



Waveform-Ansicht: Je kleiner der durchschnittliche Spielraum nach oben (Dynamic Range), desto lauter, aber auch desto weniger natürlich wird Musik wahrgenommen.

ENDE DES LAUTHEITSWAHNS

Friedensinitiative

Die „Pleasurize Music Foundation“ hat sich zum Ziel gesetzt, den so genannten „Loudness War“ zu beenden.

Die Initiative klärt auf, warum überkomprimierte Musik langweilig und frustrierend wirkt und sucht Mitstreiter für bessere Musik.

Allgemein gilt: Musik ist eine organisierte Form von Schallereignissen, die gewissen Regeln unterworfen sind: Im Allgemeinen unterscheidet man Töne unterschiedlicher Höhe, die Skalen angeordnet sind. Diese Töne erklingen einzeln (monophon) oder zusammen (polyphon), ihre Beziehung untereinander ist geordnet (Harmonik), sie sind zeitlich geordnet (Rhythmus) und können in unterschiedlicher Lautstärke (Dynamik) auftreten. Moderne Popmusik hat eine dieser Regeln außer Kraft gesetzt: Dynamik ist bei vielen aktuellen Produktionen zum Fremdwort geworden; diskutiert wird das Phänomen unter dem Stichwort „Loudness War“.

Aktuelle Musik-Produktionen werden beim Mastern meist so stark komprimiert, dass kaum noch Dynamik (Unterschiede zwischen Pegelspitzen und leisen Tönen) wahrzunehmen ist. Die Produktion klingt dadurch lauter, und die Musikindustrie erhofft sich so mehr Aufmerksamkeit. Kurzfristig geht das auch gut – man kennt das z.B. von den Werbepausen im Fernsehen. Weil aber jeder bei diesem Rennen um den lautesten Song mitmacht, ist inzwischen ein Maß erreicht, das Musikhören für viele nicht mehr zum Genuss, sondern zum Frusterlebnis werden lässt.

Initiative für mehr Dynamik in der Musik

Die „Pleasurize Music Foundation“ um Initiator Friedemann Tischmeyer hat sich nun das Ziel gesetzt, die

Entwicklung wieder umzukehren. Sie leistet Aufklärungsarbeit, um allen Beteiligten – Musikproduzenten und -hörern – die Vorteile dynamischer Musik näher zu bringen. Die Initiative entwickelt z.B. auch ein „Dynamic Range Meter“, ein kostenloses Programm, mit dem jeder in kürzester Zeit überprüfen können soll, welchen Dynamikumfang eine Aufnahme hat. Je größer die errechnete Zahl, desto mehr Dynamik steckt in der Musik und desto unwahrscheinlicher ist es, dass die Hörer – genervt von der Dauerattacke auf ihr Trommelfell – einfach nur abschalten. Weiterer Nebeneffekt: Musik mit mehr Dynamikspielraum klingt auch komprimiert (z.B. MP3) viel besser, da die Kompressionsverfahren besser arbeiten können.

Im Internet und auf wichtigen Events wie der Musikmesse in Frankfurt präsentiert sich die „Pleasurize Music Foundation“, klärt auf und sucht Unterstützer. Denn nur wenn genügend Leute dynamische Musik einfordern, wird sich die Plattenindustrie überzeugen lassen, dass das kurzfristige Erhaschen von Aufmerksamkeit durch Lautheit nicht zum Ziel führt. Aufdringlichkeit darf nicht als Qualitätskriterium von Musik gelten.

Wie dynamische Musik wirkt, wie das „Dynamic Range Meter“ funktioniert und wie sich der „Loudness War“ beenden lässt, erfahren Sie auf der Homepage der „Pleasurize Music Foundation“ unter www.dynamicrange.de oder unter www.pleasurizemusic.com.

(us)