

Marvel's DAREDEVIL (USA 2003) – Hören filmisch vermitteln

Sara Beimdieke

Klang und Hören wurden in westlichen Kulturen lange Zeit marginalisiert. Das Hören galt gegenüber dem Sehen als der subjektivere Sinn, und dem Klang haftete an, vor allen Dingen ein flüchtiges Phänomen zu sein (vgl. Sterne 2003, 3). Es waren die Sound Studies, die maßgeblich dazu beitrugen, Klang als einen zentralen Bestandteil menschlicher Erfahrung und Kommunikation zu verstehen. Diese Aufwertung des Klangs resultierte in einer breiten Erforschung akustischer Phänomene, auditiver Kulturen oder des Hörens als Kulturtechnik (vgl. z. B. Schulze 2008; Sterne 2012; Pinch und Bijsterveld 2011).

Die Emanzipation von Klang und Hören ist dabei nicht nur auf den Bereich der Wissenschaft beschränkt: Auch die Künste entdeckten Klang und seine Wahrnehmung im 20. Jahrhundert als eigenständige ästhetische Kategorie (neu), wenn Komponist:innen wie John Cage die Grenzen des traditionellen Musikbegriffs erweiterten, indem sie Alltagsgeräusche und Stille als musikalische Elemente einbezogen, oder Pauline Oliveros das Konzept des Deep Listening entwickelte. Wenn Literat:innen wie Kurt Schwitters (etwa in seinem Lautgedicht *Ursonate*) Klang und Sprache dekonstruierten, um ein akustisches Erlebnis zu kreieren, das unabhängig von konventioneller Bedeutung funktioniert. Oder wenn Künstler:innen wie Max Neuhaus Klanginstallationen schufen, die den Raum durch akustische Interventionen transformieren und Hören als spezifische Wahrnehmungsebene betonen.¹

1 Siehe zu Hören als Praxis neben den im Literaturverzeichnis aufgeführten einschlägigen Publikationen der Sound Studies auch Christian Thorau und Hansjakob Ziemer (Hrsg.) (2018): *The Oxford Handbook of Music Listening in the 19th and 20th*

Auch am Beispiel des Films lässt sich die Aufwertung von Klang und Hören nachvollziehen: Die Entwicklung der Filmmusik von der musikalischen Illustration von Stummfilmen über die sinfonische Filmmusik bis hin zur Integration erweiterter Klanglandschaften zeigt zum einen, wie sich die auditive Gestaltung von Filmen zunehmend über die musikalische Begleitung bewegten Bildes hin zum Klang als narrative und emotionale Kraft emanzipiert hat. Damit rückt auch das Hören in den Fokus, etwa wenn der Filmtheoretiker Michel Chion – selbst in der Tradition des Klangforschers R. Murray Schafer stehend – mit semantischem, kausalem und reduziertem Hören drei Listening Modes beschreibt (vgl. Chion 1994, 25–34). Zum anderen werden die Kategorie Klang und damit das Hören auch als solche zum Thema, indem deren Merkmale, Prozesse und Wirkung (visuell) diskutiert werden. Zum Beispiel wenn in *THE CONVERSATION* (USA 1974, Francis Ford Coppola) Macht, Bedeutungen und Möglichkeiten der Manipulation von Klang zur Sprache kommen, oder wenn *BERBERIAN SOUND STUDIO* (UK 2012, Peter Strickland) anhand der Arbeit eines Sounddesigners in einem italienischen Horrorfilmstudio die psychologische Wirkung von Klang aufzeigt.

Diese Auseinandersetzung mit und Thematisierung besonders von Hören stellt das audiovisuelle Medium Film jedoch vor eine Herausforderung, müssen hier doch innerlich ablaufende kognitive Prozesse visuell verdeutlicht werden. Ob nun über Versprachlichung einer individuellen Hörerfahrung oder die sichtbaren Auswirkungen von gehörten Klängen auf die Figuren – mit der Darstellung von Hören und Wahrnehmung von Klang scheint die Reflexion über die Art und Weise einer angemessenen Vermittlung dieser Phänomene für das Publikum einherzugehen. Dabei findet hier Vermittlung nicht

Centuries. Oxford: Oxford University Press; James Johnson (1995): *Listening in Paris. A Cultural History*. Berkeley und Los Angeles: University of California Press; Peter Gay (1996): *The Naked Heart, The Bourgeois Experience. Victoria to Freud*. London: Harper Collins; Pauline Oliveros (2005): *Deep Listening. A Composer's Sound Practice*. New York: Universe.

nur im medienwissenschaftlichen Sinn als Aufbereitung von Inhalten statt, sondern auch dezidiert im weiteren pädagogischen Sinn als »jede Form der Ansprache, aus der potenziell Momente der Selbst- und Weltbeschäftigung hervorgehen können« (Neuendank 2021, 8).

Dass Hörvorgänge der Vermittlung bedürfen, spiegeln auch sogenannte Blockbuster wider: So sind Klang und vor allen Dingen Hören bei Marvel's DAREDEVIL (USA 2003, Mark Steven Johnson) nicht nur am Rande von Interesse, sondern unverzichtbarer Teil der speziellen Kraft des Protagonisten, verlor er bei einem Giftmüll-Unfall in jungen Jahren doch sein Augenlicht (sodass er als blinde Filmfigur Menschen mit Behinderung repräsentiert) und ist seitdem mit einem ›radar sense‹ ausgestattet, der auch einen überdurchschnittlich guten Hörsinn umfasst. Indem die Macher:innen – verborgen unter dieser typischen Superhelden-Erzählung der Marvel-Reihe – die Grundlagen auditiver Wahrnehmung wie das Phänomen Klang und seine Ausbreitung im Raum, die Zusammensetzung von Klangumwelten² und die hörende Verarbeitung von Informationen behandeln (sogar nachvollziehbar machen *müssen*, damit das Publikum der Logik der Geschichte folgen kann), findet hier auch in einem auf Breitenwirkung angelegten Unterhaltungsfilm Vermittlung statt. Anschließend an Elvira Neuendanks Diskussion des »Potential[s]«, »das das Filmmaterial im Hinblick auf pädagogisch relevante Prozesse birgt« (Neuendank 2021, 8), möchte der folgende Beitrag am Beispiel von DAREDEVIL diskutieren, welches spezifische Wissen über Klang und Hören in

2 Der Begriff Klangumwelt wird im Folgenden als deutsche Übersetzung von R. Murray Schafers Begriff ›soundscape‹ verwendet, definiert als »akustische Hülle, die den Menschen umgibt und alle vorhandenen Laute eines Ortes umfasst« (Breitsamer 2013, 14). Alex Arteaga und Thomas Kusitzky ziehen ebenfalls die Verwendung des Begriffs Klangumwelt gegenüber dem Terminus Schallumgebung vor, da ersterer den Klang »als perzeptive[s] Phänomen« gegenüber dem Schall als »objektiv messbarem Ergebnis eines Schwingungsvorgangs« betont (Arteaga und Kusitzky 2008, 250). Da im vorliegenden Beitrag ebenfalls der Hörende und damit die auditive Wahrnehmung im Zentrum der Betrachtung stehen, soll sich dieser Begründung angeschlossen werden.

diesem Film produziert wird und welche Formen und Strategien der Vermittlung dabei zum Einsatz kommen.

Emanzipationen

Der Blick auf Vermittlungsprozesse in den Künsten und in medialen Erzeugnissen kann als Teil von mehreren zeitgenössischen weiteren Emanzipationen angesehen werden. Zum einen impliziert Vermittlung den Umgang mit Wissen und dessen (Neu-)Produktion. Im Rahmen der Auseinandersetzung um Künstlerische Forschung³ wird seit einiger Zeit das Potenzial der Künste für die Erkenntnisproduktion als solche diskutiert – ja, sieht man die Autorität für den Umgang mit und die Produktion von Wissen nun nicht mehr ausschließlich auf die wissenschaftlichen Disziplinen beschränkt. Der Erkenntnistheoretiker Henry Nelson Goodman fasst Künstlerische Forschung daher als einen der Wissenschaft gleichgestellten »Prozess der Welterzeugung« auf (Goodman 1984, 36). Dabei können unter Künstlerische Forschung auch künstlerische Praktiken fallen, die nicht unter diesem ›Label‹ firmieren und bei der die agierenden Künstler:innen eine solche Einordnung noch einmal selbst vornehmen würden (vgl. Badura 2015, 43). Haarmann versteht Künstlerische Forschung als ein »alternatives Verfahren der Erkenntnis« (Haarmann 2019, 180, 207). In die Frage nach dem Potenzial um Künstlerische Forschung wird zuletzt auch der Film einbezogen. So liegen Analyseansätze

3 Christopher Frayling eröffnete 1993 mit seinem Aufsatz »Research in Art and Design« den Diskurs um das Selbstverständnis Künstlerischer Forschung und deren Forschungsbegriff. Frayling stellte dazu die Kategorien »Research into/Research through/Research for art and design« auf. Ersteres umfasst die klassischen Aufgaben der Kunstwissenschaft, zweites die Forschung mit den Mitteln der Kunst und drittes die »research where the end product is an artefact, where the thinking is [...] embodied in the artefact« – also das, was gemeinhin unter dem Begriff Künstlerischer Forschung oder Artistic Research verstanden wird (Frayling 1993, 5). Auch im deutschsprachigen Raum folgten seitdem systematische Untersuchungen ihres Potenzials für die Erkenntnisproduktion (vgl. Badura 2015; Haarmann 2019; Jacobshagen 2020; Gartmann und Schäuble 2021; Huber und Ingrisch 2021).

in Bezug auf die Art des mit filmischen Mitteln produzierten Wissens – eines Wissens, das Sehen und Hören »im Begriff des Verstehens mit eingebettet hat« (Haarmann 2019, 29) – oder erste Untersuchungen zu Praktiken, Methoden und Mitteln des Films als Künstlerischer Forschung vor (vgl. Ott 2015; Levy 2018).

Neben der Diskussion um das Potenzial der Künste für Erkenntnisproduktion stellt auch die Betrachtung von Vermittlungsprozessen in nicht explizit pädagogisch angelegten Produkten eine Form der Emanzipation von etablierten Räumen und Institutionen dar – in diesem Fall von denen des Bildungsbereichs. Hat sich im Kulturbetrieb längst Musik- und Kunstvermittlung als Praxis (und Studiengang) etabliert oder kommt kaum noch ein Forschungszweig ohne Wissenschaftstransfer aus, geht Elvira Neuendank in *Film als pädagogisches Setting* (2021) davon aus, dass Filmen (das gilt aber auch für andere kulturelle Artefakte) grundsätzlich eine »Pädagogik eingebettet« ist, also dass sie per se Vermittlung betreiben, da sie stets zu einer »Begegnung und Beschäftigung mit dem Dargestellten verhelfen« (Neuendank 2021, 9). Sie schließt damit an Erziehungswissenschaftler:innen wie Michael Wimmer an, der das Pädagogische »nicht an besondere Personen, Zwecke, Orte und Zeiten gebunden« sieht (Wimmer 1996, 616), aber auch an John Field, der Praktiken der Vermittlung und pädagogische Prozesse eher als ein »Lifelong Learning« und weniger als einen an spezielle Institutionen gebundenen Prozess versteht (Field 2012), oder Sigrid Nolda (2005), die pädagogische Prozesse speziell in den Medien nachvollzieht. Der Ansatz, kulturelle Produkte »als pädagogische Setting[s]« zu begreifen, weist aber auch Überschneidungen zu den Prämissen Künstlerischer Forschung auf, in dem die Rezipient:innen hier als Kollegium aufgefasst werden, das den Einsichtsprozess mit dem:der künstlerisch tätigen Akteur:in mitvollzieht (vgl. Haarmann 2019, 29).

Mit einem erweiterten Blick auf Vermittlung diversifizieren sich demnach Praktiken, Räume und auch Akteur:innen von Wissensproduktion und

pädagogischen Prozessen. Beide Emanzipationen können wiederum auf die Verhandlung von Klang und Hören im Film rückbezogen werden. So lässt sich Ansätzen Künstlerischer Forschung folgend davon ausgehen, dass der Film das Potenzial mitbringt, spezifisch audiovisuelles Wissen den Klang betreffend aufzubereiten und teils sogar (neu) zu produzieren sowie die Rezipient:innen in Beziehung zu (diesem) Wissen über den Klang zu bringen.

Visualisierung und Überzeichnung

Welchen Formen audiovisueller Vermittlung sich das Produktionsteam in *DAREDEVIL* widmet, wird bereits in einer der ersten Szenen beispielhaft deutlich. Hier wacht der neunjährige Matt Murdock nach einem Unfall mit verbundenen Augen im Krankenhausbett auf und sieht sich das erste Mal mit den Auswirkungen seiner neuen Superkraft konfrontiert (0:08:43–0:09:50).⁴ Zunächst wird er durch eine überaus laute Erschütterung geweckt, deren Quelle zuerst nicht sichtbar ist, sodass für das Publikum eine akusmatische Hörsituation geschaffen wird (vgl. Chion 2009, 39 oder Chion 2016, 265), die der Spannungserzeugung dient, aber mit der auch gleichzeitig kausales Hören durch die Frage nach ihrer Quelle einhergeht. Direkt im Anschluss erfahren die Zuschauer:innen die Quelle der Erschütterung: Ein kleiner Tropfen ist im Infusionsbeutel heruntergetropft – eigentlich ein für menschliche Ohren nicht wahrnehmbares Geräusch, woraus sich die Schlussfolgerung ergibt, dass Matts Gehör übermenschlich scharf sein muss. Es folgen immer schneller weitere überlaute Tropfen, die von Matt als Erschütterungen wahrgenommen werden. Nun folgt in immer schnellerem Tempo ein Staccato aus Klängen, angefangen mit Geräuschen von Matts Körper – so der Berührung eines winzigen Haares mit dem Finger, die bereits kaum erträglich laut ist – über

4 Die folgenden Time-Code-Angaben beziehen sich auf die über Prime Video zu streamende Kinofassung *DAREDEVIL* (USA 2003, Mark Steven Johnson).

Klänge der unmittelbaren Umgebung wie den quietschenden Rollator auf dem Flur bis hin zum Großstadtgetümmel mit Verkehrslärm, Sirenen, Telefonklingeln oder Glockenläuten vor dem Krankenhaus. Matt zeigt sich überfordert aufgrund dieser Klangfülle: Er flüchtet panisch in eine Ecke seines Zimmers.

Um das Vermittlungsziel zu erreichen, die übermenschliche Kraft des zukünftigen Superhelden Daredevil (dt. ›Draufgänger‹) ohne große (und wenig unterhaltsame) Erläuterungen darzustellen, greift das Produktionsteam in dieser Szene zum Point-of-View-Shot, mit dem das Publikum die Gelegenheit erhält, die Perspektive der Figur einzunehmen, in diesem Fall dezidiert Matts Hörperspektive. Um dazu zunächst die physikalischen Grundlagen der Ausbreitung von Klang im Raum zu vermitteln, werden die Schallwellen in blau gefärbt dargestellt und damit als nicht-sichtbares Phänomen in eine weitere Wahrnehmungsform überführt. Die spezielle Klangumwelt lässt sich so nicht nur auditiv, sondern auch visuell nachvollziehen, da die Rezipient:innen damit die *audiovisuelle* Information erhalten, welche Objekte in welche Richtung Schallwellen aussenden und wie sie sich danach im Raum ausbreiten. Zudem dient die dutzendfache Verstärkung der Klangumwelt zur Darstellung von Matts überdurchschnittlich scharfem Gehör als eine Art ›akustisches Vergrößerungsglas‹ für das Publikum, um die verstärkte Wahrnehmung des Protagonisten abzubilden. Nach Haarmann lässt sich dabei von »epistemischem Zeichnen« sprechen, das die »Realität des Flüchtigen« festhält (Haarmann 2019, 298), im Fall von DAREDEVIL des nicht sichtbaren, flüchtigen Klangs und der Prozesse auditiver Wahrnehmung. In dieser Szene und auch im weiteren Verlauf des Films kann durch die Darstellung der zur Superkraft verstärkten Wahrnehmung sogar von ›epistemischem Überzeichnen‹ gesprochen werden.

Um die Wucht dieser ausdifferenzierten Klangumwelt deutlich zu machen, werden die Visualisierung von Schallwellen und deren akustische

Überzeichnung in dieser Szene mit der Darstellung der körperlichen Auswirkungen der Klänge auf den Protagonisten kombiniert. Denn nach den heftigen, dumpfen Erschütterungen des Infusionstropfens erschrickt Matt sichtbar; seine Atmung wird deutlich rascher, während er sich nach der nächsten Erschütterung aufrichtet und man seinen sich stetig erhöhenden Puls sowie ein durch die übermäßig hohe Lautstärke ausgelöstes Pfeifen im Ohr hört. Klänge mit alarmierender Funktion wie eine Autohupe oder ein hohes, sich wiederholendes elektronisches Piepsen, aber auch menschliche Stimmen und Fußtritte haben weitere körperliche Stresssymptome zur Folge. Dabei verdichten sich die Klänge immer stärker; parallel dazu steigt die Schnittfrequenz in dieser Szene. Erst der alles übertönende Glockenklang bringt Beruhigung von dieser ›Polyphonie des Alltags‹, die das Produktionsteam auch anhand von Matts körperlicher Reaktion zeigt: Atmung, Körperspannung und Puls normalisieren sich sichtbar. Indem die körperlichen Stresssymptome visuell wie auditiv dargestellt werden – Ton und Bild also zusammenwirken und so eine spezifische Bedeutung schaffen (vgl. Chion 1994) –, wird eine ästhetische Erfahrung der Wucht dieses spezifischen Klangumfeldes ermöglicht. In DAREDEVIL sind die körperlichen Auswirkungen sogar so stark, dass Matt von seinem Gehörsinn spezielle Abschottung braucht: Um überhaupt Erholung zu finden, schläft er in einer Art Floating-Tank, schalldicht und lichtundurchlässig, sodass er in völliger Dunkelheit und Stille schwebt. In Bezug auf Klang und Hören als Phänomene kann dies als ein Hinweis auf den Umstand verstanden werden, dass sich der Hörsinn im Gegensatz zum Sehsinn deutlich schwerer ›abschalten‹ lässt, aber auch eine Anspielung auf die Allgegenwärtigkeit von Klängen und ihrer Rezeption. Dass Daredevils Gabe – und damit die beständig ablaufende Rezeption von Klangumwelten als solche – aber auch eine Last ist und sein kann, zeigt sich an späteren Stellen im Film, wenn bereits für ›normale‹ Ohren laute Geräusche den Superhelden derart beeinträchtigen, dass er nicht weiterkämpfen kann, so bspw. in der U-Bahn-Szene beim Einfahren des Zuges (0:25:13) oder in der Kirchenszene,

als sein Gegner Bullseye mit den Worten »Let's bring on the pain / Let's bring on the noise« einen überlauten Glockenklang auslöst und Daredevil damit in die Knie zwingt (1:20:58).

Akzentuierung

Die Geschichte rund um den blinden Superhelden macht es ebenfalls nötig, dass der Film einen Weg findet (finden muss), nicht nur die äußeren, sondern auch die inneren Prozesse auditiver Wahrnehmung nachvollziehbar zu machen. Wurde in der bereits beschriebenen Eingangsszene (unter anderem durch Visualisierung der Schallwellen) verdeutlicht, wie sich die Klangumwelt rund um Matt zusammensetzt und dass er jeden dieser Klänge verstärkt wahrnimmt, geht es im weiteren Verlauf des Films vor allem darum, zu zeigen, wie ihm diese Gabe nun als Erwachsener Überlegenheit über seine Gegner gibt. Im Fall des Kampfes mit seinem Gegenspieler Quesada (um 0:22:00) geschieht dies durch die wechselnde Dominanz verschiedener leitmotivisch eingesetzter Musiken beziehungsweise Klangumwelten. Zunächst wird Matts Verwandlung vom blinden Anwalt in den Superhelden Daredevil musikalisch durch den Einsatz seines Themas mit treibenden Bässen und aufsteigenden Linien kenntlich gemacht, in dessen orchestralen Klang sich zunehmend E-Gitarren und ein pulsierender elektronischer Bass mischen, sodass das Thema durch die Rock-Anklänge einen treibenden Charakter und düsteren Tonfall bekommt.

In der nächsten Sequenz ist daraufhin der Club zu sehen, in dem sich Quesada aufhält (0:21:30). Hier läuft mit Nickelbacks »Learn the Hard Way« (2003) schneller, drückender Rock als musikalisches Zeichen für die sogenannte »Unterwelt«. Wenn Daredevil erscheint, »ordnet« sich der Ton jedoch neu und bildet nun die spezielle Wahrnehmung der Figur ab. Dazu rückt Nickelbacks Song akustisch in den Hintergrund und wird von einzelnen hervorgehobenen

Stimmen und einem langgezogenen hohen Ton überlagert (0:21:45). Der Ton zeigt damit für das Publikum an, auf welche Weise es Daredevil gelingt, seine Wahrnehmung auf die Gegner zu fokussieren und die übrigen Clubgeräusche auszublenden – ein dezidierter Mehrwert zum Bild («added value», Chion 1994, 5). In der darauffolgenden direkten Auseinandersetzung macht der Ton ebenfalls deutlich, wer im Kampf augenblicklich die Oberhand hat, indem entweder Daredevils spezielle Form der Wahrnehmung oder aber Quesadas Musik akustisch dominanter ist. So wird durch klangliche Fokussierung das Kampfgeschehen akustisch abgebildet und durch die akustische Gegenüberstellung zu konventionellem Hören zugleich Daredevils Hörperspektive vermittelt.

Die Musik dieser Kampfszene (aber auch im gesamten Film) ist fast stereotyp: das gilt für die orchestralen Teile ebenso wie für die in den Film integrierten Tracks, die überwiegend Rock als Genre zuzuordnen sind und unter denen neben Nickelback auch Rob Zombie, Evanescence oder The Calling vertreten sind. Die Verschränkung zwischen orchestralen und elektronischen Passagen ist bei aller Konvention durchaus gelungen und trägt maßgeblich zur düsteren Atmosphäre des Films bei. Die akustische Logik hinter den Passagen mit Daredevil und die Aufwertung von Klang und dessen Wahrnehmung wie Wirkung hat jedoch keine Auswirkung auf die Musik im Film. Ja, man hat möglicherweise sogar die Gelegenheit verpasst, auch auf der musikalischen Ebene (im Sinne des Films) mit Klang zu experimentieren – und war möglicherweise in einer auf Breitenwirkung abzielenden Produktion wie der Marvel-Reihe zu zurückhaltend, um hier neue Wege zu gehen.

Versprachlichung

Das Produktionsteam setzt auch die sprachliche Ebene ein, um dem Publikum die spezielle Wahrnehmung Matts/Daredevils zu vermitteln. So erläutert er

seiner Gefährtin Elektra dezidiert, dass Klänge bei ihm innere Klangbilder erzeugen – der Begriff Klangbild hier verstanden als visuelle innere Vorstellung eines Subjekts oder Objekts, ausgelöst durch seinen Klang: »Jeder Regentropfen macht ein Geräusch, wenn er das erste Mal irgendwo aufprallt. Und in diesem Augenblick ist es so, als könnte ich wieder sehen.« (0:48:24) Prompt regnet es. Durch den Klang der auf seine Partnerin fallenden Tropfen kann Daredevil, wie zuvor von ihm beschrieben, ihr Äußeres in allen Einzelheiten vor seinem inneren Auge sehen; dies wird abermals durch die Blaufärbung visualisiert.⁵

Die verbalen Erläuterungen seiner besonderen Sinneswahrnehmung haben zum einen eine konkret didaktische Funktion, insofern sie dem Filmpublikum Matts Gabe nahebringen; zum anderen wird hier die Entwicklung von Matts Fähigkeiten sowie dessen Umgang damit angezeigt. Denn ist es in der Eingangsszene vor allem Panik, die in ihm ausgelöst wird, wenn er die Klänge in überaus verstärkter Form wahrnimmt, kann er als Erwachsener, der seine Wahrnehmung als Superkraft einzusetzen weiß, nun die Prozesse sogar benennen und erläutern. Zur Entwicklung seiner Gabe zählt auch, dass und wie Daredevil die Praxis der Echoortung einsetzt. Wenn er seinen Kontrahenten in die U-Bahn verfolgt, schlägt Daredevil etwa mit seiner Waffe auf ein Metallgitter (0:24:47) und ist damit in der Lage, den Raum so detailreich zu erfassen, dass er seinen Gegner blitzschnell identifizieren und schließlich töten kann. Er ist also nicht nur passiver Hörender, der den Klangumwelten ausgeliefert ist, sondern setzt das Phänomen Klang aktiv im Kampf ein.

5 Hierbei handelt es sich um eine Szene, die durch den blinden Berater des Films inspiriert ist, hatte dieser Regisseur und Produzent im Vorhinein doch detailliert beschrieben, wie intensiv Regen die Wahrnehmung Blinder schärft (Magid 2003).

Strategien der Vermittlung

DAREDEVIL steht in der Reihe der Marvel-Verfilmungen vor einer besonderen Herausforderung: Übermenschliche Stärke oder Kletterkünste wie jene anderer Superhelden sind visuell leicht verständlich zu machen. Wie aber lässt sich die nicht sichtbare auditive Wahrnehmung als Superkraft herausstellen, ohne den Film durch zu viele Erläuterungen in die Länge zu ziehen? In DAREDEVIL ist es als generelle Strategie zu erkennen, das Publikum vom passiven Hören zu einem aktiven Hören zu führen – denn nur mit der Konzentration auf die Klangumwelten und den Vorgang des Hörens lässt sich die Gabe des Protagonisten nachvollziehen.

Mit Visualisierung, Überzeichnung, Akzentuierung und Versprachlichung werden verschiedene Formen eingesetzt, die auditive Wahrnehmung als solche (und Matts/Daredevils spezifische Fähigkeiten) zu vermitteln. Hier ist oftmals die Gleichzeitigkeit von auditiven Formen (Überzeichnung, Akzentuierung und Versprachlichung) und visuellen Formen (Visualisierung, Verbildlichung) als Strategien der Vermittlung erkennbar. So erläutert Daredevil in der Szene mit Elektra seine Kraft, während visuell die Konturen ihres Körpers gezeichnet werden, oder es werden bei seinem Krankenhausaufenthalt die überzeichneten Klänge von blaugefärbten Schallwellen begleitet. Dabei wird Audiovision stets als zu vermittelnde Einheit gedacht sowie umgekehrt strategisch als Einheit zur Vermittlung eingesetzt. Beispielsweise sind es hier die Point-of-View-Shots, die im Fall von Daredevil stets einen Point-of-Listening darstellen, indem sie die Hörperspektive der Figur abbilden. Man scheint davon auszugehen, über den »interplay of senses« (McLuhan 1994, 60) von Hören und Sehen die spezielle Gabe des Protagonisten und seine Wahrnehmung der Klangumwelt leichter vermitteln zu können, ohne den Fluss der Unterhaltung zu stören.

Der Film vermittelt damit nicht nur die individuelle Perspektive des Protagonisten, sondern auch konkretes Wissen über Klang als physikalisches Phänomen, über individuelle Klangumwelten und über ihre psychologische Wirkung auf das Individuum. Vom Blick auf den Klang und das Hören ist das Produktionsteam spürbar von R. Murray Schafers Konzept der Soundscapes inspiriert (Schafer 1977), wenn es Matts/Daredevils Klangumwelt(en) in ihre Einzelklänge zerlegt. Mit Schafer gesprochen, liegt der ›Segen‹, aber auch der ›Fluch‹ von Matts/Daredevils Gabe darin, dass jeder Klang zu einem Sound-Signal wird, also nach spezifischer Aufmerksamkeit verlangt, und für den Protagonisten keine Keynote-Sounds existieren, die akustisch in den Hintergrund rücken. Auch die Belastung Matts/Daredevils durch seine Klangumwelt folgt der Logik der Akustischen Ökologie Schafers sowie dessen Befund, dass Klang durch seine Vibrationen Auswirkungen auf den gesamten Körper hat – in der Form von Lärm und Lärmbelastigung (›noise pollution‹, Schafer 1977, 3) reicht das von Kopfschmerzen bis zur Beeinträchtigung von Atemfunktionen (vgl. Schafer 1977, 184).

Neben dem Rückgriff auf Schafer liegt der Film ganz ›auf Linie‹ mit dem jungen Auditory Turn,⁶ also mit der »epistemologischen Frage, ob gestalteten Klängen ein ähnlich spezifisches *Wissen* zugesprochen werden kann bzw. muss wie der Sprache (*linguistic turn*) und Bildern (*pictorial* bzw. *iconic turn*)« (Volmar und Schröter 2013, 9). Im Film wird der Klang ganz in diesem Sinne als Träger einer solchen Bandbreite an Informationen präsentiert, als nämlich der Hörsinn ausreicht, um sich über die Identifizierung von Klängen sowie deren Geschwindigkeit und Richtung in einer hektischen Kampfsituation mühelos im Raum zu orientieren. Hierbei kreierte der Klang auch unmittelbare Körperlichkeit, die nur das Element Farbe nicht abbilden kann. Und

6 Andi Schoon verwendet den Begriff Auditory Turn, da dieser im Vergleich mit Acoustic Turn einen größeren Schwerpunkt auf die auditive Wahrnehmung legt (Schoon 2011).

sogar die Technik der Echoortung weist Parallelen zur Klangforschung auf, welche diese nutzt, um für die Aufwertung und erneute Einübung von Hören auch zu Forschungszwecken zu argumentieren (vgl. Schulze 2016, 114–116).

Der Gedanke, Hören aufzuwerten, ja sogar zu einer Superkraft zu machen, lag zum Entstehungszeitpunkt des Films damit auf der ›Höhe der Zeit‹.⁷ Der Film zeigt aber auch: Hören braucht zum einen Vermittlung – sei es, um es als solches zu reflektieren oder es narrativ einzusetzen – und zum anderen, dass Vermittlung eine omnipräsente Praxis ist – ein Plädoyer, nicht nur für die Aufwertung von Klang und Hören, sondern auch für die Aufwertung von Vermittlung als solcher.

7 Die Comicversion wurde zwar 1964 veröffentlicht, sodass die Geschichte um Daredevil deutlich älter ist; zu aktuellen Debatten passt hier jedoch, dass in den Comics neben dem Hörsinn auch seine anderen geschärften Sinne – wie der Geruchssinn, Tastsinn und Geschmackssinn – dargestellt werden, wohingegen im Film vor allem die verstärkte auditive Wahrnehmung von Wichtigkeit ist.

Literatur

- Badura, Jens (2015): Erkenntnis (sinnliche). In: Badura, Jens/Dubach, Selma/Haarmann, Anke/Mersch, Dieter/Rey, Anton/Schenker, Christoph/Toro Pérez, Germán (Hrsg.): *Künstlerische Forschung. Ein Handbuch*. Zürich und Berlin: Diaphanes, S. 43–48.
- Breitsamer, Sabine (2013): Akustische Ökologie – eine Bestandsaufnahme. In: *positionen. Texte zur aktuellen Musik* 94, S. 14–17.
- Chion, Michel (1994): *Audio-Vision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press.
- Chion, Michel (2009): *Film. A Sound Art*. New York: Columbia University Press.
- Chion, Michel (2016): *Sound. An Acoulogical Treatise*. Durham und London: Duke University Press.
- Field, John (2012): Learning from our lives. In: Jarvis, Peter/Watts, Mary (Hrsg.): *The Routledge International Handbook of Learning*. London und New York: Routledge, S. 176–183.
- Frayling, Christopher (1993): Research in Art and Design. In: *Royal College of Art Research Papers* 1/1, S. 1–5.
- Gartmann, Thomas/Schäuble, Michaela (Hrsg.) (2021): *Studies in the Arts. Neue Perspektiven auf Forschung über, in und durch Kunst und Design*. Bielefeld: Transcript.
- Haarmann, Anke (2019): *Artistic Research. Eine epistemologische Ästhetik*. Bielefeld: Transcript.
- Huber, Annegret/Ingrisch, Doris (Hrsg.) (2021): *Knowing in Performing: Artistic Research in Music and the Performing Arts*, Bielefeld: Transcript.
- Jacobshagen, Arnold (Hrsg.) (2020): *Musik, die Wissen schafft. Perspektiven künstlerischer Musik*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Magid, Ron (2003): The Sound of Sight. In: *The American Cinematographer* 84/3, <https://theasc.com/magazine/mar03/daredevil/sidebar.html> (6.9.2024).
- McLuhan, Marshall (1964): *Understanding Media. The Extensions of Man*, New York: McGraw-Hill.
- Neuendank, Elvira (2021): *Film als pädagogisches Setting. Ein Medium als Vermittlungs- und Vergegenwärtigungsinstanz*. Bielefeld: Transcript.
- Nolda, Sigrid (2005): Fragilität und Sinngebung. Zur Vermittlung von Wissen in den Massenmedien. In: Kade, Jochen/Seitter, Wolfgang (Hrsg.): *Pädagogische Kommunikation im Strukturwandel. Beiträge zum Lernen Erwachsener*. Bielefeld: Bertelsmann, S. 23–34.
- Ott, Michaela (2015): Kino. In: Badura, Jens/Dubach, Selma/Haarmann, Anke/Mersch, Dieter/Rey, Anton/Schenker, Christoph/Toro Pérez, Germán (Hrsg.): *Künstlerische Forschung. Ein Handbuch*. Zürich und Berlin: Diaphanes, S. 303–306.
- Pinch, Trevor/Bijsterveld, Karin (Hrsg.) (2011): *The Oxford Handbook of Sound Studies*. New York: Oxford University Press.

- Schafer, R. Murray (1977): *The Tuning of the World*. Toronto: McClelland and Stewart.
- Schoon, Andi (2011): Datenkörper aushorchen. Blicke in die Vergangenheit eines zukunfts-gewandten Diskurses. In: *kunsttexte.de* 10/2, <https://doi.org/10.48633/ksttx.2011.2> (04.09.2024).
- Schulze, Holger (Hrsg.) (2008): *Sound Studies. Traditionen – Methoden – Desiderate. Eine Einführung*. Bielefeld: Transcript.
- Schulze, Holger (2016): Sonic Epistemology. In: Ders./Papenburg, Jens Gerrit (Hrsg.): *Sound as Popular Culture. A Research Companion*. Cambridge (Mass.): The MIT Press, S. 111–120.
- Sterne, Jonathan (2003): *The Audible Past: Cultural Origins of Sound Reproduction*, Durham: Duke University Press.
- Sterne, Jonathan (Hrsg.) (2012): *The Sound Studies Reader*. London: Routledge.
- Volmar, Axel/Schröter, Jens (2013): Einleitung: Auditive Medienkulturen. In: Dies. (Hrsg.): *Auditive Medienkulturen. Techniken des Hörens und Praktiken der Klanggestaltung*. Bielefeld: Transcript, S. 9–34.
- Wimmer, Michael (1996): Zerfall des Allgemeinen – Wiederkehr des Singulären. Pädagogische Professionalität und der Wert des Wissens. In: Combe, Arno/Helsper, Werner (Hrsg.): *Pädagogische Professionalität. Untersuchungen zum Typus pädagogischen Handelns*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 404–447.

Filmographie

- DAREDEVIL (USA 2003, Mark Steven Johnson), Prime Video, New Regency, https://www.amazon.de/gp/video/detail/B0C7LCXJQJ/ref=atv_dp_share_cu_r

Empfohlene Zitierweise

Beimdieke, Sara: Marvel's DAREDEVIL (USA 2003) – Hören filmisch vermitteln. In: *Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung* 18 (2024), S. 145–160, DOI: 10.59056/kbzf.2024.18.p145-160.

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.