

Atmosphären in der isländischen TV-Serie TRAPPED

Jean Martin (Brighton)

Abstract

Das Medienformat der TV-Serie, oder was Roberts (2016) »procedural television drama« nennt, hat sich als äußerst erfolgreicher Zuschauermagnet erwiesen. Die Nordic-Noir-TV-Serien wie WALLANDER (2005–heute), FORBRYDELSEN/THE KILLING (2007–10) und BRON/THE BRIDGE (2011–2018) sind bekannte Beispiele. Ein Grund hierfür ist gewiss die Dauer einer Serie, die eine differenzierte Charakterentwicklung der Protagonisten inklusive ihrer sozialen Umgebung erlaubt. In der isländischen Serie TRAPPED (2015–16) kommt noch etwas anderes hinzu. Die Landschaft Islands und das rauhe nordische Wetter spielen eine zentrale Rolle, um eine konsistente, emotional geladene Atmosphäre zu erzeugen, auf deren Hintergrund die großen Themen der Zeit sich entfalten: Globale Wirtschaftsinteressen verbinden sich mit denen lokaler Politiker; eine Widerstandsgruppe, die für die vermeintlich unberührte Natur Islands und die Bewahrung einer lokalen Identität kämpft; ein mysteriöser Mord, der die lokale Gemeinschaft in Aufregung versetzt. Die Technik einer ambienten Bordun-Musik mit nahtlos integriertem Sound Design von Windgeräuschen wie auch der Gebrauch von blauen, winterlichen Farbtönen transformieren den kleinen Bildschirm in eine augmentierte, affektiv geladene Fläche, die Islands Landschaft als Emotion erfahrbar macht. Auf dem Hintergrund dieser emotionalisierten Landschaft wird dem Zuschauer ermöglicht, am fiktiven Leben des melancholischen Protagonisten der Serie, Inspektor Andri, und seiner zwei Assistenten teilzunehmen.

Keywords: Atmosphäre, Bordun-Musik, integrierter Soundtrack, affektives Produktionsdesign, emotionale Landschaft.

Es ist selbstverständlich, dass die Handlung eines Films an einem bestimmten Ort stattfindet. Dies können Innenräume sein, z. B. in *12 ANGRY MEN* (USA 1957, Sidney Lumet) und *ROPE* (USA 1948, Alfred Hitchcock), oder Landschaften in der Natur oder urbanen Umgebungen. In der Serie *TRAPPED* wird der Natur Islands eine ausdrückliche Rolle zugestanden, da die Handlung häufig im Freien in der Landschaft stattfindet. Levebvre (2011) unterscheidet zwischen Setting, d. h. dem Filmset, und Landschaft, die als Natur immer schon da ist. Roberts (2016) sieht die Repräsentation von Landschaft im Film als ästhetische Produktion vergleichbar der Landschaftsmalerei, die einen mehr kontemplativen Blick darstellt, »... whereby the spectator's perception is cast towards the spaces that constitute what is within and (by negation) what lies beyond the frame« (Roberts 2016, 367). Die natürliche Landschaft ist in *TRAPPED* der allgegenwärtige Raum, in dem der isländische Polizeiinspektor seine Untersuchungen an verschiedenen Orten durchführt. Natur ist aber auch das Andere, nicht-humane, das es zu bewahren gilt. In *TRAPPED* wird in der Repräsentation von Natur eine enge Verbindung zwischen einer sublimen Landschaft, die eine Mischung aus erhabener Schönheit und Bedrohlichkeit während der Winterstürme ist, und der Inszenierung des Dramas hergestellt.

Klang und Geräusch spielen dabei eine wichtige Rolle. Sie beziehen sich immer auf anderes, sind situativ, körperlich und affektiv. Klänge verweisen auf ihren Ursprung, den Grund ihres Klingens. Werden sie von einem Hörer bewusst wahrgenommen, können sie Assoziationen und Emotionen erwecken. Dies macht die akustische Dimension zu einem effektiven Mittel im Produktionsdesign von Filmen, die auf kleinen Bildschirmen konsumiert

werden. Der Soundtrack, einschließlich der atmosphärischen Musik, vergrößert diese kleinen Projektionsflächen zu einem immersiven Raum, in dem emotionale Erfahrungen möglich werden.

Die Begriffe, die in den Diskussionen im Bereich der Klangkunst und der akustischen Ökologie seit den späten 1960er Jahren entwickelt wurden (Truax 1999, Westerkamp 2002), haben sich auch in der Filmtonforschung als fruchtbar erwiesen: Soundscape und Soundwalking als Methoden des bewussten Hörens, die von der phänomenologischen Theorie der Wahrnehmung inspiriert wurden, d. h. wie akustische Phänomene, Geräusche und Musik, die nur in der Zeit existieren, wahrgenommen werden. Wie kann eine Landschaft durch ihre Geräusche erfahrbar werden?

Der Begriff Soundscape¹ wurde von dem kanadischen Komponisten und Autor Murray R. Schafer 1969 eingeführt. Schafer brachte in Vancouver internationale Forscher und Künstler in dem World Soundscape Project² zusammen und definierte erstmals akustische Ökologie als Forschungsfeld. Komponisten begannen sich für die Idee der Klanglandschaft zu interessieren. Richtungsweisend in Frankreich war Luc Ferrari mit seiner Komposition »Presque rien, numéro 1« (1970), in der er eine lange Tonbandaufnahme der Geräusche einer Bucht an der kroatischen Küste auf 21 Minuten reduzierte. Das Editieren und Mischen dieser Geräusche kann als kompositorischer Akt verstanden werden. Die Idee, akustische Aufnahmen als Material der

1 Soundscape ist ein Kunstwort und eine Modifikation von Landscape, was im Deutschen etwas umständlicher als Klanglandschaft übersetzt wird.

2 https://en.wikipedia.org/wiki/World_Soundscape_Project (Letzter Zugriff: 04. März 2020).

Komposition zu benutzen, ist auch zentral für die Komposition und Ästhetik der Elektroakustischen Musik. Das Editieren, Manipulieren und Mischen von Geräuschen und Klängen ist natürlich ebenso wichtig bei der Herstellung der Filmttonspur in der filmischen Postproduktion, allerdings mit dem Unterschied, dass alle akustischen Ereignisse sich funktional auf die Bilder und die Narration des Films beziehen³. Barry Truax führte den Begriff der Soundscape-Komposition⁴ erstmals 1984 (Kapitel 13) in den ästhetischen Diskurs ein.

Bedeutsam ist auch, dass der Hörer in dem kommunikativen Zusammenhang berücksichtigt wird, was im Rückblick im früheren Denken über die Klanglandschaft eine grobe phänomenologische Unterlassung war. Der hörende Zuschauer in einem Film ist die Instanz, wo im Akt der bewussten Wahrnehmung das audiovisuelle Artefakt erst vervollständigt wird.

Dieses bewusste Hören wird auch von dem Filmttonmeister praktiziert, der vor Ort den O-Ton aufnimmt und darüber hinaus nach den synchronisierten Takes auch zusätzliche Geräuschambiente der Lokalität aufnimmt. Diese Methode von freien Aufnahmen, die durch technisch vermitteltes Hören die Landschaft und Umgebung in ihrer Klanglichkeit zu begreifen versucht, wird inzwischen auch künstlerisch und ökologisch in Soundwalks, im Fieldrecording Movement, und der Klangkunst angewendet.⁵ Der Unterschied ist, dass ein Filmttonmeister

3 Siehe hierzu Michel Chions provokante These, dass es keine Filmttonspur gebe (JM: als autonome Entität).

4 <https://www.sfu.ca/~truax/scomp.html> (Letzter Zugriff: 04. März 2020)

5 In kritischen Reflexionen haben der britische Anthropologe Tim Ingold (1993, 2007) und Frauke Behrendt: Soundwalking (2018) die Diskussion weitergeführt.

überwiegend funktional hört: Wie kann dieses oder jenes Geräusch zur Filmtongestaltung beitragen? In TRAPPED werden zuweilen Windeffekte visuell durch Windmaschinen erzeugt und akustisch durch die verschiedenen Aufnahmen von Windgeräuschen in der Postproduktion in Schichten (technisch auf Tonspuren des Mehrspur-Programms verteilt) arrangiert und gemischt. Mit Filtern können bestimmte Frequenzbänder verstärkt werden, um, wie Jörn Peter Hiekel es formuliert, »den Übergang zwischen einfacher Beobachtung des ohnehin Vorhandenen und dem bewußten – künstlerischen – Setzen von Klangmarkierungen« (Hiekel/Gervink 2009, 10) zu gewährleisten. Diese Methodik geht weit über eine naive Lautmalerei hinaus. Der Klang eines bestimmten Ortes oder einer landschaftlichen Umgebung lässt sich so künstlerisch gestalten und dramaturgisch als emotionaler Auslöser einsetzen. In TRAPPED ist diese emotionale Fokussierung im Charakter von Inspektor Andri, dem melancholischen Anti-Hero, realisiert. Hier wird eine Analogie zwischen der gestörten Natur Islands und der psychisch gestörten Natur von Inspektor Andri hergestellt.

Helga de la Motte kritisiert in diesem Zusammenhang die Idee einer schonungsbedürftigen Natur, einer Natur, »für die die Menschen Verantwortung übernehmen sollen. Noch immer wirkt die anthropozentrische Vorstellung nach: Macht euch die Erde untertan. Auch ist im ökologischen Verständnis die Natur nicht mehr das Universum. Denn schonungsbedürftig ist letztendlich nur der Lebensraum des Menschen. Natur ist auf die Biosphäre unserer Umwelt reduziert.« (de la Motte 2009, 21)⁶

⁶ Es ist kein Zufall, dass sich die ästhetische und kulturelle Anerkennung von Geräuschen seit Mitte des letzten Jahrhunderts verstärkte. Dies hat bestimmt auch ideologische Hintergründe in dem Sinne, dass das Soundscape movement, die Klangkunst und auch der

Viele lokale Gemeinschaften erleben die Ökonomie inzwischen als überwältigend und außer Kontrolle, begleitet von Gefühlen der Entfremdung und Ohnmacht. Diese ökologische Störung des Lebens wird als eines der Hauptthemen in der Serie TRAPPED behandelt. Das Drama spielt sich im Konflikt zwischen einer (vermeintlichen) lokalen isländischen Identität und invasiven Wirtschaftsinteressen Investoren aus.

Wie können derartige negative Konflikte als positive, lustbetonte Medienerfahrung in einer TV-Serie gestaltet werden? Was motiviert Zuschauende, die nächste Episode einer Serie anschauen zu wollen? Im Fall von TRAPPED ist es wesentlich die Erzählkunst – die Zeichnung von Charakteren und vor allem die Handlung. Das dazu beitragende Hauptelement aber ist eine Atmosphäre, die alle Folgen durchdringt und beherrscht, und Handlung und Charaktere hervorhebt und vertieft. Atmosphäre wird hier als Überbegriff für eine unbestimmte Menge emotiver Designmittel benutzt, die jenseits der linguistischen Narration wirksam sind.

Es sind drei Gestaltungsmittel, die in TRAPPED wesentlich zur Schaffung von Atmosphäre beitragen: 1. die Bilder der ins nordische Winterlicht getauchten Landschaft Islands in Tönen von blau, oft grau oder durch Schnee und Gestein schwarz-weiß gefasert; 2. die maritimen Wind- und Sturmgeräusche und 3. die

Gebrauch von Geräuschen in der Musik von der allgemeinen ökologischen Reaktion auf den beschleunigten technischen Fortschritt inspiriert zu sein scheint. Eine verschwindende Natur kann nicht mehr imitiert werden, sondern muss vor der völligen Zerstörung noch dokumentiert und dann künstlich (-erisch) gestaltet werden: Das ist das Aktionsfeld der Medien Film und Games (Computerspiele).

von der Bordun-Technik inspirierte ambiente Musik von Jóhann Jóhannsson und Hildur Guðnadóttir.

Obwohl diese farblichen, geräuschhaften und musikalischen Atmosphären einen emotionalen Erfahrungswert an sich haben, sind diese als Stilmittel geschickt in den narrativen Kontext der Serie eingebaut. Sie unterstützen die oft nur angedeuteten Themen, die weit über Island hinaus zunehmend die ökologische und politische Debatte in der Welt beherrschen: 1. der Konflikt zwischen Natur und Zivilisation; 2. eine globalisierte Wirtschaft, die lokale Lebens- und Arbeitsformen, Traditionen und Landschaften ignoriert oder gar zerstört und 3. lokale Politiker, die aus Machtinteresse daran mitwirken. Diese großen Themen, die in TRAPPED angedeutet sind, stehen in merkwürdigem Kontrast zu der kleinen Welt der ländlichen Polizeistation im Norden Islands, wo der kauzige Inspektor Andri, seine Assistentin Hinrika und der bedächtige Verwalter und Gefängniswärter Asgeir plötzlich mit einem grausamen Mord konfrontiert sind. Die Narration lässt es bewusst vage, ob der mysteriöse Mord mit der Erweiterung des Hafens, der auf der arktischen Schiffsroute zwischen Amerika, Russland und China liegt und die lokale Wirtschaft stimulieren soll, in Verbindung steht. Der Regisseur begnügt sich mit der Andeutung, dass ein solcher internationaler Hafen Störungen in den wohlgeordneten Alltag Islands bringen kann: Immigration, Menschenhandel, ausländische Spekulanten (Episode 1.1 min. 00:19:40; Episode 1.2 min. 00:29:40)⁷.

Der Mord, den Inspektor Andri mit der gerade angelegten Fähre in Verbindung bringt, zwingt ihn, das Schiff unter Quarantäne zu stellen. Die Passagiere wie

⁷ Alle Zeitangaben beziehen sich auf die DVD FCD1230, Arrow Films (2016).

auch die Einwohner des kleinen Hafenorts sind in ihren Häusern bzw. auf dem Schiff gefangen, einerseits aus Furcht vor dem flüchtigen Mörder, der die Insel durch seine Präsenz verunsichert, wie auch durch den aufkommenden, harschen Schneesturm. Das Motiv des Gefangenseins bestimmt auch den Titel der Serie: TRAPPED.

Isländer reden in der Serie nicht viel. Inspektor Andri, melancholisch und ein Mann von wenigen Worten, stößt bei seinen Untersuchungen meist auf Schweigen in der lokalen Gemeinschaft, besonders bei Mitgliedern einer Widerstandsgruppe mit dem vielsagenden Namen »Hammer von Thor«, die sich eine Rückkehr zu einem ursprünglichen, vermeintlich authentischen Island zum Programm gemacht haben.

Das einzige Beweisstück des Mordes, der Torso der verstümmelten Leiche, wird aus dem Kühlhaus gestohlen (Episode 1.2). Vage Verdächtigungen, etwa die potenzielle Verstrickung des Kapitäns der dänischen Fähre und andere Spekulationen halten das Interesse an der und Engagement für die sich entfaltende Geschichte bei den Zuschauenden aufrecht. Ein Litauer, der zwei Afrikanerinnen eingeschmuggelt hat, wird als Verdächtiger verhaftet, entkommt aber aus dem Gefängnis und verliert auf der Flucht sein Leben. Diese Fährte erweist sich somit als Sackgasse. In TRAPPED werden Verdächtigungen, falsche Fährten, die zu ergebnislosen Untersuchungen führen, wiederholt als Mittel eines mysteriösen Suspense eingesetzt.

Atmosphäre

Der Philosoph Gernot Böhme unterscheidet zwischen dem Naturverständnis, das von Wissenschaft und Technik beherrscht ist, und einer Ästhetik, die Natur als Gemütsstimmung wahrnimmt, von erhaben, bedrohlich, kalt bis zu traurig, lieblich oder freundlich. Dichter vermögen dies ebenso zur Sprache zu bringen wie Komponisten – Franz Schubert etwa in seiner *Winterreise*, oder Jean Sibelius in seinen Sinfonien. Viele Praktiker des Theaters, des Films, der Architektur, des Designs oder des Verkaufens verstehen intuitiv das Potenzial von Atmosphären, die Befindlichkeiten erzeugen und verändern können. Eine Landschaft, die wie in TRAPPED als Befindlichkeit gezeichnet ist, wird so zu einem Mittel der emotionalen Gestaltung. Landschaft wird im Film häufig als »pathetischer Auslöser« (Voegelin 2006) eingesetzt, etwa in den deutschen Nachkriegsfilmen mit der bunten, heilen Voralpenlandschaft, die vom Krieg verschont wurde oder in den düsteren Landschaften in Lars von Triers MELANCHOLIA (DK/S/F/D 2011) und in zahllosen Western, die vor dem Hintergrund der spektakulären Landschaft des Monument Valley in Arizona und Utah inszeniert sind. Film ist das Medium, das solche Atmosphären sehr gezielt und unmittelbar einfangen und erzählerisch reproduzieren kann.

Auch in TRAPPED werden Bild- und Klanglandschaften zur Erzeugung von Atmosphären genutzt, die die Episoden der Serie als Grundstimmung durchziehen.

Gernot Böhme definiert Atmosphäre als neuen ästhetischen Grundbegriff:

Die Atmosphäre ist die gemeinsame Wirklichkeit des Wahrnehmenden und des Wahrgenommenen. Sie ist die Wirklichkeit des Wahrgenommenen als Sphäre seiner Anwesenheit und die Wirklichkeit des Wahrnehmenden, insofern er, die Atmosphäre spürend, in bestimmter Weise leiblich anwesend ist. (Böhme 1995, 34)

Böhme spricht von einer zunehmenden Ästhetisierung der Realität – man denke nur an die praktischen Künste des Gartenbaus, des Bühnendesigns oder des Produktionsdesigns im Film. Musikalische Atmosphären (z. B. Muzak) sollen das Konsumieren in Einkaufszentren anregen. Sogar der eigene Körper ist zum Designobjekt geworden: Durch Bodybuilding oder kosmetische Operationen wird der Körper für spezifische Identitäten ausgestaltet. Um es erneut mit Gernot Böhme zu sagen:

Die ästhetische Arbeit besteht darin, Dingen, Umgebungen oder dem Menschen selbst solche Eigenschaften zu geben, die von ihnen etwas ausgehen lassen. D. h. es geht darum, durch Arbeit am Gegenstand Atmosphären zu *machen*. (Böhme 1995, 35)

In TRAPPED wird die Landschaft Islands so ästhetisiert, dass sie Gefühle der Melancholie ausdrückt: visuell durch den Einsatz düsterer, blau-grauer Farben, musikalisch durch das langsame Tempo und die fallenden Melodielinien. Der

Regisseur Baltasar Kormákur benutzt die isländische Landschaft als integralen Bestandteil seines Produktionsdesigns. Landschaft wird nicht nur schlicht abgebildet, sondern ist dramatisch und affektiv als Atmosphäre inszeniert. Dies wird besonders deutlich in einem Vergleich mit dem isländischen Film *WOMAN AT WAR* (2019, Benedikt Erlingsson)⁸. Dieser Film thematisiert gleichfalls die gegenwärtige ökologische Debatte, die sich im Konflikt zwischen chinesischen Investoren, isländischen Politikern, die sich auf wirtschaftliches Wachstum eingeschworen haben, und der selbsterklärten Umweltkriegerin Hella (Halldóra Geirharðsdóttir) ausspielt. Doch der Grundton ist heiter und optimistisch.

Böhme geht so weit, dass er eine Ästhetik der Atmosphären als menschliches Grundbedürfnis im Alltagsleben erklärt. Der einfachste Arbeiter und seine Frau gestalten eine Atmosphäre in ihrem Wohnzimmer durch Bilder, Teppiche, Blumentöpfe etc. Ein snobistischer Kunstkenner wird dies als Kitsch abtun, doch die Tatsache bleibt: Es handelt sich um eine Atmosphäre. In diesem Sinn ist der Begriff der Atmosphäre allgemeiner, flexibler und weniger urteilend.

Durch die zeitliche Dehnung der Filmerfahrung, die sich über zahlreiche Episoden erstreckt, sind erfolgreiche TV-Serien essenziell Erzeuger von wiederholbaren und konsistenten Atmosphären. Das langsame Tempo in *TRAPPED*, personifiziert im Charakter von Inspektor Andri, begünstigt die

8 Im Kontrast zu *TRAPPED* ist die Story surreal humoristisch angelegt, was vor allem durch einen Verfremdungseffekt erreicht wird, in dem die Musiker plötzlich in bestimmten dramatischen Momenten in der Spielszene präsent sind, auch in Außenszenen wie in der Isländischen Wildnis oder am Straßenrand und somit die vierte Wand durchbrechen. Interessant ist auch, wie die Landschaft Islands dargestellt wird. Ferner ist im Gegensatz zu *TRAPPED* das Licht hell und freundlich, oft scheint die Sonne und die Hauptfigur strahlt einen energiereichen Optimismus aus.

Erfahrung des Atmosphärischen. Im Folgenden soll gezeigt werden, wie drei filmische Gestaltungsmittel – Farbtöne, Sounddesign und Musik – Atmosphären erschaffen.

Farbtöne

Island liegt knapp südlich des nördlichen Polarkreises. Dies bedeutet, dass die Winter lang und dunkel sind. Der rauhe Nordatlantik erzeugt ein unbeständiges Klima, was auch die farbliche Stimmung in der visuellen Wahrnehmung prägt: Farblich überwiegen Grau- und Blautöne. Die Landschaft, besonders im inneren Hochland, ist karg und durch die windbedingte Bodenerosion fast wüstenartig. Das Lavagestein ist grau oder schwarz. Der Himmel ist häufig grau bewölkt. Diese visuellen Eindrücke erzeugen eine Atmosphäre: die Landschaft ist nicht freundlich, sondern fremd für die meisten Zuschauer der Serie, unheimlich, abweisend oder – um den altmodischen ästhetischen Begriff aus dem 18. Jahrhundert zu benutzen – erhaben. Islands Landschaft hat etwas schauerlich Schönes, das weit entfernt von der normalen menschlichen Erfahrungswelt der meisten Zuschauer liegt. Der Kontrast zwischen dieser ‚erhabenen‘ Natur und dem heimischen Sofa könnte nicht größer sein.

Wind

Welche akustischen Merkmale der isländischen Landschaft eignen sich als evokatives, atmosphärisches Klangmaterial für die Filmtongestaltung in

TRAPPED? Diese Frage mögen sich Kormákur und sein Sounddesigner gestellt haben. Wie wird die in den Filmbildern abgebildete Welt von Island in eine real dreidimensionale Klangwelt erweitert?

Wind ist für Kormákur das primäre Material. Murray R. Schafer hat hierfür den Begriff »Keynote sound« eingeführt, indem er eine Analogie zwischen der Tonart eines Musikstücks und dem Schlüsselklang einer Landschaft herstellt, d. h. einem Geräusch »das von einer bestimmten Gesellschaft kontinuierlich oder häufig genug gehört wird um einen Hintergrund zu schaffen, auf dem andere Geräusche wahrgenommen werden« (Schafer 1977 (1994), 272).

Was ist Wind? Bewegung, Veränderung, Ausgleich von Energiedifferenzen in der Atmosphäre. Wind manifestiert sich jedoch erst als Geräusch in der Reibung mit Gegenständen. Wind an sich ist nicht hörbar. Die unwirtliche Berglandschaft von Island wird hörbar gemacht – nicht realistisch, sondern metaphorisch, als mediale audio-visuelle Erfahrung. Wind hört man nur in der Nähe, in unmittelbarer Umgebung, durch die Ritzen einer Türe, in der Reibung gegen eine Hochspannungsleitung, gegen Bäume und Gebüsch – und nicht zu vergessen direkt in den Ohren: der ratternde und rumpelnde Lärm, den man auch durch ein Mikrofon ohne Windschutz im Wind hörbar machen kann. Es ist eine Metapher für eine körperliche Erfahrung, wenn man starkem Wind ausgesetzt ist. Der Zuschauer einer audio-visuellen Szene in einem Film kann diese Erfahrung in mediatisierter Form hörbar nacherleben. »Hören vertieft das Sehen«, schreibt Salomé Voegelin (2014, 105). Hören schafft eine neue Dimension und ist daher generativ. Wind transformiert die Landschaft in eine emotional expressive Landschaft.

Die Temperaturen auf Island sind gemäßigt und bewegen sich zwischen minus fünf Grad Celsius im Norden der Insel und maximalen Temperaturen im Sommer um 14 Grad. Wind prägt das Leben auf der Insel Island. Das Klima ist maritim, was besonders im Winter zu abrupten und extremen Wetterwechseln führen kann. Windgeschwindigkeiten von 60km/h bis zu 220km/h im inneren Hochland sind nicht ungewöhnlich. Kombiniert mit Schneefall und Regen können diese Wetterbedingungen das Reisen erschweren oder verhindern.

Das Wetter hat eine große Präsenz in der TV-Serie. Die Handlung findet häufig in Außenräumen statt: in der harschen Landschaft, in den Bergen und in den Straßen des kleinen Hafenorts. Der Regisseur Baltasar Kormákur nutzt die Windgeräusche jenseits eines banalen Realismus als starkes atmosphärisches Gestaltungsmittel. Wind wird so zu einem Symbol von Kräften, die über die Machenschaften der Menschen weit hinausreichen. Den Winden werden emotionale Qualitäten verliehen: Ein Wind kann wütend, feindlich, grausam, rücksichtslos oder kalt sein.

Akustisch ist ein Windgeräusch eine chaotische, dichte Mischung von vorwiegend mittleren bis tiefen Frequenzen mit ähnlicher Lautstärke, in der nur gelegentlich klare Tonhöhen identifizierbar sind. Dies macht ein analytisches Hören schwierig. Technisch kann Wind als rosa Rauschen simuliert werden. Beim Hören einer Filmszene kann die Unbestimmtheit des Eindrucks beim Zuschauer emotionale Assoziationen erwecken: ein Gefühl des Ominösen, des Unberechenbaren, außer Kontrolle zu sein.

Barbara Flückiger diskutiert in ihrem Buch *Sound Design: Die virtuelle Klangwelt des Films* (2001, 341) ebenfalls das Phänomen Wind. Ihr

quantitativer und indexikalischer Ansatz mag problematisch sein. Bei der Diskussion des archetypischen Geräuschs Wind kann Flückiger indessen trotz ihres objektiven, wissenschaftlichen Ansatzes nicht vermeiden, auf qualitative und prägnante Beschreibungen mit einer Vielzahl von Adjektiven, bzw. Attributen zurückzugreifen. Diese Beobachtungen sind relevant für den ästhetischen Gebrauch von Wind in TRAPPED.

Flückiger spricht in ihrer Analyse von LAWRENCE OF ARABIA (UK 1962, David Lean)⁹ von einer Assoziation zwischen Wind und psychischer Grenzerfahrung:

Die launische Seite des Windes äußert sich in seiner ständigen Veränderung, welche die von Schafer beschriebene Unberechenbarkeit ausdrückt. Diese Veränderungen befördern ein Gefühl von Unsicherheit, Instabilität und Chaos (Flückiger 2001, 344).

In TRAPPED wird mit düsteren Winterfarben und kaltem und gnadenlosem Wind gezeichnet. Flückiger betont den künstlerischen, quasi musikalischen Gebrauch der Windgeräusche in David Leans Film:

Der Wind ist nicht ein natürliches Element der Wüste, das einfach da ist, [...] sondern er wird aus einer extra-diegetischen Perspektive wie Musik ‚hinzugehört‘, anders als

9 Ein zeitgenössischer Film, in dem Wind eine prominente Rolle spielt, ist WIND RIVER (USA 2017, Taylor Sheridan) mit der Musik von Nick Cave und Warren Ellis. Darin wird das Klangbild von der Bordun-Technik der Musik, ihrer modalen Melodik und ansonsten kalten Klängen beherrscht.

die Musik allerdings unter dem Mantel des mimetischen Scheins. Jeder Zuschauer wird den Wind bereitwillig der Wüste zuordnen, ohne verstandesbetont nach seinem Sinn zu fragen. Die Sinnfrage stellt sich überhaupt erst nach der Analyse der Tonspur, dann nämlich, wenn die Korrespondenz zwischen der Klanglichkeit eines bestimmten Materials und dem emotionalen Status der agierenden Figuren transparent wird. (Flückiger 2001, 345)

Klassifikationen von Geräuschen mögen für den Prozess des Lernens und der Schulung des akustischen Hörvermögens nützlich sein, bleiben aber problematisch für ein holistisches, kontextuelles Verstehen, wie auch Schafer (und Truax) betonen (Schafer 1994, 133)¹⁰. Technische Hilfsmittel wie Sonogramme, maschinelles Hören und algorithmische Indexikalisierung bei der akustischen Analyse von Klangmaterial haben seit 2000 große Fortschritte gemacht und können sowohl bei der Analyse von Geräuschen wie auch von Musik differenzierte, faktische Einsichten produzieren, die eine Grundlage für weitere Interpretationen bieten¹¹.

10 Siehe auch Murray Schafers Kommentar zu »The Deviousness of the Wind« (Schafer 1994, 171).

11 Thor Magnusson etwa beschreibt in seinem Buch *Sonic Writing* (2019), Kapitel 11–12, ausführlich die neuesten Techniken algorithmischen Hörens und Analysierens von Klängen, z. B. Sound Spotting.

Musik

Jóhann Jóhannsson hat die Musik zu TRAPPED zusammen mit der Cellistin und Komponistin Hildur Guðnadóttir komponiert. Neben der Arbeit für den Film waren beide Musiker regelmäßig auf Tourneen (Jóhannsson verstarb 2018), um ihre Kompositionen auch einem Live-Publikum zu vermitteln. Jóhannsson komponierte für den Konzertsaal und Ausstellungen, ist aber vor allem durch seine Musik für Filme wie THE THEORY OF EVERYTHING (USA 2014, James Marsh), und die mehrfache Zusammenarbeit mit Denis Villeneuve (PRISONERS, USA 2013; SICARIO, USA 2015; ARRIVAL, USA 2016) international bekannt geworden.

Jóhannsson hat schon im Alter von elf Jahren Klavier und Posaune gelernt, doch eine formale Ausbildung abgebrochen, um dann später an der Universität von Island Sprachen und Literatur zu studieren. Dies mag in ihm eine erhöhte Sensibilität für dramatische Kontexte erzeugt haben. Gleichzeitig verfolgte Jóhannsson eine Karriere als Rockmusiker in verschiedenen Bands, was sicherlich sein Gespür für die klangliche Qualität musikalischen Materials erhöhte. Jóhannssons musikalische Ästhetik ist minimalistisch mit einem Fokus auf Klangfarben¹². Jóhannssons Arbeitsmethode ist kollaborativ, z. B. in der wiederholten Zusammenarbeit mit Denis Villeneuve:

12 Vgl. hierzu John Rogers: »Does Jóhann Dream Of Electric Sheep? The Rise Of Jóhann Jóhannsson« (ein Artikel über Jóhannssons Ansatz Filmmusik zu komponieren; publiziert in dem isländischen Magazin *The Rejkjavik Grapevine* vom 9. September 2016).

I send him ideas while he's filming. He'll react strongly to some things, and refer to them for mood and atmosphere while he's filming. [...] For me, the score should be treated in the same way as set design, sound or costumes [...] It shouldn't be an afterthought. You need a confident director to do that. You don't always know what kind of film you have when you start making a film. But a director with a strong vision, and belief in the team he assembles [...] it makes the music an integral, organic part of the film's DNA. The music grows as the film grows, and they feed each other. (Rogers 2016, n. p.)

Hildur Guðnadóttir ist eine Komponistin, Cellistin und Sängerin, die eine Präferenz für die Bordun-Technik und kontemplative Musik hat, die sie selbst in meditativen Inszenierungen aufführt.

Kommen wir zurück zur Serie: Die einminütige Titelsequenz von TRAPPED erzeugt einen atmosphärischen Grundton, der den Zuschauer zu Beginn jeder Episode in das Drama einstimmt, nachdem eine ca. dreieinhalbminütige Zusammenfassung der vorhergehenden Episode gezeigt wurde. Die Musik folgt der Konvention der Titelmusik, um das Abspulen der Credits zu überbrücken und gleichzeitig die Zuschauer in die neuen dramatischen Ereignisse atmosphärisch einzustimmen. Das Tempo der Musik ist langsam. Lang gehaltene, tiefe Streichertöne grundieren sie gleichsam in der gefrorenen Landschaft Islands. Das Hauptthema, gesungen von Hildur Guðnadóttir, stellt sich als fallende melancholische Vokalise vor. Eine Atmosphäre der Melancholie beherrscht die Musik¹³.

13 Anne Marit Waade (2017, 389) bemerkt in *Nordic Noir Kriminalserien wie FORBRYDELSEN (The Killing)* vor allem in der Musik und dem Sound Design einen melancholischen Grundton: »In general, the sound of Nordic noir is often muted, at a slow pace, with single voices or no lyrics at all, sometimes involving significant dissonance and

Die musikalische Technik der Liegetöne, im Mittelalter auch Bordun genannt, ist ein häufig verwendetes Mittel in TRAPPED. Besonders Guðnadóttir arbeitet mit dieser Technik, die ihr erlaubt, spielerisch je nach den dramatischen Erfordernissen Töne über einen Grundton hinzuzufügen, von konsonanten Oktaven und Quinten bis zu dissonanten Tönen der oberen Teiltöne. Dies ist eine elegante Methode, um gewisse Grundstimmungen des Dramas wie Spannung, unbestimmte Unheimlichkeit oder auch neutrale, distanzierende Klangatmosphären übergangslos zu erzeugen, ohne auf das musikalische System der tonalen Dur-Moll-Harmonik zurückgreifen zu müssen.

In der ersten Episode von TRAPPED finden wir 15 Musikeinsätze (Cues¹⁴). Der kürzeste ist fünf Sekunden, der längste neun Minuten und 23 Sekunden lang. Insgesamt neun Cues benutzen die Bordun-Technik. Vor allem bei den kurzen Cues 2, 3, 7 und 8¹⁵ macht dies Sinn.

Spannung wird entweder durch Dissonanzen erzeugt, die dem Bordun hinzugefügt werden, wie zum Beispiel in Cue 4, wo das mächtige Schiffshorn der Fähre mit dem Bordunton kollidiert. In Szenen mit intensiver Action erzeugen pulsierende, perkussive Geräusche und Bässe Energie und ein Gefühl

a mixture of instruments from folk music and more contemporary rock ballads. Some of the lyrics reflect the light, the night, longing, emptiness, the distance between people and subjective feelings and perceptions of an individual – which are often explained in poetic ways, expressing the very self-consciousness and distance to the outer world that melancholy implies.«

14 Siehe Appendix 2.

15 Cue 11 zeigt eine erstaunliche Ähnlichkeit mit der Musik von Philip Glass, v. a. durch das wiederholte fallende Terzintervall, das auch verlangsamt im Bass in Cue 4 gegen Ende eine unheimliche Atmosphäre erzeugt.

der Dringlichkeit (Cues 5, 14). Ein weiteres traditionelles Mittel ist in Cue 5 das Ansteigen des Borduntons von B über C nach D als Metapher der steigenden Spannung, begleitet von einem nervös pulsierenden Geräusch und Bass.

Das musikalische Material wie der Bordun a – e, der repetitive Puls und das lang gestreckte, fallende Fünfton-Motiv (z.B. a – g – f – e – d) sind schon in der Titelmusik erklingen und setzen hier verdichtet den Ton für die ganze Serie.

Jóhannssons Kompositionsstil zeigt in seiner Zurückhaltung und unauffälligen Hintergrundexistenz Ähnlichkeiten mit der Moodmusik des Film Noir der 1940er Jahre, aber auch mit der Ästhetik der Ambient Music oder Saties Idee einer Musique d'Ameublement, einer Musik, die Präsenz hat, aber dennoch nicht bewusst gehört werden will. Kassabian schlägt für das Hören dieser Musik den Begriff »ubiquitous listening« vor, ein Hören, das wir täglich praktizieren, ohne uns darüber bewusst zu sein, wie z. B. in Einkaufszentren.

Jóhannsson waren neueste musikalische Ansätze wie die Klangfarbenkomposition und die Theorie eines nahtlosen Kontinuums zwischen Geräusch und harmonischem Klang durchaus bekannt. Sein durch subtile Instrumentierung erreichter Fokus auf die Kategorie der Klangfarbe macht dies deutlich. Die Tatsache, dass seine musikalische Ästhetik dem Ambient-Genre oder der Moodmusik, wie sie in vielen Kriminalserien des Nordic Noir erklingt, zugeordnet werden kann, ist Bedingung dafür, dass sie zusammen mit den Farbtönen der Bilder sowie der Tonalität des Sounddesigns der Winde Atmosphären erzeugt, die den Zuschauer dazu verführen, dem Drama in der kleinen, abgelegenen Polizeistation im Norden von Island beiwohnen zu wollen.

Neben der Bordun-Technik nutzen Guðnadóttir und Jóhannsson in ihrer Musik auch die avancierte Ästhetik der spektralen Klangfarbenkomposition. Ein Liegeton, oder Bordunklang aus Grundton und Quinte, ist die Bezugslinie, auf die sich die Melodik als auch die Windgeräusche beziehen. Mit anderen Worten: Ein Bordun kann sich nahtlos entweder zu einer vollwertigen Musik mit Melodie und harmonischer Progression entfalten oder mit Umweltgeräuschen verschmelzen, die selbst eine vage definierte Tonalität besitzen. Ein Beispiel hierfür ist die Aneinanderreihung von Bildern der mit Schnee und Eis bedeckten Landschaft und den Nahaufnahmen der bleichen Haut eines Toten, begleitet von Bordunmusik, die eine Verbindung zwischen der nicht-menschlichen Natur Islands und der statischen Musik suggerieren.

Die Untersuchung des Leichentorsos im Kühlhaus¹⁶ in einer späteren Szene wird musikalisch von einzelnen Cellotönen ohne Vibrato, zuweilen gestört von Dissonanzen, untermalt. Die Musik bezieht sich auch hier auf die gefrorene Erstarrung anstatt auf den emotionalen Ausdruck von Horror und Ekel in der Reaktion auf den Mord.

Jóhannsson behandelt die Instrumentierung seiner Musik mit großer Sorgfalt. In gewisser Weise ist die Orchestrierung zentral für seine filmmusikalische Ästhetik, die die Komposition von Klangfarben ins Zentrum rückt. Jóhannssons Kommentar zu seiner Musik für den Film PRISONERS trifft auch auf TRAPPED zu: »I wanted cold strings. We didn't want to milk the emotions. It is not about

16 Episode 1, (00:25:00)

heavy vibrato and emotional string music, not at all. We tried to keep it very cold«. ¹⁷

Eine solche Musik ist weit entfernt vom expressiven Gestus romantischer Orchestermusik des 19. Jahrhunderts und deren Pastiche-Derivaten in Hollywood-Filmen. Jóhannsson versteht es, seine Musik unmerklich in das audiovisuelle Drama zu integrieren. Zuweilen nimmt die Musik spielerisch auf das Sounddesign Bezug (Schiffshorn, tonal gestimmte Windgeräusche).

In welchem Maße sich ein Zuschauer dieser subtilen Musik beim Anschauen einer Folge bewusst wird, bleibt eine offene Frage. Es kann allerdings festgehalten werden, dass Jóhannsson den Versuch unternimmt mit seiner Musik eine affektive Atmosphäre zu kreieren. Kevin Donnelly (2019) hat diese Ästhetik in einem Vortrag treffend beschrieben: »These ‘musicalized screen landscapes’ potentially can become an ‘emotional representation’, which might appear less of a representation of a place than a representation of an emotion«.

Jóhannssons Musik ermöglicht es dem Zuschauer, im Verlauf einer Episode seine Aufmerksamkeit in unterschiedlichem Maß und in einer sich ständig ändernden Mischung auf die verschiedenen Elemente der Serie zu lenken: auf den Dialog, das Sounddesign, die Farbtonung der Bilder, die Musik. Alle diese Elemente tragen zur Kreation einer ganzheitlichen atmosphärischen Film-Realität bei.

17 Video clip: <http://www.europeanfilmsound.org/johannsson.html> (Letzter Zugriff: 18 Dezember 2020).

Musikalischer Kontext

Nicht-intentionales Hören ist bei der Perzeption atmosphärischer Musik typisch. Wie oben erwähnt, ist Kassabians Begriff des »ubiquitous listening« (2013) für diese Art des Musikhörens nützlich. Wie Anne Marit Waade beschrieben hat, weisen viele Nordic Noir TV Serien in ihrem Musikgebrauch erstaunliche Ähnlichkeiten auf. Der Dänische Komponist Frans Bak, verantwortlich für die Musik der Serie FORBRYDELSEN (*The Killing*) hat 2017 ein Album mit dem Titel *Sound of North* veröffentlicht – »with both new music and themes from various TV series – all arranged for piano, vocal and string quartet and wrapped up in electronic soundscapes« (cf. Bak 2017).

Die Bordun-Technik ist in vielen Musikkulturen, vor allem in der Volksmusik zu finden, aber auch zum Beispiel in der klassischen indischen Musik. Ein Bordun ist ein meist mitteltiefer Liegeton zur Begleitung einer Melodie. Häufig wird dem Grundton die Quinte hinzugefügt, um Fülle zu erzeugen. Die Intonation von Instrumenten für Bordunmusik ist häufig in reiner Stimmung, d. h. sie nutzt die Stimmung der natürlichen Obertonreihe. Ein Bordun schafft gestaltpsychologisch einen Hintergrund, auf dem sich Klangereignisse, einschließlich Sounddesign und melodische Formen, entfalten können.

Hier lässt sich eine Verbindung zur Timbre-Komposition in der Neuen Musik herstellen. Nachdem Debussy erstmals Klangfarbe ins Zentrum seiner kompositorischen Vision stellte, wurde die Klangfarbenkomposition im Kontext der Seriellen Musik radikalisiert. Der Parameter Klangfarbe war vor allem in der elektronischen Musik (z. B. Stockhausens *Studie II* von 1954) und der elektroakustischen Musik der Pariser Group des Recherches Musicales um

Pierre Schaeffer nun zu einem zentralen musikalischen Gestaltungsmittel erhoben worden. Die Verbindung zum filmischen Sounddesign liegt nahe: Hier werden vergleichbare Techniken im Hinblick auf die Bilder und den Kontext der Erzählung funktionalisiert.

Die Idee einer Klangfarbenkomposition, oder was seit Murail und Grisey spektrale Komposition genannt wird, ist die Anerkennung eines Kontinuums zwischen dem musikalischen Ton mit seinem harmonischen Obertonspektrum und dem Geräusch mit chaotischen, unharmonischen Obertönen. Es bestehen nur graduelle, nicht prinzipielle Unterschiede zwischen Konsonanz und Dissonanz. In einer typischen Obertonreihe sind die Obertöne ganzzahlige Vielfache der Grundfrequenz, sogenannte harmonische Obertöne¹⁸.

Natur als Inspiration

Kormákur ist nicht der erste Regisseur und Künstler, der Islands raue Natur und Landschaft kreativ reflektiert. Björk singt in ihrem Song »Jóga« (1997) auf dem Album *Homogenic* von einer »emotional landscape«. Die isländische Sängerin lässt sich oft auf langen Spaziergängen von der isländischen Landschaft inspirieren. Sie beschreibt den Rhythmus der Musik als »vulkanisch«. Gegen Ende des Musikvideos zu »Jóga« zeigt der Regisseur Michel Gondry ein Avatar von Björk auf einem Berggipfel. Ihre Brust öffnet sich und im Inneren findet sich wiederum eine Perspektive auf die isländische

18 Jeder Ton oder jedes Geräusch kann als Summe von Sinustönen analysiert werden, ein Phänomen, das der französische Mathematiker und Physiker Jean-Baptiste Josef Fourier 1822 entdeckt hatte. Ungerade Vielfache des Grundtons sind dissonante Obertöne.

Landschaft, was den Hommage-Charakter des Song an ihr Heimatland untermauert.

Zur Methodologie von Klanganalysen

Da Akademiker normalerweise kaum Zugang zu Partituren, Mischprotokollen und anderen Notizen des Produktionsprozesses eines Films haben, können technische Mittel eine Analyse der Filmtonspur unterstützen. Spektrogramme, inklusive der Tonhöhenbestimmung von dominierenden Teiltönen in komplexen Geräuschen, ermöglichen die Herstellung von Bezügen zur Musik. David Sonnenschein (2001, 43) gibt praktische Hinweise, die bei einer produktiven Zusammenarbeit zwischen Sounddesigner und Komponist zu berücksichtigen seien, nämlich »the proper choice of frequencies is absolutely essential«. Diese Anleitung beruht auf einer Filmton-Theorie, die Danijela Kulezic-Wilson (2008 (2016)) als integrierten Soundtrack bezeichnet, d. h. auf einem ästhetischen Anspruch, der auf einer engen Verbindung zwischen Sounddesign und musikalischem Klangmaterial insistiert.

Machine listening, d. h. das automatische Erfassen und Analysieren von akustischem Material durch Computerprogramme, wird auch in der Filmmusikanalyse und generell der Filmtonanalyse wichtig werden. In diversen Feldern wie der Musikethnologie, der Popmusikindustrie¹⁹ oder neuer experimenteller Musik wird maschinelles Hören genutzt, um die Analyse und

19 Z. B. MIR (*music information retrieval system*); automatische Musikempfehlungen; Million Song Dataset (Bertin-Mahieux et al. 2011); *audio indexing techniques*; *sound spotting* etc. Mehr hierzu siehe bei Magnusson 2019, Kapitel 12.

die kontextuelle Kritik zu unterstützen. Diese auf komplexen Algorithmen und artifizieller Intelligenz basierenden Methoden ²⁰ können auch für die Filmtönanalyse genutzt werden. Da eine algorithmische Analyse auf präzise beschreibbaren Kriterien beruht, können theoretisch diese Kriterien auch bei der Komposition von Filmmusik genutzt werden.

Ausblick: Europäischer Filmsound?

Ob die Musik und das Sounddesign in TRAPPED als spezifisch europäisch kategorisiert werden kann, bleibt eine offene Frage. Les Roberts (2016)²¹ argumentiert, dass das Nordische in TRAPPED sowohl spezifisch für Skandinavien, und somit den europäischen Norden ist, doch ebenso durch die ästhetische Stilisierung in audio-visuellen Atmosphären als Nordic Noir verallgemeinert werden kann, wobei geschickt lokale nordeuropäische Merkmale mit erfolgreichen Techniken US-amerikanischer Serien kombiniert werden. Der weltweite Erfolg von TRAPPED wie auch anderer skandinavischer Kriminalserien scheint dies zu bestätigen.

20 Z.B. Nick, Collins (2016) *Towards Machine Musicians Who Have Listened to More Music Than Us*. Audio Database-Led Algorithmic Criticism for Automatic Composition and Live Concert Systems. *Computers in Entertainment*, Ausgabe 14, 1–14.

21 »In the same way that landscape has winged its way from the Nordic regions to productively inform academic discourse on television drama in farther flung locations, so too has its influence left a notable mark on the production aesthetics of dramas set and shot in other European destinations (and beyond). ... it is the way related ideas of landscape 'travel' across and beyond national settings. ... 'landscape' as a focus of enquiry cannot be easily disentangled from questions of 'setting' inasmuch as a sense of place and topographical characterization feed into the mood, atmosphere and psychological dynamics of the narrative.« (Roberts 2016, 371)

Appendix 1: Musiktranskription von Jean Martin

Trapped title music
Johann Johannson

The musical score is presented in five systems, each with a treble and bass staff. The first system (measures 1-4) begins with a treble staff containing a whole rest, followed by eighth notes, and ends with a double bar line. The bass staff contains a whole note chord, an eighth note chord, and a whole note chord. The second system (measures 5-8) starts with a treble staff of quarter notes and a bass staff of whole notes. The third system (measures 9-10) features a treble staff with quarter notes and a bass staff with sixteenth-note patterns, marked with 'pp'. The fourth system (measures 11-12) shows a treble staff with quarter notes and a bass staff with whole notes. The fifth system (measures 13-14) concludes with a treble staff of quarter notes and a bass staff of whole notes.

Appendix 2: Tabelle der musikalischen Cues in der ersten Folge

TRAPPED Episode 1.1				
Music cues				
cue	start	end	duration	Drones
Titel music	00:04:10	00:05:10	00:01:00	
1	00:06:46	00:07:15	00:00:29	
2	00:11:40	00:11:48	00:00:08	x
3	00:12:30	00:12:38	00:00:08	x
4	00:13:16	00:14:37	00:01:21	x
5	00:15:14	00:17:23	00:02:09	x
6	00:17:33	00:19:22	00:01:49	
7	00:19:52	00:19:57	00:00:05	x
8	00:20:13	00:20:30	00:00:17	x
9	00:22:24	00:24:27	00:02:03	x
10	00:25:00	00:27:52	00:02:52	x
11	00:31:25	00:32:38	00:01:13	
12	00:34:14	00:35:23	00:01:09	
13	00:37:05	00:38:52	00:01:47	x
14	00:40:37	00:50:00	00:09:23	x
15	00:50:00	00:52:00	00:02:00	
sum			00:27:53	

Literatur

- Bak, Frans (2017) *Sound of North*. URL: <https://www.soundofnorth.com/sound> (Letzter Zugriff: 03. März 2020).
- Behrendt, Frauke (2018) Soundwalking. In: *The Routledge Companion to Sound Studies*. London: Routledge. Hrsg. v. Michael Bull. Abingdon: Routledge, S. 248-257.
- Bull, Michael (Hrsg.) (2018) *The Routledge companion to sound studies*, Abingdon: Routledge.
- Davidson, Peter (2005) *The Idea of North*. London: Reaktion Books.
- De la Motte, Helga (2009) Denkbilder der Natur: Nachahmung – Aneignung – Umgestaltung. In: *Klanglandschaften – Musik und gestaltete Natur*. Hrsg. v. Jörn Peter Hiekel und Manuel Gervink. Hofheim: Wolke Verlag, S. 19-29.
- Donnelly, Kevin (2019) *Emotional Landscapes and Dimensional Music*. Keynote speech auf der Konferenz *Mapping Spaces, Sounding Places. Geographies of Sound* vom 19.-22. März 2019 in Cremona. URL: <https://geographiesofsound2019.wordpress.com/keynote-speakers/> (Stand 03.03.2020).
- Flückiger, Barbara (2007) *Sound Design: die virtuelle Klangwelt des Films*, Marburg: Schüren.
- Greene, Liz und Danijela Kulezic-Wilson (Hrsg.) (2016) *Palgrave Handbook of Sound Design and Music in Screen Media: Integrated Soundtracks*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Hiekel, Jörn Peter und Manuel Gervink (Hrsg.) (2009) *Klanglandschaften – Musik und gestaltete Natur*. Hofheim: Wolke Verlag.
- Ingold, Tim (1993) The Temporality of the Landscape. In: *World Archaeology* 25, 152–174.
- (2007) Against Soundscape. In: *Sound and the Environment in Artistic Practice*. Hrsg. v. Angus Carlyle. Paris: Double Entendre.
- Kassabian, Anahid (2013) *Ubiquitous listening : affect, attention, and distributed subjectivity*. Berkeley; London: University of California Press.

- Keazor, Henry (2009) »Emotional Landscapes« : Die Musikvideos von Michel Gondry und Björk. In: *Klanglandschaften – Musik und gestaltete Natur*. Hrsg. v. Jörn Peter Hiekel und Manuel Gervink. Hofheim: Wolke Verlag, 45–63.
- Kulezic-Wilson, Danijela (2008) Sound Design is the New Score. In: *Music and the Moving Image* 2, 127–131.
- Lefebvre, Henri (1991 [1974]) *The production of space*. Oxford: Basil Blackwell.
- Lefebvre, Martin (2006) (Hrsg.). *Landscape and Film*. New York: Routledge.
- (2011) On landscape in narrative cinema. *Revue Canadienne d'Études cinématographiques*. In: *Canadian Journal of Film Studies* 20, 61–78.
- Magnusson, Thor (2019) *Sonic writing: technologies of material, symbolic, and signal inscriptions*. London: Bloomsbury Academic.
- Roberts, Les (2016) Landscapes in the frame: exploring the hinterlands of the British procedural drama. In: *New Review of Film and Television Studies* 14:3, 364–385, DOI: 10.1080/17400309.2016.1189712.
- Rogers, John (2019) Does Jóhann Dream of Electric Sheep? The Rise of Jóhann Jóhannsson. In: *The Reykjavik Grapevine*, Aug 2019.
- Schafer, R. Murray (1969) *The new soundscape; a handbook for the modern music teacher*. Scarborough, Ontario: Berandol Music Ltd.
- (1994 [1977]) *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Rochester: Destiny Books.
- Truax, Barry (1984) *Acoustic Communication*. Westport, Conn.; London: Ablex.
- (1996) Soundscape, acoustic communication and environmental sound composition. In: *Contemporary Music Review* 15, 49–65.
- (1999) *Handbook of Acoustic Ecology*. Vancouver: Simon Fraser University, and ARC Publications. URL: <https://www.sfu.ca/~truax/handbook2.html> (Letzter Zugriff: 04. März 2020).
- (2008) Soundscape Composition as Global Music: Electroacoustic Music as Soundscape. In: *Organised Sound* 13, 103–109.
- (2012) Sound, Listening and Place: The Aesthetic Dilemma. In: *Organised Sound* 17, 1–9.

- Voegelin, Salomé (2006) Sonic Memory Material as 'pathetic trigger'. In: *Organised Sound* 11, 13–18.
- (2014) *Sonic possible worlds: hearing the continuum of sound*. London: Bloomsbury.
- Waade, Anne Marit (2017) Melancholy in Nordic noir: Characters, landscapes, light and music. In: *Critical Studies in Television: The International Journal of Television Studies* 12, 380–394.
- Westerkamp, Hildegard (2002) Linking Soundscape Composition and Acoustic Ecology. In: *Organised Sound* 7, 51–56.

Empfohlene Zitierweise

Martin, Jean: Atmosphären in der isländischen TV-Serie TRAPPED. In: *Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung* 15 (2020), S. 145–176, DOI: <https://doi.org/10.59056/kbzf.2020.15.p145-176>.

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.