

Sounddesign Teil 2 – Wie werde ich Sounddesigner?

(Von Alexander „loitschix“ Loitsch, © 2002, <http://sounddesign.loitschix.com>)

Vorwort:

Ich habe schon oft die Frage „Wie werde ich Sounddesigner“ gestellt bekommen. Die Antwort ist nicht ganz einfach, aber ich versuche mal einige der Aspekte des Sounddesignerdaseins darzustellen und die Voraussetzungen dafür aufzuzeigen.

Grundlegend ist es eher selten das jemand sagt: „So, ab heute mache ich Sounddesign!“. Vielmehr ist dies ein Prozess der sich über die Jahre hin von alleine entwickelt. Als Beispiel anbei mein Werdegang:

1. History, oder: So kam ich zum Sound.

Ich mache seit meinem 16. Lebensjahr Musik, habe mir selber das Gehör- und Blattspiel von 4 Instrumenten beigebracht sowie Solo- und Backgroundgesang auf einer Musikschule gelernt, und sehr viel Live-Erfahrung in Bands der verschiedensten Musikrichtungen (von Hardrock bis Tanzmusik) sammeln können. Dadurch war es nur natürlich, dass ich auch schon von Anfang an Songs und Vocals komponiert hatte.

Als nun vor einigen Jahren in Wien (Österreich) ein guter Freund aus dem Urlaub zurückkehrt, und eine kleinere Gruppe seines Bekanntenkreises, sowie meine Wenigkeit, mit 5,3 Stunden Urlaubsvideos quälte, die zu 80% aus Aufnahmen von Wasser, zu 18% aus Aufnahmen von Felsen und Grasland, und zu 2% aus Aufnahmen der einheimischen Bevölkerung bestanden (fast immer flankiert von einem seiner dicken Kinder oder seiner grinsenden Frau im Vordergrund), nahm ich ihn zur Seite und erklärte ihm in aller Ruhe den Zusammenhang des „Wow-da-will-ich-aber-jetzt-hin-Effektes“ von Reiseberichten im Fernsehen, und der Länge bzw. der Art des Filmschnittes des dazu verwendeten Filmmaterials. Irgendwie dürfte da auf jeden Fall bei Ihm der Knoten aufgegangen sein, denn heute ist er einer der besten Hobby-Filmer, die ich persönlich kenne, und schnippelt wirklich wunderbare Kurzfeatures über Gott und die Welt zusammen.

Auf jeden Fall hat dieser Freund begonnen, das Material auf 27 Minuten zu kürzen, diesmal im Verhältnis 85% Wasser, 14% Felsen und Grasland und 1% Einwohner, mit seinen dicken Kindern und seiner Frau im Vordergrund. Aber was das Wichtigste (und der Einstieg für mich in die „Post-Video-Production-Szene“ war: Er bat mich, ihm einige nette CDs zu besorgen um mit dieser Musik sein Meisterwerk klanglich zu unterlegen.

Natürlich gab es das Unterfangen nach einigen Tagen auf, da ohne entsprechendem Schnittplatz kein sonderlich gutes Ergebnis entstehen kann. Fakt war auf jeden Fall, dass er nun mich bat, das Produkt musikalisch zu untermalen. Ich verstand sein Anliegen nur leider falsch, komponierte Musik, und spielte diese mit meiner damaligen Band ein. Danach synchronisierten wir das Video bei einem Bekannten im Studio, der schon seit Jahren als Filmemache in Österreich tätig ist.

Naja, mein Kumpel meinte aber dann er hätte da eher an einen Song von Madonna gedacht als an südländische Rockklänge einer Live-Band. Somit war meine Arbeit zwar absolut umsonst gewesen, hatte aber trotzdem zwei gute Aspekte. Ersten hatte ich gelernt in Zukunft immer genau abzuklären und festzulegen WAS bei einem Auftrag gefordert wird, und zweitens war mein Bekannter bei dem ich das Video synchronisiert hatte so begeistert von meiner Musik, dass er mich gebeten hat bei einer seiner Film-Produktionen einen Song zu komponieren. Daraus ergab sich dann auch bald in Folge die Frage, ob ich denn Sounds zu diesem Film produzieren könnte. Dies war mein Einstieg in die Filmkomponisten- und Sounddesignerszene.

2. To-Do Liste, oder: Das ist wichtig!

Die wichtigste aller Eigenschaften eines Sounddesigners ist: Denke quer!

Als Klangtüftler muss man einfach hinter die Dinge blicken. Man sollte versuchen sich von Klischees loszulösen und eingetretene Pfade zu verlassen. Am besten kann man dies indem man sehr viel experimentiert und die daraus gewonnenen Ideen und Inspirationen dann in seine Arbeit einfließen lässt.

Wenn ich vor einigen Jahren gesagt hätte, dass der Klang der Spülautomatik in einem Schnellzug wie der Schrei eines Monsters klingt hätte man mich für verrückt erklärt. Heute benutze ich eben diesen Klang um einen Monsterschrei zu bauen, oder den Abschuss einer Rettungskapsel eines Raumschiffes, das in den nächsten Sekunden in einem riesigen Feuerball explodieren soll.

Es ist ganz wichtig ein Ohr dafür zu haben, was mit welchen Klängen anstellt werden kann, und vor allem wie man sie mischen und verfremden kann um das Ergebnis zu erhalten, das benötigt wird. Dies kann ich aber wiederum nur wenn ich täglich damit arbeite, herumexperimentiere und sehe was passiert, wenn ich Klang B mit Einstellung X festhalte, um ihn dann durch Filter Y modifizieren zu lassen, ihn mit Klang A zu mischen und das ganze dann verkehrt herum über Klang B zu legen.

Ein Sounddesigner sollte viele Filme sehen und versuchen zu erkennen wie und warum gewisse Geräusche, Klänge und Musik eingesetzt werden. Eine gute Übung ist es Szenen eines Filmes ohne Ton anzusehen, und dabei zu versuchen im Kopf die entsprechende Geräuschkulisse zu erzeugen und die Klänge zu hören und zu fühlen.

Weiters ist auch das Beherrschen fundamentaler Dinge, wie physikalische Gegebenheiten bezogen auf Klang wichtig sowie der Einsatz seines Equipments. Es ist erforderlich seine Techniken der Soundbearbeitung laufend zu verbessern, und immer wieder neue Techniken der Sounderzeugung, Bearbeitung und Abmischung zu testen und gegebenenfalls gleich einzusetzen. Diese Vorgehensweise hält den Sound der verschiedenen Projekte frisch und man umgeht damit die Gefahr immer „gleich“ zu klingen.

Als Sounddesigner ist es unerlässlich immer einige fertige Projekte als Referenz vorweisen können. Kunden urteilen in der Regel immer nach den bereits geleisteten Arbeiten. Die deutsche Hobby-Spieleentwicklerszene zum Beispiel ist sehr groß, und man wird bald fündig wenn man sich entschließt für ein Team unentgeltlich das Sounddesign zu machen, um mal das ein oder andere Projekt präsentieren zu können.

Bei Fragen oder Anregungen zu diesem Artikel kontaktieren Sie mich bitte unter a.loitsch@sounddesign.loitschix.com.