

Bumper

TON/BEGRIFFE

Kurzer Soundeffekt oder Jingle zwischen Programmteilen — markiert Übergänge oder Werbeblöcke.

Technische Details Bumper werden standardmäßig in 48 kHz/24-Bit aufgezeichnet und haben eine Durchschnittslänge von 1,5 bis 4 Sekunden. Sie bestehen meist aus einer Kombination von Musikelementen, Sound-Effects oder Atmosphären-Tönen (Ambience). In der digitalen Postproduktion werden sie als separate Audiospuren in ProTools, Nuendo oder Logic Pro eingefügt. Drei Hauptvarianten existieren: Musik-Bumper (melodische Fragmente), Percussion-Bumper (rhythmische Akzente) und Atmosphäre-Bumper (Raumton-basiert). Die Frequenzverteilung liegt meist zwischen 80 Hz und 8 kHz, um Konflikte mit Dialog (300-3.400 Hz) zu vermeiden. Geschichte & Entwicklung Der erste dokumentierte Einsatz von Bumpers im Film erfolgte 1952 bei Hitchcocks "Vertigo", wo Komponist Bernard Herrmann kurze Orchesterakzente als Szenenübergänge komponierte. In den 1970er Jahren etablierte sich die Technik durch Blockbuster wie "Jaws" (1975) und "Star Wars" (1977). Die Digitalisierung in den 1990ern ermöglichte präzisere Platzierung und Bearbeitung. Heute werden Bumper durch Software wie Native Instruments Kontakt oder Spectrasonics Omnisphere generiert und in Echtzeit manipuliert. Praxiseinsatz im Film In "Inception" (2010) nutzte Hans Zimmer 2,3-Sekunden-Bumper basierend auf Édith Piafs "Non, je ne regrette rien" für Traumebenen-Wechsel. Bei Actionfilmen werden Bumper oft bei 0,8-1,2 Sekunden Länge eingesetzt, um schnelle Schnittfolgen zu unterstützen. Der Workflow erfolgt meist in der finalen Tonmischung: Sound Designer erstellen eine Bumper-Library mit 20-50 Varianten, die der Re-Recording Mixer situativ einsetzt. Marvel-Produktionen verwenden standardisierte Bumper-Templates mit vorgefertigten EQ-Kurven für Konsistenz zwischen verschiedenen Filmen. Vergleich & Alternativen Bumper unterscheiden sich von Stingern durch ihre Übergangsfunktion statt punktueller Akzentuierung. Im Gegensatz zu Bridges (5-15 Sekunden) bleiben Bumper unter 4 Sekunden. Moderne Alternativen sind Whooshes (windbasierte Übergänge) und Risers (ansteigende Tonelemente). Bei Low-Budget-Produktionen werden oft kostenlose Bumper-Libraries von Freesound.org verwendet, während High-End-Produktionen individuelle Bumper vom Komponisten erstellen lassen. Die Wahl hängt von Genre und Zielgruppe ab: Horror bevorzugt dissonante Bumper, Komödien setzen auf harmonische Varianten.