

# Filmvertonung - Game of Thrones Szene

Tobias Koelker

August 14, 2023

# Contents

<b>1</b>	<b>Grundlagen</b>	<b>2</b>
1.1	Einführung . . . . .	2
1.2	Idee und Ziel . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Realisierung</b>	<b>3</b>
2.1	Orchester Instruments . . . . .	3
2.2	Sampler . . . . .	4
2.3	Synthesizer . . . . .	4
2.4	Song . . . . .	5
2.5	Mix . . . . .	5
2.6	Fazit . . . . .	6

# Chapter 1

## Grundlagen

### 1.1 Einführung

Das Projekt umfasst die Vertonung eines Ausschnitts aus der Serie *Game of Thrones*. Inhaltlich geht es um eine Verhandlung, in der die Kapitulationsbedingungen der Partei von Daenerys - einer der Hauptcharaktere der Serie. Jedoch macht diese deutlich, dass es keineswegs um ihre Kapitulation gehe, sondern um die Aufgabe der gegnerischen Gruppe und, dass ihr Überfall fortgesetzt werde. Mit dem spektakulären Auftreten einer ihrer Drachen besteht kein Zweifel mehr an ihrem Vorhaben.

### 1.2 Idee und Ziel

Die Idee bestand darin, den ersten Teil des Ausschnitts, der größtenteils aus Dialogen besteht, musikalisch zu untermalen und dabei Spannung zu erzeugen. Als grundlegendes musikalisches Motiv wurde das Thema eines Songs namens *Downtown* von *Rising Appalachia* und *The Human Experience* verwendet. Diese taucht in teilweise stark verfremdeter Form immer wieder auf. Für den Abschluss der Szene wird das Intro des Songs direkt als Sample verwendet.

# Chapter 2

## Realisierung

### 2.1 Orchester Instruments

Verwendet wurden die Plugins Kontakt 5 und Kontakt 7. Abgesehen von der *Hans Zimmer Percussion Library* wurden ausschließlich Streich-Instrumente in das Projekt integriert.

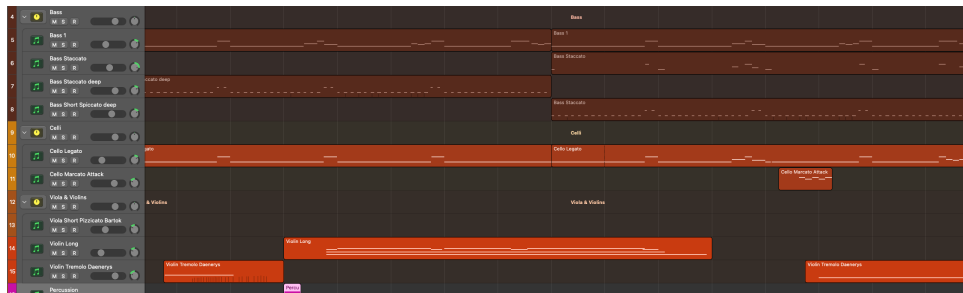


Figure 2.1: Streicher Instrumente

Die Streicher sind nicht zu aufdringlich. Sie begleiten die stattfindenden Dialoge und sollen die Spannung, in der sich die Charaktere der Szene befinden, erzeugen. Eine Besonderheit ist die Violine mit der Tremolo Artikulation, die immer deutlich hörbar ist, wenn der Hauptcharakter in Großaufnahme gezeigt wird. Kurz vor dem Zeitpunkt des Auftritts des Drachen haben die Streicher ihren Höhepunkt.

Die Percussion Elemente treten vereinzelt während der Dialogszenen auf, finden aber ihren Klimax zum Ende der Szene, wenn Daenerys den Drachen besteigt und den Angriff startet. Sie sind rhythmisch an das Sample des genannten Samples orientiert.

## 2.2 Sampler

Es wurden mit einem *Field Recorder* (Zoom x8) verschiedene Samples im Treppenhaus - genauer gesagt am Geländer - des MUT Gebäudes aufgenommen. Hier wurden zum Einen mit einem stumpfen Gegenstand sehr tiefe, langanhaltende Geräusche aufgenommen. Zum Anderen wurden mit einem metallenen Gegenstand sehr helle glockenähnliche Geräusche aufgenommen. Eines der tiefen Samples wurde verwendet um erdbebenähnliche Geräusche zu simulieren - an den Stellen, in denen der Drache auftaucht beziehungsweise landet. Die hellen Geräusche wurden ebenfalls mit dem Sampler bearbeitet und dann als perkussives Element verwendet.



Figure 2.2: Sampler

## 2.3 Synthesizer

Als Synthesizer wurde der *RetroSynth* von Logic selbst verwendet. Das Ziel war, einen bedrohlich wirkenden Sound zu entwickeln, der mit dem Drachen in Verbindung steht.

Zum Ersten Mal ist der Klang des Synthesizers zu hören, wenn der Drache sehr unscharf im Hintergrund der Szene am Himmel zu sehen ist. An dieser Stelle ist der Sound noch sehr dezent, soll aber schon die Gefahr, die von dem Drachen ausgeht, verdeutlichen. Als der Drache über die Felskante hinüber fliegt und der Kamera und den umstehenden Personen sehr nahe kommt, hat der *RetroSynth* seinen Hauptauftritt. Hier soll die Kraft des Drachen und



Figure 2.3: Retro Synth

die im Hinblick auf die bevorstehende Attacke ausgehende Gefahr hörbar gemacht werden.

## 2.4 Song

Der gewählte Song *Downtown* liefert auf harmonischer und rhythmischer Ebene das Thema für die Szene. Die Töne aus dem Intro des Songs wurden für die Komposition verwendet. Hierbei wurde das Thema häufig im reduzierten Maße verwendet. Erst zum Ende - Daenerys besteigt den Drachen und fliegt davon - wird die gesamte Melodie abgespielt. Das Sample vom Intro wurde unverändert in die Komposition eingebaut. Besonders die perkussiven und einige weitere Elemente begleiten die Melodie des Intros des Musikstückes.

## 2.5 Mix

Hauptaugenmerk beim Mix lag auf der Dynamik der vertonten Szene. So sollte sich im ersten Teil die Komposition im Hintergrund aufhalten und die Dialoge zwischen den Charakteren nicht stören, sondern die Spannung zusätzlich steigern. Im Gegensatz dazu ist der zweite Teil von hoher Lautstärke und tiefen Bässen gekennzeichnet. Die Musik geht absolut in den Vordergrund und dominiert die Szene. Für das Mixing wurden verschiedene Gruppen von Streichern zu Summen-Ordnern zusammengefasst. Das ermöglicht das Anwenden eines *Reverbs* oder *Compressors* auf eine Gruppe von Spuren

und vereinfacht den Prozess des Mixings.