

Stinger

TON/BEGRIFFE

Übergangsmusik zwischen zwei Szenen oder vor/nach Werbepausen — typisch für TV-Formate und Dokumentationen.

Technische Details Stinger werden standardmäßig in 48 kHz/24-Bit produziert und umfassen einen Frequenzbereich von 80 Hz bis 12 kHz. Klassische Orchesterstinger nutzen Blechbläser-Clusters in Fortissimo-Dynamik, während moderne Varianten mit Synthesizern Frequenzen bis 20 kHz erreichen. Man unterscheidet Impact-Stinger (0,5-3 Sekunden, betonen einzelne Momente), Transition-Stinger (3-8 Sekunden, verbinden Szenen) und Revelation-Stinger (5-15 Sekunden, markieren Wendepunkte). Die Attack-Zeit liegt bei Impact-Stingern unter 50 ms, während Transition-Stinger mit 200-500 ms Fade-In arbeiten. Geschichte & Entwicklung Der erste dokumentierte Filmscore-Stinger erschien 1933 in Max Steiners Partitur zu "King Kong", wo ein 4-sekündiger Orchesterstab Kong's ersten Auftritt markiert. Bernard Herrmann perfektionierte die Technik 1960 in "Psycho" mit seinen berühmten Streicher-Stabs. Die Digitalisierung brachte 1985 mit dem Fairlight CMI synthetische Stinger, während der Dolby Digital Standard ab 1992 präzise Platzierung im 5.1-Surround ermöglichte. Moderne Sample-Libraries wie Spitfire Audio's "Albion" (2011) industrialisierten die Stinger-Produktion. Praxiseinsatz im Film In "Jaws" (1975) verstärkt ein 2-sekündiger Blechbläser-Stinger jeden Hai-Angriff bei exakt -9 dBFS. Christopher Nolans "Inception" (2010) verwendet Hans Zimmers 8-sekündige Synthesizer-Stinger zur Ebenen-Transition, gemischt auf -6 dBFS mit 40 Hz Subbass-Komponente. Der Workflow erfolgt meist in Pro Tools: Stinger werden auf separaten Aux-Tracks gelegt, mit Bus-Kompression (4:1 Ratio) bearbeitet und über M&E-Stems international ausgeliefert. Vorteil ist die präzise emotionale Steuerung; Nachteil die Gefahr der Überverwendung, die zur "Stinger-Fatigue" beim Publikum führt. Vergleich & Alternativen Stinger unterscheiden sich von Soundscapes durch ihre kurze Dauer und von Musikkues durch fehlende melodische Struktur. Mickey-Mousing synchronisiert Musik dauerhaft zur Bildaktion, während Stinger nur punktuell eingreifen. Moderne Alternativen sind Ambient-Stinger mit längeren Decay-Zeiten (8-20 Sekunden) und Interactive-Stinger, die via Middleware wie Wwise dynamisch an die Bildmontage angepasst werden. Für Dokumentarfilme werden subtile Pad-Stinger bevorzugt, Action-Filme setzen auf aggressive Percussion-Stinger mit Kompression-Ratios von 8:1.