

Atmo

Englisch: Atmos

TON/TECHNIK

Atmosphärische Grundgeräusche ohne störende Einzelereignisse, bildet die Klangbasis einer Szene oder Location.

Technische Details Atmo-Aufnahmen erfolgen mit Kondensatormikrofonen wie dem Schoeps CMT 5U oder Audio-Technica AT4053b bei Windschutzwerten unter 5 m/s. Der Mindestabstand zur Schallquelle beträgt 3-5 Meter für diffuse Raumaufnahmen. Stereophone Atmos werden mit AB-Technik (Mikrofonabstand 2-3 Meter) oder MS-Verfahren realisiert. Die Aufnahmedauer liegt zwischen 2-10 Minuten pro Take, wobei mindestens 30 Sekunden nahtlose Loops möglich sein müssen. Der Dynamikumfang bewegt sich typischerweise zwischen 15-25 dB. Geschichte & Entwicklung Systematische Atmo-Aufnahmen entstanden ab 1930 bei den UFA-Studios in Babelsberg, wo Tonmeister wie Gustav Bellers erste "Geräuschbibliotheken" anlegten. 1952 führte Warner Bros. standardisierte Atmo-Sessions ein. Der Durchbruch kam 1977 mit Ben Burts Sounddesign für "Star Wars", wo erstmals synthetische Atmos mit natürlichen Aufnahmen kombiniert wurden. Seit den 1990er Jahren ermöglichen digitale Workstations wie Pro Tools nahtlose Integration von Atmo-Spuren. Moderne Objektaudio-Formate wie Dolby Atmos seit 2012 positionieren Atmo-Elemente dreidimensional im Raum. Praxiseinsatz im Film In "Blade Runner 2049" verwendete Sounddesigner Theo Green 47 verschiedene Atmo-Schichten für die Stadtszenen, aufgenommen in Budapest und Los Angeles. Typische Kategorien umfassen Raumatmo (Hallfahnen 0,8-2,4 Sekunden), Wetteratmo und Verkehrsatmo. Der Standard-Workflow sieht 4-6 Atmo-Spuren in der Endmischung vor, mit Crossfades von 250-500 ms zwischen Schnitten. Gary Rydstrom erstellte für "Jurassic Park" 180 Minuten Dschungelatmo aus Aufnahmen vom Amazonas und Hawaii. Vergleich & Alternativen Atmo unterscheidet sich von Soundeffekten (SFX) durch kontinuierliche statt punktuelle Wiedergabe und von Foley durch natürliche statt nachvertonte Entstehung. Moderne Alternativen umfassen KI-generierte Ambiances (AudioStellar, Krotos) und interaktive Atmo-Systeme wie Wwise für Games. Bei Budgets unter 100.000 Euro dominieren Bibliotheksatmos (Zapsplat, Freesound), während größere Produktionen 15-25% des Soundbudgets für originale Atmo-Aufnahmen investieren. Convolution-Reverbs ersetzen zunehmend statische Raumatmos durch algorithmisch erzeugte Hallfahnen.