

Frieder Butzmann

Synchron/ Asynchron

oder Wie kommt der Ton zum Bild?

Dringt der Ton einer Violine an unser Ohr, so vermuten wir, daß irgendwo in unserer Nähe ein Violinspieler mit dem Bogen sein Instrument streicht. Mit den Augen suchen wir ihn und vergewissern uns, daß wir uns nicht getäuscht haben. Fiele uns eine Tasse zu Boden und hörten wir trotz des Zersplitterns keinen Ton, überfiele uns ein irrales, unheimliches Gefühl.

Schauen wir einen Film, so sind wir gewohnt, daß alle Vorgänge, die wir sehen, von Geräuschen begleitet sind und das Bewegen von Lippen die Ursache der zu hörenden Sprechgeräusche darstellt. Hören wir ebenda ein Klingeln, so sind wir durch die Macht unserer Erfahrung überzeugt, daß außerhalb des Bildrandes ein Telefon auf sich aufmerksam macht. Doch wir sehen auch eine menschenleere Wüste, hören monumentale Streicher- und Bläserkaskaden, aber fragen uns nicht, wo sich denn das Orchester in dieser Einöde versteckt hält.

Wurde bei der allerersten Filmvorführung durch die Brüder Lumière ein Pianist eingesetzt, um den Schock der realistisch sich bewegenden Bilder abzumindern, so würden wir es heute unter Umständen vermissen, wenn die Abfolge der Bilder mit ihren zeitlichen Sprüngen, Brüchen oder Rückverweisen nicht von einer vertikalen Konstruktion aus Geräuschen, atmosphärischen Eindrücken, Sprachgeräuschen, Musiken überlagert wäre.

Unsere Fähigkeit zur Synästhesie, in der Bedeutung gleichzeitiger Wahrnehmung über verschiedene Sinne, wird außerhalb der Filmästhetik durch kein anderes Medium stärker herausgefordert.

Neben der Realistik liegt die Stärke des Mediums Film in der Möglichkeit, in der Zeit vor- und zurückzuspringen, die Zeit zu beschleunigen oder zu verlangsamen oder einen Zeitabschnitt aus veränderter Sicht zu wiederholen. Ebenso ist dem Medium Musik die Variation von Zeitabläufen, Repetitionen, kontrastiven Brüchen im Fluß der Tonfolgen eigen. In der Überlagerung der beiden Zeitabfolgen liegt die Spannung zwischen Bild und Ton. Jedoch verschwindet die Wirkung des Tons mit dem Grad der Synchronität und ordnet sich im Fall der sogenannten Lippensynchronität dem Bild als realismusverstärkendes Element unter.

In der Asynchronität, in der sich jeder Ton befindet, der nicht aus dem Geschehen, das durch das Bild erzählt wird, erklärt werden kann, gewinnt der Ton Macht über das

Bild. Die langweilige Verfolgungsjagd wird spannend durch dem Filmgeschehen unterlegte hektische Rhythmen, der Abendspaziergang wird zum Horror durch spitz surrende, hohe Streicher und Schlagzeugklänge, der fürchterliche Diktator wird zur Witzfigur, wenn ihm sein Sprechton um Sekunden vorausseilt, zu schnell läuft oder durch eine fremde Stimme synchronisiert wurde.

Das hohe Tempo einer Musik beschleunigt scheinbar den zeitrealen Vorgang, aber dehnt den zeitlichen Eindruck, den eine Zeitlupenszene hervorruft.

Wo Bild und Ton aufeinandertreffen, interpretieren sie sich gegenseitig. Allerdings glauben wir unseren Augen mehr als dem Ohr, denn wir sagen, der Ton ist asynchron zum Bild, und allenfalls bei abgefilmten musikalischen Darbietungen steht die Musik im Mittelpunkt und wir sagen, das Bild sei asynchron zum Ton.

Doch das Asynchrone bleibt uns fremd. Ja, wir sind sogar versucht, bei Film und Video jedem Ton, Sprechton, Klang, den wir hören, eine Bedeutung zuzuweisen. Wir erwarten, daß der Ton dem Bild eine Bedeutung gibt und interpretieren den Ton aus dem Bild heraus. Eine »Synchronizität« im Sinne von Cages Unbestimmtheit oder eine Kontrapunktik statt Synchronität ist nur selten, allenfalls in Experimentalfilmen anzutreffen. Wir scheinen den unabhängigen Fluß von Bild und Ton nicht akzeptieren zu wollen. Der prosperierende Wirtschaftszweig der Hersteller von Musik- (bzw. Video-) Clips profitiert davon, indem er das Verlangen nach Zusammenhang von Bild und Ton ausnutzt und durch hohe Schnittfolgen im Bild der zumeist trivialen Musik eine Scheinbedeutung gibt.

In der Praxis, zwischen Kommerzfilm und anspruchsvollem Fernsehspiel, entsteht Filmtone/Filmmusik fast immer als Diener des Bildes. Als Geräusch schmückt er akustisch aus, was im Bild sowieso schon zu sehen ist, als Musik eilt er dem Bild nach und ergänzt es um Atmosphäre und Spannung, die das Bild nicht von sich aus vermittelt. Die Chance der Asynchronität, d.h. das Erleben auf zwei Wahrnehmungsebenen wird nicht genutzt.

*

Konsequenterweise hat sich ein ganzer Zweig der Industrie, speziell der amerikanischen, japanischen und auch deutschen Phono- und Musikinstrumentenhersteller, entwickelt, die mit Synchronizersystemen, die absolute Synchronität von jedem Bild zu jedem Ton festlegen.

Schon 1972 trafen sich Techniker der amerikanischen Society of Motion Picture and Television Engineers und der European Broadcasting Union, um einen Time Code zu normieren. Dieser wurde, damit Maschinen ihn lesen können, in 80 Einsen und Nullen codiert. Er gibt seitdem jedem einzelnen Bild der 25 Videobilder pro Sekunde einen Namen, der aus diesen 80 Ziffern besteht. Allerdings wird er zugänglich, d. h. ablesbar, wenn er übersetzt in ein gewohnt dezimales System im Videobild eingestanzelt erscheint oder am Videorecorder, meist rot leuchtend, ablesbar ist.

Er teilt die Zeit in Stunden, Minuten, Sekunden, Frames und Subframes ein. Ein

Frame entspricht einem Bild, dauert also 1/25tel Sekunde, was für musikalische Zwecke nicht ausreicht. Andererseits wird die 25tel-Sekunde in 100 sogenannte Subframes atomisiert, was wiederum jegliche sinnvolle musikalische Zeiteinteilung an Genauigkeit übertrifft. Allerdings sind die Subframes, die in die mikro-zeitliche Struktur der Welt der Töne eindringen, irrelevant, denn des Time Codes einziger Zweck ist die feste Ankoppelung des einen Gerätes an ein anderes Gerät, das ihm, auch wenn es selbst einer ganz anderen inneren Zeiteinteilung gehorcht, sklavisch nacheilt. Außerdem ist in ihm festgeschrieben, an welcher zeitlichen Stelle im Film sich das betreffende Bild befindet, zu welcher Tonquelle, d.h. welcher Stelle eines mitlaufenden Tonbandes, das Bild zuzuordnen ist und - unter Umständen – sogar noch von welcher Anstalt das Bild/der Film produziert wurde.

Die Gerätekonstellation in einem professionellen Studio zur Vertonung sieht heute so aus, daß an der Spitze ein Videorecorder (Master) steht. Dieser sendet den Time Code aus. An diesem unerbittlichen Taktgeber müssen sich alle anderen Geräte orientieren. Der Time Code ist in der Bildinformation »versteckt« und wird für uns allenfalls als weißes »Grisseln« in der sogenannten Austastlücke am oberen Bildrand sichtbar, wenn der Bildfang am Videomonitor nicht funktioniert. Ein Synchronizer übersetzt und verteilt das Signal an Tonbandmaschinen, Musikinstrumente und digitale Speicher, wie Sampler oder Festplatten-Aufzeichnungssysteme (Slaves).

Weil elektronische Musikinstrumente diesen Code lesen können, diente er aber von Anfang an auch dazu, diese untereinander und zu einem Computer zu synchronisieren. Praktikablerweise wird der Time Code auf dieser Ebene in Signale übersetzt, die auch durch unsere Ohren wahrgenommen werden könnten. Die 0 wird durch einen 1-kHz-Ton, die 1 durch einen 2-kHz-Ton dargestellt. Da diese Signale akustischer Natur sind, können sie auf eine Spur eines Tonbandes oder mit jedem anderen Tonaufnahmesystem aufgezeichnet werden.

Das Tonbandgerät ist dann, weil es den Time Code hat, zum Master geworden und alle anderen Tonwiedergabegeräte werden zu Sklaven, die nacheilen. So tauschen also die Musikinstrumente untereinander zeitliche Informationen und Synchronisationsbefehle durch eine Stakkato/Prestissimo aus zwei sich abwechselnden Tonhöhen aus, die jeweils nur eine 2000tel Sekunde andauern.

Überhaupt ist dieser Code, der, wie beschrieben, ursprünglich zur Synchronisation von Bild und Ton eingeführt wurde, zum Taktgeber jeglicher akustischen Aufzeichnung, beim Schneiden von Aufnahmen und vor allem in der Produktion und Live-Präsentation elektronischer oder elektroakustischer Musik geworden. Man kann mit ihm Computer, akustische Festplattenspeichersysteme, elektronische Klangerzeuger, Effektgeräte etc. untereinander zeitlich zentralisieren und somit ein ganzes Tonstudio zusammenschalten.