

Hochschule der Medien Stuttgart

Sounddesign in Animes

Tonseminar Sommersemester 2024
Leitung: Prof. Oliver Curdt

von
Alexander Ottl
Matrikelnummer: 44928

Einleitung

Sounddesign ist ein wesentlicher Bestandteil von Animes und trägt maßgeblich zur Atmosphäre und Emotionalität der Werke bei. Diese Ausarbeitung beleuchtet die verschiedenen Aspekte der tonalen Gestaltung in Animes, einschließlich der Zielgruppen, stilistischen Merkmale, technischen Hintergründe und musikalischen Untermalung.

Was ist ein Anime?

Definition außerhalb Japans:

- Anime wird außerhalb Japans als japanischer Zeichentrickfilm oder japanische Zeichentrickserie definiert.

Definition innerhalb Japans:

- Innerhalb Japans umfasst der Begriff „Anime“ alle Arten von animierten Werken, unabhängig von ihrem Herkunftsland.

Anime nach Zielgruppe

Anime werden basierend auf ihrer Zielgruppe kategorisiert, was sich auch in der tonalen Gestaltung widerspiegelt.

1. Kodomo-Anime:

- Zielgruppe: Kinder
- Tonale Merkmale: Einfache, lehrreiche und eingängige Klanglandschaften. Verwendung von hellen, fröhlichen Sounds und klaren Dialogen, um die Aufmerksamkeit der Kinder zu halten.

2. Shōjo-Anime:

- Zielgruppe: Mädchen
- Tonale Merkmale: Sanfte, emotionale und oft romantische Klangbilder. Musik und Soundeffekte betonen Gefühle und zwischenmenschliche Beziehungen.

3. Shōnen-Anime:

- Zielgruppe: Jungen
- Tonale Merkmale: Dynamische, actionreiche und intensive Sounds. Kampfszenen und Abenteuer werden durch kraftvolle Effekte und dramatische Musik untermalt.

4. Josei-Anime:

- Zielgruppe: Junge Frauen
- Tonale Merkmale: Realistische, tiefgründige und emotionale Klanglandschaften. Komplexe Sounddesigns unterstützen die Erzählung realistischer Lebenssituationen und zwischenmenschlicher Beziehungen.

5. Seinen-Anime:

- Zielgruppe: Junge Männer
- Tonale Merkmale: Breites Spektrum an Klängen, von realistisch bis experimentell. Themen wie Gewalt, Politik und tiefgründige Geschichten werden durch entsprechend komplexe und oft düstere Sounds unterstützt.

Extrem Stilisiert

Anime ist bekannt für seinen stark stilisierten akustischen Stil, der maßgeblich zur einzigartigen Atmosphäre beiträgt. Stilisierung im Kontext des Sounddesigns bezieht sich auf die bewusste und künstlerische Gestaltung von Klängen, um eine bestimmte ästhetische Wirkung zu erzielen, die über den reinen Realismus hinausgeht. Dies beinhaltet die Manipulation und Veränderung natürlicher Geräusche sowie die Schaffung synthetischer Klänge, um eine einzigartige und oft übertriebene akustische Umgebung zu schaffen, die die visuelle und narrative Erzählung eines Animes unterstützt und verstärkt.

Tonale Elemente werden gezielt eingesetzt, um Emotionen und Stimmungen zu verstärken. Dies wird durch ausdrucksstarke Musik und übertriebene Soundeffekte erreicht. Die Klanggestaltung muss dabei nicht realistisch sein. Kreative Freiheiten ermöglichen die Integration von stilisierten und fantastischen Elementen. Als Beispiel dazu eignet sich die erste Folge des Animes „Cowboy Bebop“. Die erste Szene nach dem Intro, welche Raumschiffe im Weltall zeigt, wird nicht durch futuristische Musik begleitet, sondern durch Western Musik bestehend aus einer Mundharmonika, Slide Gitarre und weiteren Instrumenten. Was auf den ersten Blick nicht passen mag, erzeugt nach kurzer Zeit ein Gefühl der Einsamkeit und Ruhe, welche sich durch den weiteren Verlauf des Animes hindurchzieht und das Setting eines Cowboys im Weltall perfekt unterstreicht.

Reale Klänge werden oft mit surrealen Komponenten kombiniert, um eine einzigartige akustische Dynamik zu erzeugen. Ein häufig genutztes Layering Element sind beispielsweise Schüsse, welche mit Lasersounds kombiniert werden (z.B. in den Animes Cowboy Bebop oder Ghost in the Shell). Dabei ist es nicht wichtig, ob es sich um reale Waffen oder Laserpistolen handelt. Einzig das übermittelte Gefühl des Schuss zählt. Klassisch für Animes sind außerdem dynamische Bewegungen welche durch „Swooshes“ betont werden, um die visuelle Darstellung akustisch zu verstärken.

Layering

Ein geringes Budget führte während es goldenen Zeitalters der Anime (1980-2000) zu innovativen Ansätzen, um Sounddesign effizient und dennoch einzigartig gestalten zu können. Da Foley-Aufnahmen sehr Kosten- und Zeitintensiv sein können, wurden häufig analoge Synthesizer zum erstellen von Sounds eingesetzt. Frequenzmodulationen (FM) und Amplitudenmodulationen (AM) haben sich daher als klassische Stilmittel bei der Kreation von Anime Sounds etabliert. Diese synthetisch erstellten Sounds werden oft mit realen Sounds gelayert, um eine stilisierte und einzigartige Klanglandschaft zu schaffen. Über viele Jahre hinweg haben sich Soundbibliotheken entwickelt, welche von Sound Design Studios gemeinsam genutzt werden. Dies hat den Vorteil, dass Sound Design effizienter durchgeführt werden können, wobei es dadurch natürlich vorkommt, dass viele Sounds in verschiedenen Anime immer wieder vorkommen.

Huldige das Klischee

Anime nutzt bewusst klischeehafte Elemente, um lustige Effekte und Stimmungen zu erzeugen. Typische, oft kitschige Glockenklänge werden verwendet, um besondere Szenen zu betonen. Der sogenannte Mickey Mouse Effekt, bei dem Musik Bewegungen und Aktionen direkt untermalt, wird eingesetzt, um humorvolle oder dramatische Szenarios zu betonen. Leichte, humorvolle Akzente im Sounddesign tragen zur einzigartigen Atmosphäre bei und lassen die visuell oft eher minimalistische gestalteten Humor Szenen lebendiger wirken. Anime-Sounddesign unterscheidet sich dabei deutlich von westlichen Produktionen, da es experimenteller und weniger realistisch ist. Es gilt die Regel: Es kann nicht zu viel Klischee geben. Dennoch gilt es vorsichtig zu sein, denn ohne eine Balance zwischen Klischee und Ernst kann das Sounddesign für viele Zuschauer*innen als kindisch abgestempelt werden. Ein gutes Beispiel für viel aber nicht zu viel Klischee ist der Shonen-Anime „Mashle - Magic and Muscle“. Der Protagonist Mash Burndead lebt als Magieloser in einer Welt, in der Magielose unterdrückt und Magie hoch gepriesen wird. Er kann einzig und allein durch seine reine Muskelkraft gegen Magie ankommen und kämpft sich so an die Spitze der Magieschule. Der Anime beschreibt das Überwinden von aussichtslosen Situation und ist dabei durch und durch von humorvollen Szenen begleitet, welche sehr klischeehaft vertont werden. Die Balance aus ernsten Situation, heroischer Weiterentwicklung und klischeehafter Vertonung lässt einen sehr unterhaltsamen und spannenden Anime entstehen.

Lenkung der Aufmerksamkeit

Um die Aufmerksamkeit des Zuschauers gezielt zu lenken, verwendet Anime verschiedene Methoden. Der Ton muss das visuelle Geschehen ergänzen, ohne es zu überladen, da in einigen Szenen (z.B. in Kampfszenen) sehr viel visueller Inhalt vorkommt und zu viel akustischer Inhalt Zuschauer*innen überfordern könnte. Bewegungen werden oft minimalistisch dargestellt, um den Fokus auf wesentliche Elemente wie beispielsweise gewirkte Zauber in Shonen-Animes zu lenken. Die Betonung der Kraft und Intensität von Aktionen wird durch gezielte akustische Effekte, wie zum Beispiel basslästige und transientenreiche Töne, verstärkt. Wichtige Momente werden somit akustisch hervorgehoben, um ihre Bedeutung zu unterstreichen. Der Kontrast zwischen ruhigen und lauten Passagen trägt zur Dramatisierung und Spannung bei und geben den Zuschauer*innen Möglichkeiten zum Durchatmen, wenn visuell und tonal anspruchsvolle Szenen geschehen. Zusätzlich muss beachtet werden, dass viele Zuschauer*innen nebenbei Untertitel lesen und daher nicht alles visuellen sowie tonalen Gestaltungen achten können.

Charakteristische Effekte

Sowohl bei der Bearbeitung von Foley als auch bei der Synthese von Klängen gibt es einige Effekte, welche für den typischen Anime Sound nicht wegzudenken sind. Grundsätzlich gilt für alle Effekte erstmal zu viel davon zu verwenden und sich nicht zurückzuhalten, wodurch oft kreative und einzigartige Klänge entstehen können. Zu den typischsten Bearbeitungsmöglichkeiten zählen:

Saturation, Distortion, Clipping: Sobald ein gewünschter Ton in einer Tonbibliothek gefunden wurde oder synthetisiert wurde, gilt es diesen in die oft surreale Welt des Anime einzubetten. Dabei hilft es, durch das hinzufügen von Obertönen und Verzerrungen den Klängen mehr Charakteristik zu verleihen. Man muss man nicht immer ein Duzend Klänge

übereinanderlegen, oftmals reicht es einem guten Klang mehr Frequenzen und Charakter hinzuzufügen, um das Klangbild vollständiger auszufüllen.

Transient Shaping: Die Anpassung der Transienten ermöglicht präzisere und klarere Klänge. Beim Layern von Sounds kann somit verhindert werden, dass Klänge zu sehr untergehen bzw. dass zu viele Transienten aufaddiert werden.

Parallel Compression: Parallelkompression erhöht die Klangdichte und fügt dem Mix mehr Präsenz hinzu. Gerade bei Verwendung und Überlagerung von dynamischen Klängen kann dadurch ein einheitlicheres Klangbild erreicht werden.

Frequency Modulation: Frequenzmodulation ist wahrscheinlich der wichtigste und charakteristischste Effekt wenn es um Animes geht. Lasersounds, Swooshes, Bass Sweeps, Magie Effekte, Attacken, klischeehafte Bewegungsklänge und viele mehr bedienen sich der Frequenzmodulation. Wenn man einen guten Klang hat, dieser jedoch noch nicht den „Anime Sound“ hat, kann eine kreativ Eingesetzte Frequenzmodulation wunder wirken.

Musik

Musik spielt eine zentrale Rolle in Animes und trägt maßgeblich zur Emotionalität und Atmosphäre bei. Die musikalische Akzentuierung wichtiger Szenen verstärkt deren Wirkung und verleiht ihnen zusätzliche Tiefe. Musik intensiviert die emotionale Wirkung und unterstützt die narrative Struktur, indem sie akustische Lücken im Sounddesign füllt. Außerdem werden sie oft als Leitmotiv verwendet. Im Anime „One-Piece“ werden Trommel und Bongo Klänge verwendet um die Verwandlung des Hauptprotagonisten zu begleiten. Bei jeder Verwandlung wird somit nicht nur die Visuelle Verwandlung erwartet, sondern auch die Tonale Verwandlung und die damit einhergehenden Emotionen. Im zuvor angesprochenen Anime „Cowboy Bebop“ wird die am Anfang vorgestellte Western Musik immer wieder während Schlüssel Momenten aufgegriffen und begleitet somit die Reise des Hauptprotagonisten.

Anime Soundtracks

Anime-Soundtracks sind oft komplex und vielfältig und tragen wesentlich zur Identität und Atmosphäre der Werke bei. Die Gestaltung der Soundtracks ist sehr frei, mit dem Hauptziel, Emotionen zu vermitteln. Der Soundtrack prägt den ersten Eindruck eines Animes und kann entscheidend für dessen Erfolg sein. So besteht der Intro Song „Unravel“ der ersten Staffel „Tokyo Ghoul“ aus einer eher leisen Strophe, die die Hilflosigkeit des Protagonisten Ken Kaneki beschreibt, während Gegensätzliche Leadinstrumente im Prechorus seine verzerrten Gedanken widerspiegeln und der laute Chorus wie ein Hilferuf von Ken Kaneki wirkt.

Außerdem begleiten Anime Soundtracks oftmals die charakterliche Entwicklung der Protagonisten. Musikalische Themen entwickeln sich parallel zur Handlung und beschreiben die Veränderung der im Anime vorkommenden Figuren. In „Attack on Titan“ ist dies sehr deutlich zu sehen. Während die erste Staffel von imposanter Orchesterlicher Musik eingeleitet wird, begleitet die dritte Staffel ein ruhiger theatralischer Soundtrack, welche die Veränderung des Hauptprotagonisten „Eren“ widerspiegelt.

Soundtracks sind integraler Bestandteil der Anime-Kultur und oft ebenso beliebt wie die Animes selbst. Aufwändige Kompositionen und Arrangements sind keine Seltenheit und tragen zur hohen Qualität bei. Dynamische Melodien, Harmonien und Rhythmen halten die Zuschauer emotional eingebunden, stehen im Vordergrund und verkörpern das Wesen des Animes. So ist es nicht verwunderlich, dass Anime Soundtracks eine eigene Kategorie bei Anime Awards bilden und zahlreiche Orchester weltweit touren und begleitet von visuellem Inhalt Anime Musik live vortragen.

Quellen

- <https://www.moviepilot.de/news/was-ist-ein-anime-welche-anime-genresund-anime-zielgruppen-gibt-es-187918> (besucht am 24.04.2024 13:44)
- <https://www.344audio.com/post/article-secrets-of-anime-sound-design>
- <https://gamerant.com/anime-sound-designer-yasumasa-koyama-retrospective/>
- <https://www.thecrimson.com/article/2022/3/4/Anime-Music-Emotional-Journeys-aot-demon-slayer-thinkpiece/>