

Akustische Mediengestaltung

Ebenen der Tonspur

→ Sprache

→ Dialog

→ Kommentar

→ Geräusche

→ Atmos

→ Soundeffekte

- Hard Effects

- Soft Effects

→ Musik

→ Source-Music

→ Filmmusik

Gestaltung der Sprache

- lange Monologe vermeiden
- längere Kommentare, Erklärungen etc.
auf mehrere Sprecher aufteilen
- geeignete Sprecher wählen
(Klangfarbe, Sprachgrundfrequenz, Volumen,...)
- Klanggestaltung variieren, Ausdruckspalette nützen!
(sprechen, flüstern, stöhnen, schreien, brüllen, krächzen,...
monoton – sing, sang, ...
hoch – tief,...)
- Sprachregie vor der Aufnahme genau festlegen
und während der Aufnahme einfordern
- Bewusste Gestaltung der Aufnahme
(Mikrofontyp, Abstand und Winkel zum Mikro, Raum,...)

Ebenen der Tonspur: ATMOS

- Atmo: charakteristische Hintergrundgeräusche einer bestimmten Umgebung
- Meist nur unbewusste Wahrnehmung
- Atmos prägen aber die Wahrnehmung eines bestimmten Ortes
- Enge Verknüpfung zwischen Ort und Atmo
- Atmos für die realistische Wirkung eines multimedialen Produkts entscheidend

Ebenen der Tonspur: ATMOS

→ Wichtig:

Atmo-Aufnahmen am Original-Schauplatz durchführen
(genug Zeit dafür einplanen!!!)

→ Im Allgemeinen in Stereo-Aufnahmetechnik
(oder Surround-Technik)

→ Aber: Original-Atmo ist nicht zwangsläufig die beste
(zB.: aus technischen oder dramaturgischen Gründen)

→ Atmos bewusst gestalten

Beispiele:

dichter → Layering (Überlagerung mehrerer ähnlicher Atmos)

lebendiger → integrieren weitere Geräusche

größer → Resampling (vorsichtig einsetzen!)

Ebenen der Tonspur: SFX

→ SFX: Sound-Effects

haben stärkere Verbindung zum Bild bzw. zur Story
und können daher nicht der Atmo zugerechnet werden

→ Hard Effects: synchron zu einem auslösenden Ereignis im Bild

→ Soft Effects: keine völlige Synchronität notwendig

Ebenen der Tonspur: SFX

- Geräusche spielen für die akustische Wahrnehmung eine wichtige Rolle
- Geräusche stellen das unteilbare Ausgangsmaterial für die akustische Gestaltung dar
- keine vorgeprägten Strukturen
(im Gegensatz zu Melodie, Rhythmus oder Sprache)
- Direkte emotionale Wirkung möglich
- Selektiver Geräuscheinsatz als wichtiges Stilmittel

Ebenen der Tonspur: MUSIK

→ Source-Musik:

Musik, die in direkter Verbindung mit dem Bild bzw. der Story steht.

→ Muss realistisch wirken!

→ An Raum und spezielle Wiedergabebedingungen anpassen

→ Wenn möglich:

Musik wählen, die zur Story, zur Zeit, zur Umgebung etc. passt

Ebenen der Tonspur: MUSIK

Film-Musik (Medien-Musik):

Musik, die keinen direkten Bezug zu Bild bzw. der Story aufweist.

Funktionen von Medien-Musik

→ dramaturgische Funktionen

(z.B. Aufbau von Spannungsbögen; vgl. „Titanic“ Untergangsszenen)

→ epische bzw. narrative Funktionen

(z.B. Verdeutlichen von Ort und Zeit; vgl. „Amelie“)

→ strukturelle Funktionen

(z.B. Verdeckung von Schnitten, Akzentuierung von Einstellungen und Bewegungen)

→ persuasive Funktionen

(z.B. Abbildung von Emotionen, Aktivierung/Stimulierung der Betrachter)

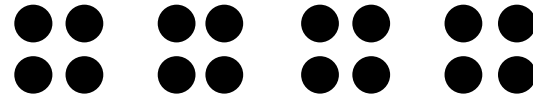
Wahrnehmung übergeordneter Strukturen

- Einzelereignisse werden zu übergeordneten Strukturen zusammengefasst.
- „Das Ganze ist mehr, als die Summe seiner Teile!“
- Gestaltkriterien (Kohärenzkriterien) maßgeblich
- Bekannte Beispiele: geometrische Formen, Rhythmen, Melodien,...
- Akustische Wahrnehmung in Form von sogenannten Streams
- Mehrere Streams werden parallel wahrgenommen und gedanklich getrennt.
Anmerkung: In der digitalen Signalverarbeitung gelingt diese Trennung bis heute nicht!

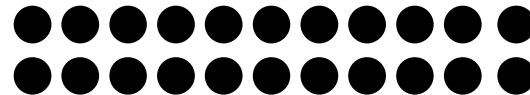
Akustische Mediengestaltung

Gestaltkriterien

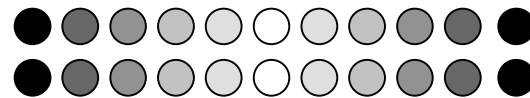
Nähe



Ähnlichkeit



Kontinuität



Geschlossenheit



Zusammengehörigkeit

