

Beeinflussung des Zeitempfindens

Ebenen der Zeitgestaltung

- Material und Stil
- Form und Dramaturgie
- Puls, Tempo, Metrum
- Rhythmus
- Melodie

Beeinflussung des Zeitempfindens

→ Variation des zeitlichen Hintergrunds

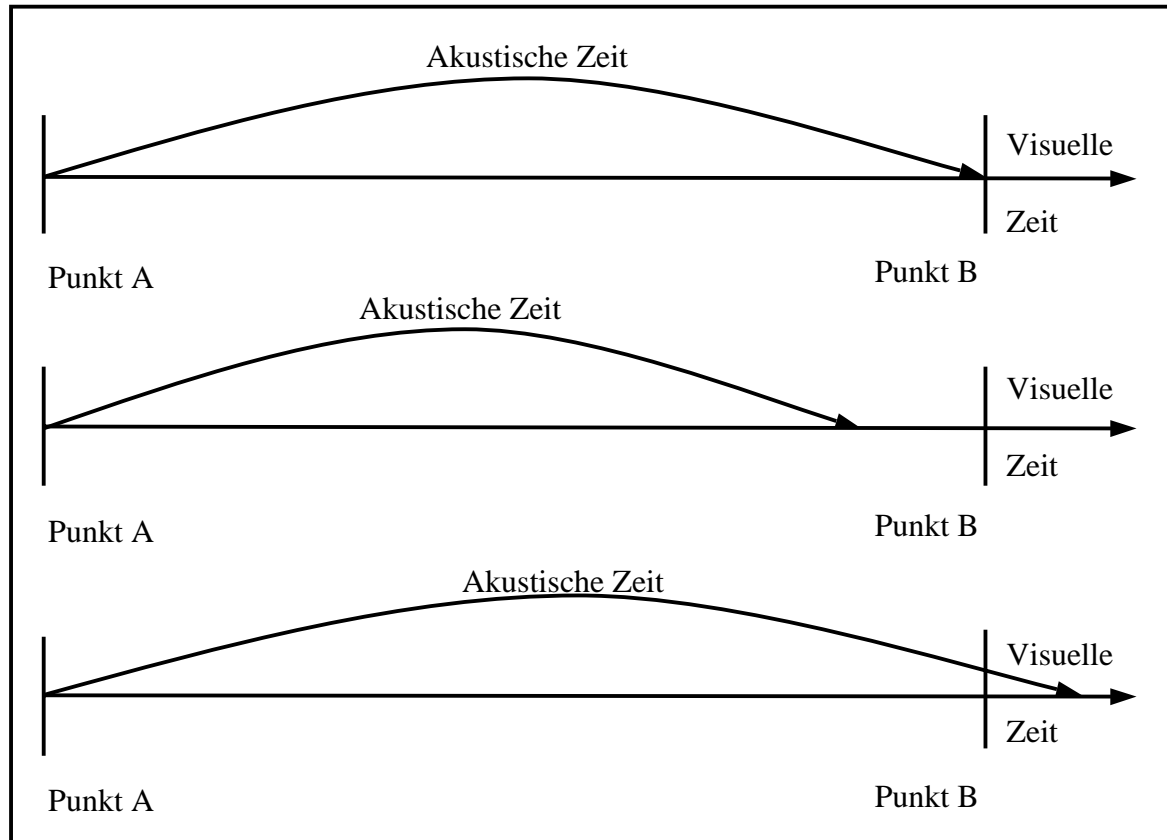
→ Dauer akustischer Ereignisse

→ Betonung von Syncpoints

Akustische Mediengestaltung

Beeinflussung des Zeitempfindens

→ Betonung von Syncpoints



Akustische Mediengestaltung

Produktionsphasen

Audiodesign wird im Allgemeinen als Teil der Postproduction verstanden!

Gutes Audiodesign ist aber nur dann möglich, wenn die Anforderungen in allen Phasen mitbedacht werden.

Literaturempfehlung:

Artikel von Walter Murch und Randy Thom

Audiodesign in der Pre-Production

- Möglichkeiten für das Zusammenspiel
von Bild und Ton im Drehbuch vorbereitet
- Die Gestaltung einer Schallquelle ist
einfacher, effizienter und wirksamer
als die nachträgliche Manipulation eines Schallsignals
- Drehorte sollten „interessant“ klingen
und keine störende Nebengeräusche aufweisen!
- Bei der Auswahl von Requisiten
auch deren Klanglichkeit berücksichtigen!

Audiodesign in der Pre-Production

Kameraeinstellungen

sollen Antwort auf die Fragen geben:

→ Was klingt?

→ Wo klingt es?

→ Warum klingt etwas?

Audiodesign in der Pre-Production

→ Anregung einer Schallquelle

bestimmt wichtige Eigenschaften eines Schallsignals
und soll daher bewusst gestaltet werden

→ Akustische Ereignisse benötigen Zeit zur Entfaltung!

→ Dramaturgisch interessante Entwicklungen der Tonspur
müssen durch die Szenenfolge ermöglicht werden!

Audiodesign in der Pre-Production

Gibt es Klänge, Geräusche oder Musik, die Ort, Stimmung, Zeit, etc. hervorragend beschreiben könnten?

Sollen akustische Ereignisse, die den Ort, die Stimmung, eine bestimmte Emotion, etc. besonders gut charakterisieren in das Bild oder die Handlung integriert werden?

Welche mit dem Bild oder der Handlung verknüpften Schallsignale sind für die Entwicklung des Geschehens bedeutsam?

Wie wirken sich jene, für den Fortgang des Geschehens eigentlich unbedeutenden akustischen Ereignisse auf die Tonspur aus?

Können Schallsignale, die sich auf die Qualität der Tonspur eher negativ auswirken werden, aber mit dem Bild oder der Handlung verknüpft sind, auch weggelassen werden?

Audiodesign in der Pre-Production

Sollen bestimmte akustische Element eine Brücke zur nächsten Szene bilden und in dieser – eventuell in geänderter Form und Funktion – weiterwirken?

Welche Objekte und Personen bewegen sich im Bild, welche müssen und welche können sich bewegen?

Welche Bewegungen erzeugen welche Geräusche?

Wären Änderungen von Art, Richtung oder Geschwindigkeit der Bewegungen denkbar, die in der Tonspur zu mehr Abwechslung, Spannung, Transparenz, Dichte etc. führen könnten?

Sind Bewegungen von Personen oder Objekten denkbar, deren Geräusche die beabsichtigten Stimmungen und Emotionen unterstützen könnten?

Audiodesign in der Pre-Production

Haben akustische Ereignisse, die eine bestimmte formale oder dramaturgische Idee unterstützen sollen, genug Zeit zur Entwicklung und Entfaltung?

Müssen sich alle Entwicklungen in den Dialogen niederschlagen oder reichen Bild, Geräusche und Musik zur Verdeutlichung aus?

Gibt es Möglichkeiten, zwischen Handlung , Ort, Zeit oder handelnden Personen und akustischen Ereignissen bleibende Verbindungen zu etablieren, die auch in weiterer Folge wieder aufgegriffen werden können?

Lässt die Schilderung der Handlung unterschiedliche Hörperspektiven zu?

Können die Sprecher während langer Dialoge (Monologe) ihre Position im Raum ändern in einen anderen Raum wechseln, um durch die Variation des Klangbildes mehr Abwechslung in die Tonspur zu bringen und die Aufmerksamkeit zu erhöhen?

Audiodesign während der Produktion

→ Optimale Aufnahmebedingungen für den O-Ton zum Anliegen des gesamten Teams machen!

→ Mikrofonabstände und –winkel immer beibehalten!

→ Unnötige Nebengeräusche vermeiden bzw. unterdrücken!

Oft könnten mit einfachen Mitteln (Vorhänge, Teppich, Ölen von quietschenden Requisiten, etc.) entscheidende Verbesserungen erzielt werden...

→ Synchronisation der Dialoge

nach Möglichkeit bereits am Drehort durchführen!

→ Zeit für zusätzliche Nur-Tonaufnahmen

(Dialoge, Atmos, Geräusche etc.) einplanen!

Audiodesign in der Postproduction

- O-Ton und Nur-Ton-Editing
- Ersetzen von unbrauchbaren Dialogen durch ADR-Taking und ADR-Editing (ADR: Automated Dialogue Replacement)
- Sounddesign: Erstellen und Bearbeiten von Soundeffekten
- Foley-Recording und Editing
- Music-Editing
- Final-Mix