

Intonarumori

TON

Futuristische Klangskulpturen aus den 1910ern — Rausch-, Knall- und Dröhneffekte für Experimental- und Stummfilm. Luigi Russolo erfand sie als Instrument für rohe Umgebungsgeräusche.

Wer in den 1910ern experimentelle Filmmusik brauchte — Maschinengeräusche, Explosionen, Verkehrschaos — griff zu Intonarumori. Luigi Russolo, Komponist und Futurist, konstruierte diese mechanischen Klangskulpturen, um die Geräusche der modernen Industriewelt in konzertante und filmische Kompositionen zu übertragen. Nicht Melodie, nicht klassische Harmonie — rohe akustische Energie, direkt vom Blech, vom Drahtsaiten-Surren, vom Dröhnen metallischer Röhren. Im Kontext des Stummfilms waren Intonarumori das, was heute synthesizer-Sounddesign leistet: eine Möglichkeit, Nicht-Instrument-Klänge unter Kontrolle zu bringen und im Studio zu reproduzieren. Jedes Intonarumori-Instrument war eine Black Box aus Holz, Blech, Saiten und mechanischen Triggermechanismen. Der Musiker spielte an Hebeln und Zahnrädern, um Tonhöhe und Intensität zu modulieren — ähnlich wie später der Theremin, aber roher, lauter, weniger melodisch. Im Filmschnitt bedeutete das: Russolo oder ein trainierter Intonarumori-Spieler registrierte live zur Projektion oder nahm auf Schellack auf, und der Cutter synchronisierte die Geräuschrollen frame-exact mit den visuellen Ereignissen. Für Action, für Maschinenszenen, für futuristische Szenarien war das die Standard-Lösung avant la lettre. Die praktische Limitation war brutal: Intonarumori ließen sich nur schwer am Set einsetzen. Die Instrumente waren sperrig, die Reproduzierbarkeit fragil — jede Take klang anders. Deshalb entstanden Intonarumori-Kompositionen primär als Zuspur im Tonstudio oder als Live-Begleitung bei Premieren. Russolo dokumentierte seine Konstruktionen in *The Art of Noises* (1913), das technisch präzise war, aber für Filmtechniker eher als Inspirationsquelle diente als als praktisches Manual. Heute sind Intonarumori historisch, digital emuliert, Samples in Archiven. Aber die konzeptionelle Leistung bleibt: Geräusch als kompositorisches Material zu begreifen, nicht als störender Nebeneffekt. Wer Ambient-Sound-Design oder Foley-Komposition versteht, arbeitet in Russolo's Tradition — ob bewusst oder nicht.