

Kurzbeschreibung

## **Metropolis – 'Tonfilm' im WFS Format** (von Michael Ammann März 2007)

Einleitend.

Vor ungefähr 2 Jahren hat mich der Lehrstuhl Multimediakommunikation und Signalverarbeitung der Universität Erlangen/Nürnberg mit der Vertonung einzelner Szenen des Stummfilms Metropolis von Fritz Lang aus dem Jahre 1927 beauftragt. Dies geschah mit der Absicht, künstlerisch wertvolles Tonmaterial für wissenschaftliche Präsentationen des Lehrstuhleigenen Wellenfeldsystems zu schaffen. Das Resultat stellt gleichsam eine Machbarkeitsstudie für die Vertonung des gesamten Films dar, wie das beigelegte DVD Preview veranschaulicht.

Wir kamen überein, das sich der Film mit seinen bildgewaltigen und architektonischen Darstellungen hervorragend eignet um ihn mit den raumakustischen Möglichkeiten der Wellenfeldsynthese zu interpretieren. Zudem konnte ich mir gut vorstellen, Stimmung, Stilistik sowie suggestive Kraft des Films mit meinem kompositorischen Ansatz im Bereich der abstrakten Musik zu einer ausdrucksstarken Symbiose zu vereinen.

Metropolis sollte eine umsichtige Vertonung erfahren, mit dem Anspruch, so zu erscheinen, als wäre er schon immer als Tonfilm konzipiert gewesen, der nun eine WFS-Verräumlichung erfährt. Er wäre weltweit der erste Spielfilm in diesem Format.

Aus den bisherigen Arbeiten lassen sich sechs Arbeitsschritte definieren, nach denen die Vertonung des komplette Films erfolgen soll:

- 1) Abbildungs und Mehrwert
- 2) Komposition
- 3) Dialog/Sprache (\*optional)
- 4) Räumliche Partitur
- 5) WFS Realisation
- 6) Postproduktion

- 1) Abbildung und Mehrwert

Vertonung aller dramaturgisch relevanten Geräusche die visuell dargestellt werden, hinsichtlich dem Spiel mit einer scheinbar 'realistischen' Zuschreibung, einer Verschmelzung von Klang und Bild und einer Verortung der Geräusche innerhalb des abgebildeten Raums. Schöpfung fiktionaler Klangobjekte (z.B. Ringe in 'Die Verwandlung / Thermometer in ‚Moloch‘). Integration der Off-Sounds nach Rekonstruktion der räumlichen Gegebenheiten. Morphing und Einbettung der Abbildungssounds in die Komposition, bzw. dramaturgische Einbeziehung der Geräusche der sichtbaren Klangobjekte in die Komposition.

Zudem besteht auch die Möglichkeit, diese eher im Sounddesign anzusiedelnde Arbeit, mit bestehenden Orchestrierungen von Gottfried Hubbertz, Bernd Schultheis oder Martin Matalon zu kombinieren.

- 2) Komposition

Meine Komposition soll das düstere und kühle Design und die entrückte und traumwandlerische Welt dieser Fiktion, unter

Berücksichtigung, der für einen Stummfilm der damaligen Zeit typischen übertriebenen Theatralik, der krieseligen Bildqualität und schwarz/weiß Bildkunst unterstreichen. Meiner Klangvorstellung nach, darf eine Vertonung des Films vordergründig nicht "neu" bzw. "rein/sauber", im Sinne der soundtechnischen Mittel moderner Aufnahmeverfahren, klingen. Die Einbeziehung digitaler Artefakte und Übersteuerungen mit Hilfe spezieller Filter (Verzerrer, Ringmodulaor, Pitchshifter, Noisegenerator, Timestretcher, Hall.....) dienen dieser Prämisse.

Darüber hinaus arbeite ich musikalisch vornehmlich abstrakt und geräuschbetont. Zum einen ist die Identifizierung einer Klangquelle gewollt vielfach interpretativ, zum anderen beschränke ich das Musikalische auf die Parameter Tempo, Dichte, Dynamik, Raum und weniger auf Melodik, Harmonie und Rhythmik. Damit will ich das Visionäre und Surreale des Films betonen und besagtes Korrespondieren zwischen Bild und Ton erreichen.

Ich komponiere mit sogenannten UKO's (undefinierbare Klangobjekte). Hierzu ein kleiner Exkurs, woraus deutlich wird, warum dies speziell für Metropolis passend ist:

Das UKO ist als ein offenes, unterdeterminiertes Zeichen, dessen Vagheit verwundbare Offenheit und gleichzeitig neugierige Spannung erzeugt zu verstehen. Als Leerstelle im Text ist es wie eine Projektionsfläche für die individuelle, subjektive Bedeutungserzeugung des Zuschauers. Das nicht eindeutige Klangobjekt stellt eine Frage, und der Zuschauer wird versuchen das Rätsel durch Interpretation zu lösen.

Die Mehrdeutigkeit und das damit verbundene Informationsdefizit erzeugt umso stärkere Emotionen, je länger sie besteht. Dies Unsicherheit hat eine emotionale Komponente, weil sie als Verlust der Kontrolle empfunden wird. UKOs wären demzufolge ein Instrument das ein Gefühle von Ohnmacht und Angst erzeugt. Dieses Gefühl der Angst wird im Fall der UKOs noch auf der Ebene des Instinkts verdoppelt.

Das UKO steht in Opposition zu jenen stereotypisierten Zeichen, die - durch eine kulturelle Praxis kodiert - nur eine einzige Interpretation zulassen und den Rezipienten zu passivem Konsum auffordern. Während die Redundanz des stilisierten Klangobjekts, das außerdem seine Quelle im Bild hat und somit auf Informationsverdopplung beruht, den Zuschauer in eine eindeutige, vom filmischen Text vorgegebene Perspektive zwingt, erfordert das UKO gedankliche Tätigkeit.

(Quelle: Barbara Flückiger - Sound Design 2002 Schüren Verlag)

Die Generierung der Klänge/Klangzyklen für die Komposition ist rein phonetisch und in einem Verfahren des "instant composings" entstanden.

(siehe Anlage: ORAL Komposition/ORAL Rezeption)

### 3) Dialoge/Sprache (\*optional)

Mit dem Ziel, die Entrückung zu betonen wäre es wünschenswert für die Gesprächspassagen des Films eine fiktionale Sprache zu entwickeln, die slawisch/osteuropäisch anmutet, die blechere Klangfarbe eines alten Grammophons besitzt und synchronisiert wird. Sie sollte zu Ausdruck und Inhalt der jeweiligen Szene und zur Stimmung und Mimik des jeweils sprechenden Schauspielers angepasst sein, braucht aber nicht übersetzbar sein. Die Übersetzung der Gesprächsinhalte bleibt Aufgabe der im Film verwendeten Texttafeln.

### 4) Räumliche Partitur

Sämtliche Klänge werden als Monofiles ausgegeben und unter dramaturgischen als auch abbildungsrealistischen Gesichtspunkten zeitlich und räumlich (unterschiede stehende und bewegliche Quellen) und im Verhältnis zur Leinwand in einer speziell dafür entwickelten Matrix festgehalten und für das WFS System programmierbar gemacht. Die Partitur ist für andere WFS Systeme skalierbar.

Aus der Partitur der Verwandlungsszene, kann man erkennen, wie sich z.B. das Klangobjekt 'Schritte' (Partitur: Seite 1.1 unten) innerhalb des zeitlichen Kontinuums verortet. Dies wird anhand von Kurven (bewegt) und Kreuzen (stehend) in das Raumdiagramm eingetragen. Im Zentrum steht die Leinwand. Für jede Szene wird eine Raumskizze erstellt, um die nicht im Bild abgebildeten Off-Sounds räumlich korrekt zuzuorten.

(siehe Anlage: Partitur ‚Die Verwandlung‘)

#### 5) WFS Realisation

Arbeit am WFS-System. Die Erstellung der Partitur ist vorerst hypothetisch, d.h. die Grundlage für Positionierung und Bewegung von Klängen im Raum ist eine Ableitung von einem Stereo bzw. 5.1 Ereignis, da ich in meinem Studio über kein WFS System verfüge. So bedarf es einer Überarbeitung am System, denn die künstlerischen Möglichkeiten dieses Wiedergabeverfahrens können nur in der Praxis erforscht und umgesetzt werden.

#### 6) Postproduktion

Die Kompositionen sind in einem semiprofessionellen (Technik) Rahmen erstellt worden und müssen in einem externen Studio mit entsprechendem Equipment gemastert werden. Neben der WFS Version soll sowohl eine Stereo als auch eine 5.1 Version (Kinoversion) erstellt werden.

#### Zur Preview CD

Die CD enthält 4 Szenen im Stereo Format. Die kurze Titelszene und die drei Szenen "Moloch", "Die Verwandlung" und "Die Stadt". Sie zeigt den aktuellen Stand meiner Arbeit und ist im Sinne von Punkt 6 als unfertig zu verstehen. Auch werden die klanglichen Ereignisse dieser Szenen im Kontext des gesamten Films noch überarbeitet werden müssen. Zudem mag die Stereo Version klanglich sehr dicht erscheinen. Dies relativiert sich allerdings im räumlich-differenzierten Klangfeld des WFS-Systems.

#### Anlagen:

Ammann CV

Ammann / Oral Komposition

Ammann / Oral Rezeption

WFS Partitur 'Die Verwandlung'

DVD Preview

CD Oral