

Procedural Audio in Animation

Level: Fortgeschrittene

Beschreibung

Procedural Audio ist ein noch recht junges, zukunftsträchtiges Verfahren im Sound Design, das die auditive Wahrnehmung des Rezipienten ins Zentrum des Interesses rückt. Es geht weniger um die Echtheit eines Pistolenschusses (aufgenommen als Sample), sondern ob er in seiner Umgebung als authentisch wahrgenommen wird, ob er „geglaubt“ wird. Ausgangspunkt für die Klanggestaltung ist eine gründliche Analyse der akustischen Situation, für die Procedural Audio eine breite Palette von Methoden anbietet. In den darauf folgenden Schritten werden Modelle und Methoden für die Klangerzeugung entwickelt und in ihre Umgebung implementiert.

Anders als bei synthetischen Verfahren des klassischen Sound Design werden in Procedural Audio Klänge „ad hoc“ in Echtzeit generiert. So lassen sie sich präzise und individuell an die Erfordernisse einer Situation anpassen und dynamisch im Szenenverlauf verändern, weswegen das Verfahren zuweilen auch als „synthetisches Foley“ bezeichnet wird.

Vortragende Michael Iber und Patrik Lechner



Michael Iber ist Musiker, Wissenschaftler und Autor/Regisseur/Produzent von Rundfunkfeatures und Hörspielen. Nach seinem Klavierstudium an der Londoner Royal Academy of Music verfolgte er zunächst eine Konzertkarriere im Bereich der klassischen und zeitgenössischen Musik. Seit der Jahrtausendwende bewegt er sich mit eigenen Projekten verstärkt an der Schnittstelle zwischen Musik, Klang- und Medienkunst. Im Rahmen seiner Promotion an der Bremer Jacobs University forschte Iber bis 2013 über die Datensonifikation von Produktionsdaten. Seit 2014 ist er Dozent für Audiodesign und Researcher am Institut for Creative Media Technologies IC\M/T an der Fachhochschule St. Pölten.



Patrik Lechner ist Wien im Jahre 1986 geboren. Im Alter von 16 Jahren begann er sich für synthetische Musik zu interessieren und entwickelt seither Software zur Improvisation von Audio und Video. Bis dato hatte er Konzerte in Österreich, Italien, Deutschland, Dubai und Shanghai, wo er für 3 Monate auf der Weltausstellung 2010 regelmässig spielte. Viele Kollaborationen mit bildenden Künstlern, klassischen Komponisten wie auch Performance Künstlern bringen Vielfalt in seine Arbeit. Momentan arbeitet als Lektor und wissenschaftlicher Assistent beim Institut for

Creative Media Technology der Fachhochschule St.Pölten. Er hielt einen Workshop zur Integration von Max/MSP in den Theaterbetrieb für die Tontechniker des Burgtheaters und schrieb kürzlich das Buch „Multimedia Programming using Max/MSP and TouchDesigner“ für Packt Publishing.