

Diegetischer Ton / Diegetischer Sound

Englisch: Diegetic Sound

THEORIE/BEGRIFFE

Alle Geräusche und Musik, die Charaktere im Film selbst hören können. Ein Radiomusik, ein Telefon-Klingeln, Schritte im Raum – diese sind Teil der filmischen Realität.

Unterscheidet sich von Nicht-diegetischem Ton (z.B. Filmmusik-Score), den nur der Zuschauer hört.

Technische Grundlagen Diegetischer Ton (vom griechischen "diegesis", was "Erzählung" bedeutet) ist jeder Ton, der aus der filmischen Welt kommt und von den Charakteren wahrgenommen werden kann. Im Gegensatz zu nicht-diegetischem Ton (wie Film-Score), der nur der Zuschauer hört, ist diegetischer Ton Teil der physikalischen Realität der Szene. Was ist diegetischer Ton? Klassische Beispiele: Dialog zwischen Schauspielern Musik aus einem Radio (Charakter kann es hören) Telefonklingeln Auto-Motor-Sound wenn Auto gezeigt wird Schritte wenn Schauspieler über Boden geht Türklingel Hintergrund-Geräusche (Verkehr, Leute reden) in der Szene-Umgebung Musik, die Charakter spielt (Gitarre, Piano) Test-Regel : Wenn die Charakter im Film die Quelle sehen oder reagieren können, ist der Ton diegetisch. Nicht-diegetischer Ton zur Kontrastierung Nicht-diegetischer Ton ist Ton, den die Charaktere nicht hören: Film-Score (Orchester-Musik für emotionale Wirkung) Voice-Over Narration (Charakter spricht zu Zuschauer, nicht zu anderen Charakteren) Umgebungs-Musik (Sound-Design-Element für Zuschauer-Emotion) Sound-Effekte die dramatisch Szene unterstützen (Donner für Angst, z.B.) Beispiel-Szene mit Diegetischem und Nicht-diegetischem Ton Szenario: Charakter sitzt allein in Wohnzimmer, Trauer Diegetischer Ton: Charakter atmet (diegetisch – der Charakter atmet) Uhr tickt an der Wand (diegetisch – ist in Raum) Auto fährt draußen vorbei (diegetisch – draußen in Welt) Charakter könnte Radio einschalten (diegetisch) Nicht-diegetischer Ton: Filmmusik-Score (Streicher-Musik) spielt über Szene (nicht-diegetisch – Charakter hört das nicht) Voice-Over Narration des Charakters (nicht-diegetisch – innere Gedanken, kein Dialog) Tonmischer-Approach: Diegetischer Ton: Raumton-basiert, mit Hall und räumlicher Position (simuliert 3D-Raum-Akustik) Nicht-diegetischer Ton: Stereo-basiert, kein Raum-Hall (universale "über-der-Szene" Musik) Technische Behandlung von Diegetischem Ton 1. Raumton-Charakteristiken Diegetischer Ton muss die akustischen Eigenschaften des Raumes replicieren: Raum-Typ Charakteristiken Audio-Treatment Kleines Zimmer Wenig Hall, enge Reflexionen Kurzer Early Reflection (10-20ms), minimal Reverb Großer Hall Viel Hall, lange Reflexionen Längerer Reverb (2-5 Sekunden), breites Frequenzspektrum Außen (Open Air) Keine Reflexionen, lange Distanz Kein Reverb, Distanz-Dämpfung (höhere Frequenzen leiser) Auto-Innenraum Kleine Raum, harte Oberflächen Kurz Hall, sehr "trocken" und nah Badezimmer Kacheln-Reflexionen, Hochfrequenz-Boost Heller, "brillanter" Reverb, +3-6dB über 2kHz 2. Räumliche Positionierung Diegetischer Ton wird räumlich positioniert : Beispiel: Eine Szene in einem Wohnzimmer: Radio spielt Musik (Linke Seite des Raumes) Auto-Horn ertönt draußen (aus Fenster, rechts) Charakter spricht (Center, laut) In der Stereo-Mischung : Radio: Links (~-6 dB, 80% Left, 20% Right) Auto-Horn: Rechts (~-8 dB, 20% Left, 80% Right) Charakter: Center (~0 dB, 50% Left, 50% Right) Dies erzeugt eine 3D-räumliche Erfahrung – der Zuschauer kann "orten", wo die Geräusche im Raum sind. 3. Distanz-Simulation Diegetischer Ton wird leiser je weiter er von der Kamera entfernt ist: Umgekehrtes Quadrat-Gesetz

(Akustik-Grundgesetz): Wenn eine Schallquelle doppelt so weit weg ist, sinkt die Lautstärke um etwa 6 dB . Praktisches Beispiel: Charakter spricht aus nächster Nähe: -6 dBFS (sehr laut) Charakter spricht 3 Meter weg (in anderer Raum-Ecke): -12 dBFS (doppelt so leise) Charakter spricht 10 Meter weg (draußen): -18 dBFS (sehr leise, fast unhörbar) Dies wird bei diegetischem Ton konsequent appliziert. 4. Frequenz-Filtration bei Distanz Je weiter eine Schallquelle entfernt ist, desto mehr hohe Frequenzen werden absorbiert (durch Luft und Material): Nahbereich (< 2 Meter): Vollständiger Frequenzgang (20 Hz - 20 kHz) Mittlere Distanz (2-10 Meter): Reduzierte Höhen (-6 dB über 5 kHz) Full Bass noch präsent Ferne (> 10 Meter): Stark reduzierte Höhen (-12 dB über 5 kHz) Auch Mittleren reduziert (-3 dB über 1 kHz) Dominant Bass Audio-Technik : Ein Low-Pass Filter (z.B. Cutoff bei 4-5 kHz) simuliert Distanz akustisch. 5. Diegetischer Ton durch Hindernisse Wenn diegetischer Ton durch Wände, Türen oder andere Objekte kommt: Beispiel: Dialog durch geschlossene Tür Original Dialog (nah): Dialog ist klar, brillant Durch Holztür: Dialog ist gedämpft, hohe Frequenzen reduziert Durch dicke Betonwand: Dialog ist kaum verständlich, nur Bass-Rufe Audio-Technik : Zunehmend aggressive Low-Pass Filter Pegel reduziert (Absorption durch Material) Hall vermindert (Wand reflektiert weniger) Praktische Anwendungen von Diegetischem Ton

1. Radio-Musik in Szene Setup: Ein Charakter sitzt in Auto und hört Radio. Diegetische Behandlung: Radio-Musik hat begrenztes Frequenzband (simuliert billiges Radio-Speicher) Minimale Bass (unter 60 Hz gedämpft) Stark reduzierte Höhen (über 12 kHz gedämpft) Fokus auf Mittleren (250 Hz - 4 kHz) Pegel kann sich ändern wenn Charakter Lautstärke verstellt (Fader bewegt) Audio kann "verzerrt" klingen, wenn Charakter zu laut stellt (simuliert Lautsprecher-Clipping) Tonmischer-Ansatz: Musik wird mit einem Bandpass EQ gefiltert (nur Mittleren-Frequenzen durchlassen) Optional: Leichte Verzerrung/Kompression hinzufügen (klingt billig und "echt") Räumlich: Musik kommt aus Automitte (Stereo, aber begrenzt) 2. Telefongespräch Setup: Charakter telefoniert mit jemandem. Diegetische Behandlung: Andere Stimme wird durch Telefon-Filter behandelt: Stark reduzierte Höhen (über 3 kHz sehr leise) Mono statt Stereo (Telefon = Mono) Leichte Verzerrung/Kompression (Telefon-Codec-Effekt) Leichte Verzögerung oder "Pitch-Shift" (simuliert Telefon-Verarbeitung) Charakter-Stimme ist normal (er/sie spricht in Zimmer, nicht durchs Telefon) Tonmischer-Ansatz: Andere Stimme mit spezialisiertem Telefon-EQ behandeln Optional: Vintage-Telefon-Emulation-Plugin (z.B. Waves StudioEQ mit Telefon-Preset) 3. Musik, die Charakter spielt Setup: Charakter spielt Gitarre oder Piano in Szene. Diegetische Behandlung: Die Musik ist live recorded oder sehr natürlich klingende Samples Muss mit Schauspieler-Bewegung synchronisieren (Foley-Synchronisation) Akustische Eigenschaften des Instruments müssen realistisch sein Akustische Gitarre: Holzresonanzen, Saiten-Schwingungen Piano: Hammer-Geräusch, Saiten-Schwingungen, Pedal-Geräusche Tonmischer-Ansatz: Instrument-Aufnahme mit korrekter Micro-Platzierung (z.B. 30cm vom Loch) Minimal EQ (natürlich klingen lassen) Hall/Reverb entsprechend Raum-Akustik (nicht aggressiv) 4. Umgebungs-Töne (Verkehr, Leute, Natur) Setup: Szene draußen vor vielbefahrener Straße. Diegetische Behandlung: Verkehrs-Geräusche sind kontinuierlich hörbar (nicht konstant) Entfernte Stimmen/Leute sind dumpf und undeutlich Natur-Geräusche (Vögel, Wind) haben charakteristische Eigenschaften Tonmischer-Ansatz: Mehrere Ambience-Layers : Ferner Verkehr (-20 dB, Low-Pass gefiltert) Nahe Vögel (-15 dB, hochfrequent) Wind (-10 dB, kontextabhängig) Dynamik-Variation (nicht statisch) – reale Umgebung ist nie konstant Häufige Fehler bei Diegetischem Ton Fehler Symptom Ursache Behebung Zu viel Raum-Hall auf diegetischem Ton Klingt "verzerrt" oder "unnatürlich" Falsche Reverb-Einstellungen Subtilerer Reverb, spezifische Room-Emulation Keine Distanz-Simulation Diegetischer Ton klingt näher als visuell Kein Low-Pass Filter oder Pegel-Adjustment Distance-EQ

anwenden Falsche Pegel-Balance Charakter-Dialog ist viel lauter als Umgebung Dialog-Peak ist -3 dBFS, Radio-Music ist -25 dBFS Bessere Pegel-Planung, Compression für Dynamik-Kontrolle Fehlerhafte Räumliche Positionierung Diegetischer Ton klingt "mono" oder falsch platziert Keine Stereo-Positionierung Pan (Links/Rechts) basiert auf visuellem Ort Zu Künstlicher Radio-Filter Radio klingt nicht authentisch Zu aggressives Low-Pass oder Verzerrung Subtilere Filter, Spektral-Balance überprüfen Zusammenfassung Diegetischer Ton ist die "Realität" des Films – die Welt, die Charaktere bewohnen. Eine gute diegetische Ton-Behandlung macht den Unterschied zwischen einem Film, der sich "echt" anfühlt, und einem, der sich "künstlich" anfühlt. Best Practice: Räumliche Charakteristiken : Hall und Reflexionen entsprechend Raum-Typ Distanz-Simulation : Pegel und EQ basiert auf visueller Distanz Frequenz-Filtration : Hohe Frequenzen bei Ferne reduzieren Kontinuierliche Natur : Umgebungs-Töne sind dynamisch, nicht statisch Subtilität : Diegetischer Ton sollte oft unhörbar subtil sein, um glaubhaft zu wirken Ein Film mit realistischem, gut behandeltem diegetischem Ton immersiv sich viel "echter" an als ein Film, wo alles "Score und Voice-Over" ist.