, organisiert sie Zeit. Wenn die Musik ununterbrochen läuft, verbindet sie damit sequenzierte Filmeinheiten. Nichtzusammenhängendes wird als zusammenhängend erlebt. Sequenzen raffen Zeit, und Musik kann diese emotional kommentieren, dynamisieren oder beruhigen. Hier wird die

grundlegende Stimmung für eine Szene gesetzt. Passt das Tempo der Bilder und das der Musik nicht zusammen, wird eine Frage aufgeworfen: Können wir uns sicher fühlen? Die Titelmelodie zu *Twin Peaks* ist langsam und getragen. Sie passt zu der ländlichen Abgeschiedenheit des Ortes. In dem Stück gibt es keine Disharmonien. Kann hier etwas so Grässliches wie ein Mord an einer Jugendlichen passieren? Die Musik kann uns in die Irre führen. In dem Film ist nichts und niemandem zu trauen. Nicht einmal der Musik.

Musik illustriert Bewegungen. Rhythmische Betonung steht für das unbedingte, nicht zu unterbrechende Voranschreiten der Handlung. Ein anschauliches Beispiel liefert die musikalische Untermalung der Dusch-Szene in Hitchcocks *Psycho*. Sehr schnelle Glissandi auf den Violinen imitieren die zustechenden Bewegungen des Messers. Der Rhythmus ist konstant. Auch wenn man nicht hinsieht oder andere Dinge im Blick sind, geht die Bewegung erbarungslos weiter und nichts kann sie aufhalten. Erst als der Tod eintritt, hört die Bewegung auf.

Ein Schreckmoment, wenn etwa jemand unversehens in ein Loch fällt, ein Gesicht in Großaufnahme aus dem Dunkel auftaucht oder dem Protagonisten ohne Vorankündigung ein Schlag versetzt wird! Solch ein plötzliches Ereignis kann mit einem Orchester-Tusch untermalt sein. Durch die unerwartet laute musikalische Begleitung wird der Schreck verstärkt. Akustik und Visuelles bestätigen sich wechselseitig.

Musik setzt Ausrufezeichen. Nebensächlichkeiten, die zunächst gar nicht auffallen, können durch eine musikalische Begleitung hervorgehoben und visuelles Interesse erzeugt werden. Akustische Zeichen, so auch Musik, lenken den Blick. Etwas, das akustisch im Vordergrund ist, wird auch unwillkürlich im Bild gesucht. Hier scheint etwas Wichtiges zu sein, das uns nicht entgehen darf. Das Pling einer Triangel begleitet die Landung einer Schneeflocke. Da Töne die Aufmerksamkeit lenken, führen diese den Betrachter durch die Geschichte und legen Fährten, die bisweilen in die Irre führen.

Musik bildet Emotionen ab. Hier kommt eine psychologische Besonderheit zum Tragen. Da Musik emotionales Erleben steuern kann, erlebt der Rezipient Gefühle, die er auf die Situation, in der sich ein Protagonist befindet, überträgt. Obgleich er selbst diese Empfindungen hat, überträgt er sie auf die dargestellten Figuren. So lenkt Musik die emotionale Wahrnehmung.

Musik stellt Atmosphäre her. Grundsätzlich wird mit der emotionsauslösenden Wirkung von Musik immer Atmosphäre erzeugt. Emotionen, die man musikalisch unterstützen kann, sind u. a.: befremdend, finster, traurig, ernst, monoton, sanft, idyllisch, majestätisch, festlich, munter, unentwegt, elegant, scherzhaft, hämmernd, rasend, wirr. Die Atmosphäre entsteht im Zusammenhang von Bild und Ton. Um Gefahr anzudeuten, finden sich plötzliche, unerwartete, laute Töne, die nicht in den Rhythmus passen. Geräusche werden instrumental eingesetzt, wo keine sein sollten und gespenstische Stille, wo Geräusche sein sollten. Auch Stille kann zum Aufbau der Spannung beitragen. Dies beschreibt die musikalischen Untermalungen vieler Horrorszenen, bei denen das Erschrecken zum Konzept gehört. Vorbereitet und eingeleitet wird dies durch Musik, die mit erhöhter akustischer Aufmerksamkeit rechnen kann.

Einen anderen Weg zur Spannungserzeugung verfolgte Ennio Morricone in seiner orchestralen Filmmusik zu *Spiel mir das Lied vom Tod*. Er verwendet ungewöhnliche Instrumente, die gar nicht zu passen scheinen: Inmitten der Besetzung eines klassischen Orchesters erscheint eine elektrische Gitarre und schließlich eine Mundharmonika. All dies sind Hinweise auf eine Welt, die nicht friedvoll miteinander umgeht und sich in einem zivilisatorischen Umbruch befindet: Die Eisenbahn verändert die sozialen Strukturen des amerikanischen Westens.

Musik dimensioniert Personen. Ein gängiges musikalisches Muster ist das Leitmotiv, das immer wieder auftaucht, sobald die dazugehörige Figur ins Bild kommt. Um die Erwartung zu steigern, kann die Melodie auch schon vorher einsetzen, sodass der Auftritt als erwartetes Ereignis erlebt wird. *Winnetou* hat in den Verfilmungen eine solche Melodie, die vielen auch heute noch im Gedächtnis sein dürfte. *Der weiße Hai* hat auch seine Melodie. Doch bisweilen hören wir das hämmernde Stampfen, das nicht zu bremsen ist, ohne dass wir als Zuschauer eine visuelle Bestätigung bekommen, was ihn noch gefährlicher macht, denn auf sein akustisches Signal ist kein Verlass. Sowohl beim *weißen Hai* als auch bei *Winnetou* lernt der Zuschauer die Melodie sehr schnell und kann Erwartungen aufbauen.

Musik macht unreal. Wenn das akustische Ereignis keinem bekannten Ereignis zuzuordnen ist, weil es fremde und damit irritierende Klänge nutzt, wird das Visuelle als unreal wahr-

genommen. Seltsam klingende Instrumente, dissonante Harmonien oder ungewöhnliche Melodien lassen an Unbekanntes, Fremdes und Irreales denken. Ein in diesem Zusammenhang immer wieder angeführtes Beispiel ist die Verwendung der Musik des modernen Komponisten György Ligeti in Kubriks *2001 – Odyssee im Weltraum*. Zu der Szene, als der Obelisk auftaucht, hören wir ungewohnte Klänge, keine Melodie, kein Rhythmus, keine vertrauten Harmonien in erkennbaren Kompositionen. Alles – selbst die Musik – ist fremd und nicht zuzuordnen.

Musik kann aber auch karikieren und parodieren. Wenn die drei Ebenen – Verbales, Visuelles und Musikalisches – nicht zusammenpassen, kann man dies als Parodie erleben, falls keine Signale der Gefahr einhergehen. Eine Massenschlägerei mit einer fröhlichen Polka zu unterlegen, nimmt dem aggressiven Vorgang seine Ernsthaftigkeit. Wir können es als Spaß auffassen.

Die Spannung lässt nach

Wie Musik letztendlich verwendet wird, ist die Entscheidung des Produzenten, der die Musik in Auftrag gibt. Musik kann die Spannung untermalen, steigern, aber auch mindern, da sie auf Strukturen aufbaut, die für die menschliche Evolution sinnvoll waren. Das Gehör hilft bei der Wahrnehmung der Umwelt, und das Gehirn sortiert die Sinneseindrücke nach gefährvollen und nach lustvollen, nach wichtigen und unwichtigen, nach langweiligen und spannenden.

Bei dem Spannungserlebnis meiner Kindheit habe ich noch eine weitere Strategie angewandt, um mit der Angst klarzukommen: Bevor Nosferatu mich im Wohnzimmer kriegen kann – so mein Gedanke –, muss er sich zunächst mit dem Kameramann beschäftigen. Ich wusste, dass Filme hergestellt werden müssen – und das war in den Augenblicken höchster Spannung beruhigend.

Literatur:

Schneider, N. J.:
Komponieren für Film und
Fernsehen. Ein Handbuch.
Mainz u. a. 1997

Dr. Clemens Schwender
ist Professor für Medien-
psychologie an der Hoch-
schule der populären
Künste Berlin. Er studierte
Germanistik, Philosophie,
Psychologie und Medien-
wissenschaft an der TU Berlin.

