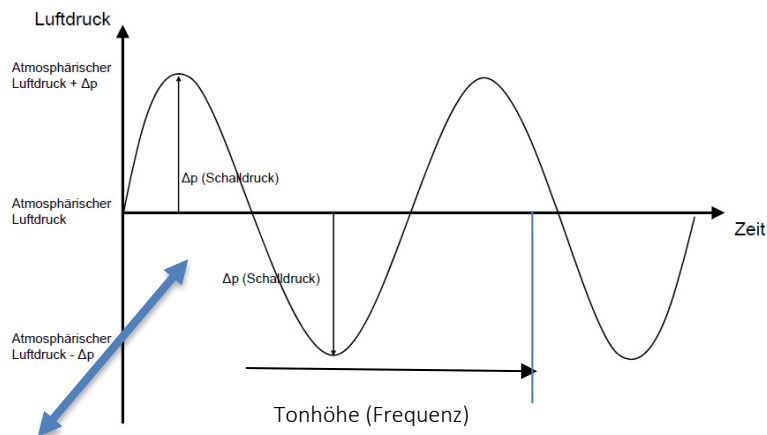


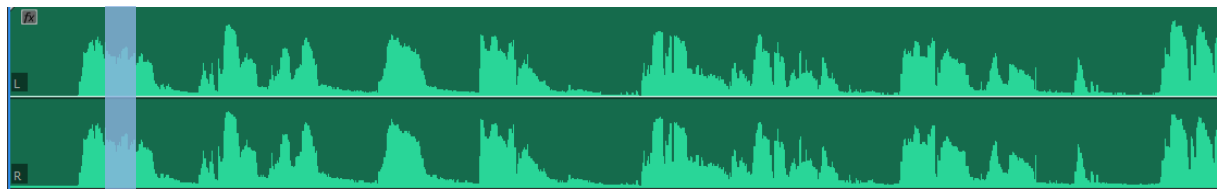
Skript

TON

Töne sind **Druckwellen**. Je stärker der Luftdruck (je stärker die Amplitude), desto lauter ist der Ton. Die Lautstärke wird auch **Pegel** genannt. Bei digitalem Film wird die **Einheit Dezibel (dB)** verwendet. Wenn man mit Ton arbeitet, sollte der **Pegel nie an 0db antoßen**. Das Resultat wäre ein Übersteuern, das man so gut wie gar nicht wegbekommt.



Frequenz (Hz)	Note
...	(tiefer)
415.304698	G#4
440.000000	A4
466.163762	A#4
493.883301	B4
...	(höher)



Die Frequenz, also die **Schwingungen pro Sekunde** wird in Hertz Hz angegeben und bestimmt die **Tonhöhe**. Je weniger Herz desto tiefer der Ton. Jede Musiknote entspricht einer gewissen Frequenz.

Um Ton irgendwie sichtbar zu machen, wird auf die **Waveform** (Wellenform) zurückgegriffen. Dort sieht man zumindest **wo und wie laut** der Ton ist. Genauere Darstellungen lassen auch mehr Eigenschaften erkennen.

O-Ton – Original-Ton

Ein O-Ton kein akustisches Ereignis aber ein gängiger Begriff bei Video- und Filmproduktionen. Der O-Ton ist der **Ton, der direkt bei der Aufnahme aufgenommen wurde**. Er ist (so gut wie) nicht reproduzierbar.

Diegetisch vs Nicht-Diegetischer Ton

Von **Diegetischem** Ton spricht man, wenn der Ton **durch den Bildinhalt begründet** ist, z.B. man hört einen Song, den ein Band spielt im Bild. Der Ton ist nicht diegetisch, wenn er nicht in der Film-Welt vorkommt, zum Beispiel eine traurige Musik während einer traurigen Szene. Während einer Szene kann es auch zu einem Übergang kommen.

1 Klang – Periodische Schwingung

Dabei gibt es immer einen **Grundton**, der mit **Obertönen** überlagert wird. Diese **Obertöne machen den Unterschied** (zum Beispiel zwischen Geige und Klavier) aus.

2 Geräusch – unperiodischer Schwungsvorgang

Gemeint sind akustische Ereignisse, die wir quasi in einer Art Nahaufnahme deutlicher hören als den Rest der akustischen Ereignisse, die meist **im Bild erzeugt** werden. Die **Schritte** der Darsteller, ihr athmen, das schmatzen sie essen und so weiter. Wenn man diese Ereignisse nicht am Drehort aufgenommen hat oder aufnehmen kann (zB. bei VFX), sollte man sie nachträglich bei der Vertonung hinzufügen. Den nennt man dann „**Foley-Sound**“. In einem Speziellen Studio erzeugen Foley-Artists zum laufenden Bild die dramaturgisch wichtigsten Geräusche.

3 Knall – kurzer Schallimpuls mit abfallender Amplitude

Ein Knall wird meist so verwendet wie er als Wellenform aussieht: **Plötzlich und unvorhersehbar**.

4 Sprache – Schallwelle im Semantischen Kontext

Ob als Dialog, als Monolog, als Kommentar oder innerer Monolog, hier steht die gesamte Bandbreite der menschlichen Stimme zur Verfügung. Vom zarten **Flüstern** bis zum grellen **Schreien** sind der **Vielfalt** keine Grenzen gesetzt, vorausgesetzt, es dient der Geschichte. Allzu oft nämlich sind unsere Filme geschwätzig, übersehen völlig, dass das gesagte Wort längst nicht die Kraft von Bildern und Tönen hat.

5 Musik – Erkennbare Melodie oder Rhythmen

Musik hat, vor allem was die **Gefühle** der Zuschauer angeht, eine gewaltige Macht. Musik kann auch Länder, Kulturen, Epochen ganz schnell herbeizitiern. Sie beeinflusst auch das **Tempo** von Szenen, kann beschleunigen oder lähmen. Sie kann **Elemente verbinden**, kann sie **trennen**, hat eine ungeheuer integrative Wirkung. Die **Musik soll den Inhalt ausdrücken**, aber nicht den Bildvorgang illustrieren. Wenn das der Fall ist, spricht man bei übertriebenem Einsatz von Bildillustration auch von „Mickey-Mousing“.

6 Atmo – Atmosphäre

Eine Atmo ist eine allgemeine **akustische Beschreibung eines bestimmten Ortes**, wie etwa ein Kaufhaus, ein Flughafen, ein Park usw.. Manchmal können die Übergänge zwischen den Atmos zur Musik, besonders wenn es sich um so genannte „Ambient“-Musik handelt, recht fließend sein. Das morgendliche Hupkonzert in den Straßen von Neapel oder der Singsang von betenden Menschen, die Fans im Stadion, all dies kann durchaus auch musikalische Qualitäten haben. Jedes professionelle Tonstudio verfügt deshalb über ein geeignetes Tonarchiv aus solchen Atmos.

7 Stille

Stille findet nur selten Verwendung, ist ein kostbares Gut und kann in unserer Welt der ständigen akustischen Berieselung **etwas ganz Besonderes** sein. Sie kann die im Film vergehende Zeit, wenn sie **gezielt** an einer Stelle eingesetzt wird, stark betonen. Sie kann, wenn sie anstelle eines erwarteten akustischen Ereignisses steht, etwa ein Schuss oder Schrei, deren **Wirkung noch verstärken**.