



Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe, Hochschule für Musik Detmold
Studiengang: MA Audiovisual Arts Computing

Modulbezeichnung: Sounddesign

Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
1-3	Jährlich	1 Semester	Wahlpflicht	6	150 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 90 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Keine		Bearbeitung einer Aufgabenstellung mit schriftlicher Erläuterung	Seminar und Übung	Prof. Dr. Frank Lechtenberg

Qualifikationsziele

Die Studierenden können in einem professionellen Kontext die Qualität von Sound in unterschiedlichen Medien beurteilen und sich kritisch mit digitalen Produktionsmethoden auseinandersetzen. Sie können entscheiden, welche digitalen Technologien angemessen sind für die jeweilig geforderten Kriterien an ein Sounddesign. Darüber hinaus verstehen sie den kulturellen Kontext in dem sich das heutige Sounddesign entwickelt hat. Sie sind in der Lage sich kritisch mit wissenschaftlicher Literatur aus dem Themenkomplex Sounddesign auseinanderzusetzen.

Die Studierenden beherrschen verschiedene Aufnahmetechniken mit mobiler und stationärer Ausrüstung. Dazu gehört der sichere Umgang mit mobilen Aufnahmegeräten ebenso wie der professionelle Einsatz von Studiogeräten und DAW zur Erreichung der gesetzten Produktionsziele. Sie können gezielt digitale Produktionsmittel für die Post-Produktion digitaler Medien auswählen und einsetzen. Sie entwerfen und realisieren Audioelemente und Sound-Samples für unterschiedliche Plattformen (TV, Multimedia, Games). Die Studierenden können auf professionellem Niveau mit den entsprechenden Abteilungen von Medienunternehmen kommunizieren.

Lehrinhalte

In diesem Seminar werden die Studierenden mit den Technologien kontemporären Sounddesigns in den digitalen Medien vertraut gemacht. Dabei werden theoretische Erkenntnisse durch praktische Anwendungsbeispiele vertieft. Dazu gehört auch die Analyse bestehender Produktionen in Bezug auf ihre Wirkung auf die Rezipienten. Folgende Sitzungsthemen werden in seminaristischem Unterricht gemeinsam erarbeitet:

- Sounddesign in den Medien – Einführung



- Klangstrukturen - Klangsynthese
- Soundkulturen
- Interaktive Klanglandschaften
- Field-Recording / Set-Tonaufnahmen
- App-basiertes Field Recording mit mobilen Endgeräten (Mobile Recording)
- Sounddesign für fiktionalen Film 1
- Sounddesign für fiktionalen Film 2
- Sounddesign für non-fiktionalen Film
- Elektronische Klangerzeugung (Hard- und Software)
- ADR und ADR-Editing
- Foley
- Höranalyse (Ars-Acoustica/EBU)

Literatur

- Lensing, Jörg U. (2009): Sound-Design, Sound-Montage, Soundtrack-Komposition, 2. Auflage, Schiele & Schön
- Alten, Stanley R. (2012): Recording and producing audio for media, Course Technology, Delmar Cengage Learning
- Kahn, D. (1999). Noise, water, meat : a history of sound in the arts. Cambridge Mass.: MIT Press
- LaBelle, B. (2006). Background noise : perspectives on sound art. New York: Continuum International
- Jeans, J. (2010). Science & Music. READ BOOKS
- R. Murray Schafer (1992): A Sound Education: 100 Exercises in Listening and Soundmaking. Ontario: Arcana Editions

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dr. Frank Lechtenberg	Sounddesign	4