

Sounddesign Teil 4 – Bewusstes Hören.

(Von Alexander „loitschix“ Loitsch, © 2003, <http://sounddesign.loitschix.com>)

1. Bewusstes Hören, oder „Lass deine Ohren genau Hingucken“.

Ich werde öfters gefragt was einen Sounddesigner ausmacht. Natürlich gibt es da viele Punkte, aber einer der Wichtigsten (und leider oft auch einer der Unterschätztesten) ist das „soundmäßige Zerlegen“ eines visuellen Ereignisses.

2. Eine Übung, oder „Einfach ausprobieren“.

Stellen wir uns folgende Szene vor die es zu vertonen gilt:

- Ein Mann will sich von einem Zimmer ins nächste begeben und muss dazu eine geschlossene Tür öffnen um durchzugehen.

Dies ist eigentlich eine alltägliche Situation könnte man jetzt meinen, und mit einem Türauf/Türzusound abzuhandeln. Aber zerlegen wir mal diese Tätigkeit in Ihre Einzelkomponenten und machen wir eine Großaufnahmen des Geschehens.

Optischer Bereich	Soundbereich
<ul style="list-style-type: none"> • Die Person geht auf die Tür zu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Schrittgeräusche (2 verschiedene, für linkes und rechtes Bein, da jeder Mansch währende des Gehens seine Beine unterschiedlich belastet). Dabei auf das Material des Boden achten, Holz klingt zum Beispiel anders als Stein.
<ul style="list-style-type: none"> • Sie hebt ihren Arm um auf die Klinke der Tür drücken zu können. 	<ul style="list-style-type: none"> • Je nach Material der Kleidung könnte es Geräusche geben(zum Beispiel das Rascheln von Stoff bei dem weiten Kleid einer Frau).
<ul style="list-style-type: none"> • Die Hand wird auf die Türschnalle gelegt. 	<ul style="list-style-type: none"> • Die Türschnalle könnte leicht quietschen, oder ein dumpfes Geräusch entsteht wenn die Hand „schwer“ auf die Klinke fällt. (Dies hängt davon ab wie eilig es die Person hat).
<ul style="list-style-type: none"> • Die Türschnalle wird runtergedrückt 	<ul style="list-style-type: none"> • Je nach Material und Qualität der Türschnalle (Holz, Metall bzw. geölt, alt und rostig, etc...) gibt dies ein eigenes, typisches Geräusch.
<ul style="list-style-type: none"> • Die Tür wird geöffnet (und evtl. tritt die Person einen Schritt zurück) 	<ul style="list-style-type: none"> • Geräusch der sich öffnenden Tür. Dies kann von sehr leise und gedämpft (zum Beispiel bei einer schweren Stahlresortür) bis zu laut quietschend, begleitet von knackendem Holz (bei alten, eisenbeschlagenen Holztüren aus leichtem Material) reichen. • Eventuell noch die Schritte der Person die zurücktreten muss um der aufschwingenden Tür Platz zu machen.
<ul style="list-style-type: none"> • Die Person lässt die Türklinke los 	<ul style="list-style-type: none"> • Geräusch „Türklinke schnappt zurück“.
<ul style="list-style-type: none"> • Die Person geht durch die Tür 	<ul style="list-style-type: none"> • Schrittgeräusche & evtl. Kleiderrascheln
<ul style="list-style-type: none"> • Die Person wendet sich um... 	<ul style="list-style-type: none"> • Schrittgeräusche & evtl. Kleiderrascheln
<ul style="list-style-type: none"> • ...legt die Hand wieder auf die Türschnalle... 	<ul style="list-style-type: none"> • siehe oben.
<ul style="list-style-type: none"> • ...drückt diese nieder und schließt 	<ul style="list-style-type: none"> • Türschnallengeräusch

<p>dabei die Tür.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Person dreht sich von der Tür weg und geht weiter in den Raum hinein. 	<ul style="list-style-type: none"> • Geräusch der sich schließenden Tür • Geräusch der Tür die am Türstock „anschlägt“ wenn sie ganz geschlossen wird. • Schritte • Kleidergeräusche
---	--

Dies ist nur ein kleines Beispiel wie man eine Audiovisuelle Szene phonetisch umsetzen kann. Natürlich kann man das auch einfacher machen, nur auf 2-3 Klänge beschränkt, oder die ganze Sache bis zum Exzess treiben, und jeden Sound nochmals in Einzelteile zerstückeln. (z.B. die Drehbewegung der Türangeln einbeziehen, das Atmen der Person, etc...).

Es ist natürlich wichtig über die Klangeigenschaften von verschiedenen Materialien Bescheid zu wissen (Holz, Stein, Glas, etc...) und wie Sie sich bei Belastung verhalten. Außerdem verändert sich das Klangverhalten durch verschiedene Parameter wie zum Beispiel die Geschwindigkeit mit der eine Tür geöffnet wird.

Je detaillierter eine Soundsequenz ist um so realistischer wirkt sie, doch ist immer der Leitsatz „Bigger than Life“ zu beachten. Im Film, oder in Computerspielen werden die Klänge oft übertrieben, d.h. viel intensiver gemacht als sie „im wahren Leben“ sind.

3. Richtiges Hören kann man lernen, oder „Üben, üben, üben...“

Richtiges Hören kann also geübt werden, und das am besten im Alltag. Beobachten wir einfach beim nächsten Essen eine Person die das Besteck (Messer & Gabel) ergreift, diese zum Teller führt, das darauf angerichtete Fleisch und die Beilagen zerkleinert, diese auf die Gabel schiebt, zum Mund führt, kaut, schluckt, danach das Besteck zur Seite legt, eine Serviette nimmt, sich den Mund wischt, die Serviette hinlegt, ein Glas ergreift, es zum Munde führt....usw.

Versuchen wir einmal hochzurechnen wie viele, und welche Sounds wir benötigen würden um dies Szene „Essender Mensch“ zu vertonen.

Wichtig ist auf jeden Fall das ein Sounddesigner sich bewusst ist das es nicht nur einfach „einen Klang“ für ein Ereignis gibt. Jedes Ereignis setzt sich aus einer Vielzahl Klängen zusammen welche von einer Menge Umweltfaktoren abhängen, die gleichzeitig oder hintereinander von uns wahrgenommen werden. Wenn wir nur einfache Einzelklänge für Ereignisse verwenden, könnte das sehr schnell zu unrealistischen Effekten führen (Comic-Effekt).

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