

Sounddesign



Was ist Sounddesign ?

Prof. Oliver Curdt
Audiovisuelle Medien
HdM Stuttgart

Was ist Sounddesign ?



- engere Definition:
 - alle Geräusche außer Sprache, Musik und Endmix
 - ⇒ Aufgabenverteilung in der Filmproduktion
- erweiterte Definition:
 - Verantwortung für die gesamten Tonspuren einer Produktion
 - Stems ⇒ Beispiel 
 - Stimmen
 - Musik
 - Geräusche
 - Sounddesign (nicht reale Klänge, Spezialeffekte, stark bearbeitete reale Klänge)

Emotionale Wirkung mit und ohne Ton



Was ist Sounddesign ?

- Film: Abfolge fotografischer Bilder einer schauspielerischen Darbietung
 - Unterschiede Bühne und Film
- Verfolgungszene
 - ohne Musik 
 - mit Musik 
- emotionales Defizit des bewegten Bildes ausgleichen
 - Beispiel: Stopp-Trickfilm 

Sounddesign

- Anwendungsbeispiele heute
 - Film
 - Games
 - Internetseiten
 - Automobilindustrie, Motoren, Türen
 - Getränke, Rasierapparate, Fön, Staubsauger, ...
 - Jingles, Werbung, Audio-Branding, ...
 - Volksfest: Achterbahn, Geisterbahn, ...
 - Programmierung / Kreation neuer Sounds für Produkte
 - ...

Prof. Oliver Cürdt

Sounddesign / Allgemeines

- Begriff „Sounddesign“ seit Ende der 70er Jahre
 - Ben Burt: Star Wars (1977) 
 - Walter Murch: Apocalypse Now (1979)
 - „Sound Montage and Design“
 - Sprache
 - akustisches Umfeld, Atmo
 - Geräusche
 - Spezialeffekte
 - Musik

Prof. Oliver Cürdt

Sounddesign / Filmtone

- Ton gleichberechtigt bei der Gestaltung eines Filmes
- Einfluss bei Entwicklung von Story-Board und Drehbuch
- Auswahl des Drehortes
- Handlung ergänzen, bereichern, vorantreiben
 - neue Ebenen schaffen
 - Beispiel: Sprachaufnahmen

Prof. Oliver Curtt

Was ist Sounddesign ?

- Zusammenhang einer Situation veranschaulichen
 - Stimme (franz.) allein 
 - Wo befinden wir uns?
 - Was befindet sich in unserer Umgebung?
 - Delay, Reverb, Filter, Amp-Simulation 

Prof. Oliver Curtt

Sounddesign bei Sprachaufnahmen

Ort ? Umgebung ?



schwedisch, Stimme



schwedisch, Stimme + Sounddesign

Verwenden von Atmos und Räumen

Atmo

- akustische Darstellung von Orten
 - „establishing sounds“
- geologisch
 - Wind, Regen, Gewässer
- biologisch
 - Pflanzen- und Tierwelt
- menschlich
 - Infrastruktur, urbane Räume
 - Geräte, Maschinen

Atmo - Layering

„Layering“ versch. Geräuschebenen

-  Hochzeit komplettes Sounddesign
-  Hochzeit Glocken
-  Hochzeit Atmo
-  Hochzeit hupende Autos

Atmo

„verwandte“ Atmos verwenden

-  Autokorso
- Hupe:
- Autokorso
 - Hochzeit
 - Warnsignal
 - Aufforderung



Atmo - Layering

„Layering“ von Atmos in versch. Dimensionen



Silvesterparty - komplettes Sounddesign



Hintergrund - Feuerwerk mit Hall



Mittlerer Abstand - Menschenmenge + Musik



Vordergrund - Gläser + Sektflaschen

Atmo – Layering

- Atmo am Set grundsätzlich günstig
- Beschaffenheit der Atmo?
 - ⇒ geräuschvoll, leise, abwechslungsreich
- präsenste Atmo für Nahaufnahmen meist ungünstig
 - ⇒ Ausnahme: Erzeugen von Spannung
- „Atmosphäre Deluxe“ 

Sounddesign bei Sprachaufnahmen

etwas Fluss in eine Szene bringen.

→ geschicktes Platzieren von Dialogen
und Geräuschen



Partygespräch - Stimmen allein



Partygespräch - mit zusätzlichen
Geräuschen
→ Timing beachten !!!

Sounddesign / Filmtone

- Bedeutung von Atmo  
 - komischer Effekt bei „EIN/AUS“ 
- unpassende „falsche“ Atmo zum Bild wirkt als Querstand / Besonderheit
 - erweckt Assoziationen
 - greift vorweg
 - erzeugt häufig Unwohlsein
 - sollte aufgelöst werden
- Effekt bei Zeitlupenaufnahmen

Zusammenwirken von Auge und Ohr

-  Variante A
 - | Vogelzwitschern
-  Variante B
 - | Glocke + Vogelzwitschern
-  Variante C
 - | Schwert + Glocke + Vogelzwitschern
-  Variante D
 - | tiefe Klänge + Schwert + Glocke + Vogelzwitschern
-  Variante E
 - | tiefe Klänge + Schwert + Glocke

Umgang mit Stille

- | digital null
- | Rauschen
- | Konzertsaal, -atmosphäre
- | leerer Raum
 - | unheimlich ???
- | Raum gefüllt mit schweigenden Personen
 - ... noch unheimlicher ???

Umgang mit Stille

- Angst vor „Toten“-Stille
 - Todessymbol
- unangenehm, peinlich, unterdrückter Konflikt, Unausgesprochenes
- Unsicherheit, Desorientierung
- Ruhe vor dem Sturm, Verschnaufpause, Erholung nach viel Action

Prof. Oliver Curtt

Umgang mit Stille und Atmo

- Ausblenden von Atmo (-anteilen) erzeugt Spannung
 - ⇒ erhöhtes Bewusstsein
 - ⇒ Konzentration auf das Wesentliche
 - ⇒ „Ruhe vor dem Sturm“
 - ⇒ ggf. Abkopplung von Realität

Prof. Oliver Curtt

Umgang mit Stille

- totale Stille: z. B. „Matrix 1“
 - Neo zum ersten Mal in der Matrix

- „Spiel mir das Lied vom Tod“ (Einleitung)
 - Stille und Spannung

- „Fliege“
 - entweder hörbar (fliegt) oder sichtbar (sitzt)



Umgang mit Klängen

- rhythmische Klänge
 - → Vorhersehbarkeit

- unregelmäßige Klänge
 - → Unvorhersehbarkeit
 - → Aufmerksamkeit, „Alarmbereitschaft“

Zusammenwirken von Auge und Ohr

- Sounds von „unsichtbaren“ Schallquellen
 - Phantasie des Zuschauers
⇒ starke Wirkung
 - Kontrollverlust
 - häufig bei Horror, Psycho, Science-Fiction, Katastrophe
 - ggf. unbewusst im Hintergrund, ohne die Quelle zu hinterfragen
- visuelle Eindrücke ohne Ton oder umgekehrt
 - → unnatürliche Wirkung

Prof. Oliver Curdt



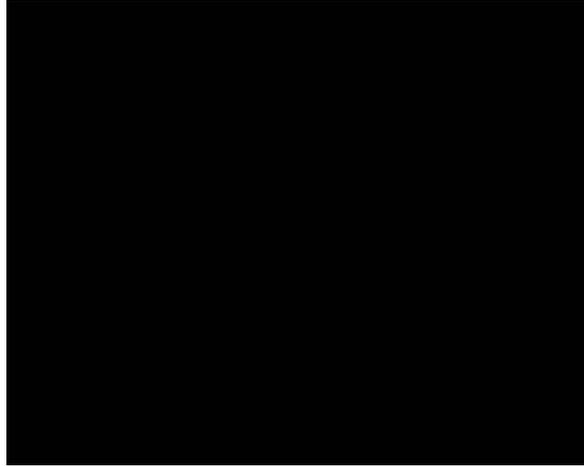
Spannungsaufbau

- bewusstes Weglassen von Geräuschen („Stummschalten“)
 - → Erzeugen von Spannung 
 - → unerträgliche Stille 
 - → Schockmomente  
 - ... weniger ist mehr ...

Prof. Oliver Curdt

Schock und Spannung

- akustischer Akzent



Prof. Oliver Curdt

Schock und Spannung

- ohne akustischen Akzent



Prof. Oliver Curdt

„unsichtbare“ Geräusche

- Mehrdeutigkeit von Klängen, OFF-Screen-Geräuschen
 - → Kontrollverlust
 - Frustration des Rezipienten → Ohnmacht ... Angst
 - Mittel zum Spannungsaufbau ... + Auflösung
 - → Fehlalarm / Trugschluss 
 - Voraussetzung: exaktes Timing von Bild und Ton
 - Schüsse ??? ... Bedrohung ??? 
 - „anempathischer“ Effekt → Gleichgültigkeit 

Prof. Oliver Curdt

Spannung und Entspannung

- Spannungsaufbau
 - Beispiel: heranfahrender Zug 
 - Beispiel: DrumSetMatch 
 - Vergleich: Original und Remake  

Prof. Oliver Curdt

Erwartungen, Spannungen, Emotionen

- Zusammenspiel von Musik, Geräuschen und Atmo ...
textliche Inhalten
- Enttäuschung einer Erwartung
 - stärkere emotionale Reaktionen zur Folge als deren Bestätigung
 - ⇒ wichtig für die Wirkung von Filmmusik

Audiovisuelle Wahrnehmung

- über größere Entfernungen hinweg möglich
- assoziative Wirkung der Tonebene
 - ... das hört sich an wie ... Ton als Bildersatz
 - Suggestion und Assoziation
 - Bildebene ebenfalls ? ... das sieht aus wie ...
 - individueller Erfahrungsschatz des Rezipienten

Audiovisuelle Wahrnehmung

- Anregung anderer Sinneseindrücke (Fühlen, Schmecken, Riechen) über auditive und visuelle Kanäle möglich
 - limbisches System
 - Hormonhaushalt
 - Körperfunktionen
 - erst limbisches System, dann Hörzentrum
- Multiplikationseffekt durch Kombination versch. Sinne → stärkeres Erlebnis als bei Summierung der einzelnen Sinne

Prof. Oliver Curdt

Audiovisuelle Wahrnehmung

- „Gänsehaut“
- „Visionen“ beim Hören von Musik
- hohe Lautstärken körperlich spürbar
- Bücher ...

Prof. Oliver Curdt

Audiovisuelle Wahrnehmung

- akustische Reize werden deutlich schneller verarbeitet als visuelle
 - Auge: gleichzeitig Raum und zeitlicher Verlauf
 - auch statischer Eindruck möglich
 - „Durchscannen“
 - eines Raumes nach z. B. einem Bekannten (visuell)
 - eines komplexen Klangereignisses (auditiv)
 - ⇒ subjektive Trennung: relevant – nicht relevant
 - Ohr: zeitabhängig (Ablauf eines akustischen Ereignisses)
 - Rückschluss auf Raum möglich

Informationen durch Klänge

- Klänge wirken emotional direkt, nicht intellektuell durchdacht
- Zustand: Sturz ⇒ zerbrochenes Glas
- Beschaffenheit eines Gegenstandes: hohl, massiv
- dynamischer Vorgang: lauterer Geräusch, wenn Wasser kocht
- Motor: guter Zustand oder defekt

Hören und Sehen

- Sound erzeugt unmittelbare und starke Veränderung der Haltung des Hörers
 - Original ab ca. 2.20 min 
 - HdR mit „normalen“ Stimmen, ohne Effekt 
- Der Ton erzählt die Geschichte
 - „Bearbeitung“ 
 - Original 
- Beispiel: Kurzfilm „Spielzeugland“ 

Prof. Oliver Curdt

Akustische Perspektive

- akustische Einschätzung von Entfernungen nur ungenau
 - → nur grobe Unterteilung
 - → Einfluss auf visuelle Wahrnehmung
- 3 Perspektiven mit fließenden Übergängen
 - 1. entfernt \triangleq Totale → akustischer Überblick, Atmosphäre
 - geringere Lautstärke
 - weniger Tiefen, weniger Höhen
 - weniger Dynamik
 - mehr Diffusschall

Prof. Oliver Curdt

Akustische Perspektive

- 2. Nah
 - | erhöhte Aufmerksamkeit auf bestimmte Details

- 3. Detail
 - | fokussierte Aufmerksamkeit → ungewöhnlich
 - | Ausblenden der Umgebung
 - | Intimität, evt. Aufdringlichkeit oder Bedrohung

Sounddesign

- keine zwangsläufige Übereinstimmung notwendig
 - | unterschiedliche Perspektiven von Bild und Ton
 - | Beispiel „Die Insel“ – Autojagd der Doppelgänger 
 - | starke akustische Selektion

- Differenzierung
 - | akustischer Vordergrund
 - | akustischer Hintergrund
 - | sichtbar oder unsichtbar

Sounddesign

- fließende Übergänge
 - Beispiel „Der englische Patient“ (Einleitung) 
 - Umgang mit Atmo (Beispiel „Minenfeld“) 
- durchgehende Musik oder Atmo über mehrere Szenen als „akustische Klammer“
 - Kontinuität suggeriert gleichen szenischen Kontext



Prof. Oliver Curdt

Sounddesign – Musik

- percussive, rhythmisch betonte Musik
 - vertikale Wirkung, weniger linear (horizontal)
 - für Actionszenen („Achtung: hier und jetzt“)
 - zeitliche Abläufe werden schneller wahrgenommen (Zeitraffereffekt)
- sphärische Musik
 - subjektive Zeitwahrnehmung wird gedehnt
 - Blick nach vorne

Prof. Oliver Curdt

Was leistet Sounddesign ?

- akustische Ankündigungen
 - Auslöser einer Handlung (z. B. Alarmton, Warnsignal)

- 3 Hauptfunktionen der Tonebene nach Marvin M. Kerner
 - 1. Glaubwürdigkeit
 - Synchronisation und Synthese

 - 2. zusätzliche Informationen
 - z. B. durch Kommentator / Off-Sprecher

 - 3. psychologische Funktionen

Erstellen eines Sounddesign

- Was soll wirklich vertont werden ?
 - Zielsetzung festlegen und beachten

- Was braucht man alles ?
 - Musik
 - Atmo
 - Geräusche
 - Sprache
 - ...

- Reihenfolge und Vorgehensweise ...
 - Was ist wichtig?



Zusammenwirken von Auge und Ohr

- Ergänzung visueller und akustischer Wahrnehmungen
- Suchen nach kausalen Zusammenhängen bei gleichzeitiger Wahrnehmung / Überlagerung
- gleicher Inhalt auf allen Ebenen
 - ⇒ Verdeutlichung, Klarheit
 - ⇒ Lehr- und Dokumentarfilme

Zusammenwirken von Auge und Ohr

- bei Abweichungen oder Gegensätzen:
 - z. B. neutrales Bild mit emotionalem Ton
 - ... werden Fragen aufgeworfen ...
 - Vergleich mit eigenen Erfahrungen
 - Besonderheiten ?
 - tiefe Töne, Grummeln als akustische Vorwegnahme von Dramatik
 - Dissonanzen
- ⇒ dramaturgischen Mehrwert erzeugen

Prof. Oliver Curdt

Zusammenwirken von Auge und Ohr

- Gesamtkunstwerk als Ziel
 - Mut zur Lücke in einer der beiden Ebenen für sinnvolles Zusammenwirken
 - sonst zwei konkurrierende Wahrnehmungsebenen
 - Filmmusik = Funktionsmusik
 - ohne Bildbezug häufig belanglos
 - direkter Bezug zur Handlung nicht zwingend

Prof. Oliver Curdt

Sounddesign / Filmtone

- Zusammenhänge zwischen Bild und Ton
 - Ist die Wirklichkeit realistisch genug?
 - ⇒ übersteigerte Realität
 - ⇒ irrealer Klangwelt häufig überzeugender
 - Beispiele:
 - dröhnende Schritte 
 - hohe Präsenz von Nebengeräuschen (z. B. MATRIX Verfolgung), Variante ohne Bild
 - Kampfszenen, Geräusche im Weltraum
 - Stereotypen, um Erwartungshaltung nicht zu enttäuschen

Prof. Oliver Curdt

Sounddesign / Filmtone

- symbolische „Schlüsselgeräusche“
- Verfremdung durch „Layering“ und Bearbeitung
- Beispiel HdR 1 
 - Galadriel's Spiegel
 - deutsche Version 
 - englische Version 
- Gegenbeispiel Panorama
 - eher konservativ, Übersteigerung eher selten
 - meist statisch
 - wenig Sprünge

Prof. Oliver Curdt

Sounddesign / Filmtone

- O-Ton oder Nachvertoneung ???
- guter O-Ton ist kosten- und zeitsparend
- deutlich hörbare Stör- und Nebengeräusche reißen den Zuschauer/Zuhörer aus dem Geschehen/Story

Sounddesign / Filmtone

- ggf. „Nurtonaufnahmen“
 - vor oder nach dem Kamera-Take?
⇒ Konzentration vorher meist höher
- Szenen mit Musik und Komparsen
 - mehrere Durchläufe für einzelne Soundschichten
 - ... Mehrspuraufnahmen ...

ADR (Automatic Dialogue Replacement)

- notwendig bei mehrsprachigen Produktionen
- Schwierigkeiten mit Intensität und Authentizität gegenüber O-Ton am Set
- Anpassung der Akustik !!!
- Perspektive / Entfernung: Bild – Ton
→ keine zwingende Übereinstimmung nötig
- zusätzliche Kosten, weitere Studiotage
- ggf. Boom-Operator im Studio mit identischer Technik wie am Set

Prof. Oliver Curtt

O-Ton am Set

- Var. 1: günstige Mikrofonierung am Set 
- Var. 2: ungünstige Mikrofonierung am Set 
- Var. 3: Restauration von Var. 2 mit iZotope 
- ADR 
- Roomtone & Atmo 

Prof. Oliver Curtt

Sounddesign / Foley

- „Geräuschemacher“ ⇒ Foley-Artist
 - benannt nach dem amerikanischen Toningenieur Jack Foley
 - insbesondere für menschliche Geräusche
- Geräuscharchive
 - <http://im-www.hdm-stuttgart.de/soundbase/>



JACK DONOVAN FOLEY

Sounddesign / Foley

- Geräuscharchive
 - Gefahr der Wiedererkennung 
 - „Der brennende Pfeil“ 
 - „Die Teufelsbrigade“ 
- ... oder besser eigene Aufnahmen ???
- Ben Burt: Sounddesign für Wall-E 

Quelle: <http://www.marblehead.net/foley/jack.html>

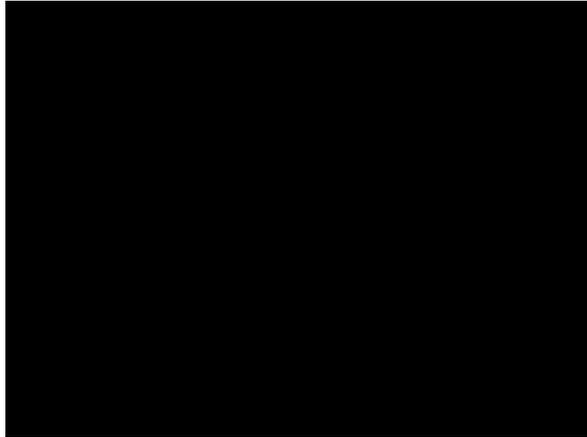
Sounddesign / Foley-Artist

Individualisten mit
„Berufsgeheimnis“

Beispiele



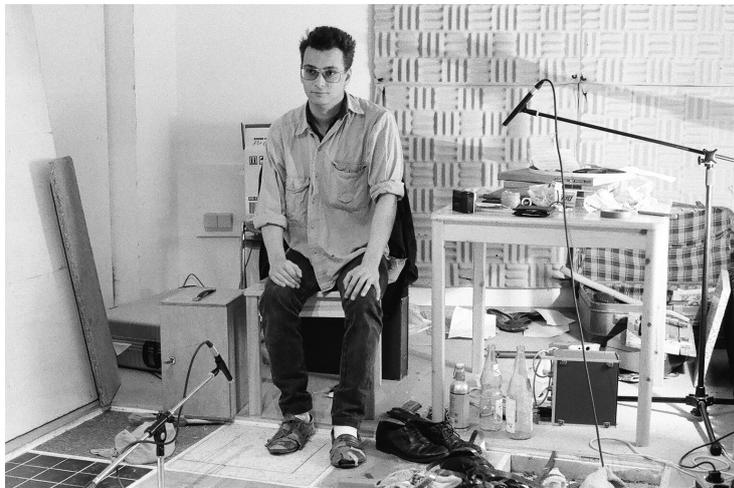
Bastelanleitung
für einen Zombie



Prof. Oliver Curdt

Quelle: Prof. Thomas Görne, HAW Hamburg

Foley Artist



Prof. Oliver Curdt

Foley Artist



Prof. Oliver Curdt



Sounddesign / Foley-Artist

- ! Alternative zu Geräuscharchiven
- ! besseres Timing
- ! individueller als Geräuscharchiv
- ! homogener
- ! dynamischer
- ! ⇒ realistischer
- ! ⇒ geringerer Zeitaufwand

Prof. Oliver Curdt

Sounddesign / Foley-Artist

- | Beispiele für „Foley-Rezepte“
 - | Tüte voll Luft schnell um den Arm wickeln
= Sprung ins Wasser
 - | Streichholzschachtel und Nagelfeile
= Baum durchsägen
 - | kleines mit Mehl gefülltes Stoffsäckchen
zusammendrücken
= Schritte im Schnee

Prof. Oliver Curdt

Sounddesign / Foley-Artist

- | Beispiel aus HdM 
- | keine definierte Berufsausbildung
- | Foley häufig zusätzlich zum O-Ton
- | Foley fällt besonders dann auf, wenn nicht vorhanden
⇒ unbewusste Wahrnehmung
- | HdR 2: Demo Kampfszene 

Prof. Oliver Curdt

Akustische Elemente / Geräusche

- Funktion von Geräuschen
 - 1. Dokumentieren
 - 2. Überhöhen
 - 3. Verfremden

- Ziel: Emotionen vermitteln
 - besonders bei Verknüpfung mit symbolischer Bedeutung
 - Vermittlung von Charakteren
 - erschrecken bzw. beruhigen

Prof. Oliver Curt

Akustische Elemente / Geräusche

- Wiedererkennungscharakter → Leitmotiv
 - Charakterisierung von Personen, Gegenständen, etc. über den Sound → z. B. „The Fog“

-  ■ Vorgeschichte

-  ■ Verstärkung / Wiederholung

-  ■ Einbindung in Musik

-  ■ Vorstellung / Zuweisen einer Bedeutung

Prof. Oliver Curt

Sounddesign / „Voice Acting“

- „Voice Acting“
 - „mit der Stimme spielen“, Geräusche erzeugen
 - Lautmalerei
 - Ausrufe, Interjektionen
 - kein gesprochener Text
 - vielfältige Ausdrucksmöglichkeiten, emotional
- Beispiel „Punktprobe“ 

Prof. Oliver Curtt

Sounddesign / Foley-Artist

- Foley-Artist-Beispiele / Voice-Acting



- HdR 2 

Prof. Oliver Curtt

Soundalikes

- | Musikstück, stark an einer Vorlage angelehnt ohne Verletzung der Urheberrechte
- | weckt Assoziationen
- | häufiger Anwendungsfall in der Werbung
- | rechtliche Frage schwierig ...
 - keine eindeutige Definition möglich ...
 - GEMA ...
 - | Melodik, Harmonik, Rhythmus, Sound, Arrangement
 - | Dynamik, Tempo, Timing, Agogik ⇒ Interpretation

Prof. Oliver Curtt

Soundalikes

“Bedient” - Disney Soundalike

Original Horn-Thema 



Soundalike Horn-Thema 



Prof. Oliver Curtt

Soundalikes

“Bedient” - Disney Soundalike

 Original Horn-Ending



 Soundalike Horn-Ending



 Original Logo-Musik

 Soundalike gesamt

Prof. Oliver Curtt

Sounddesign / Filmtton

■ Arbeit am fertig geschnittenen Bild

- Reagieren auf visuelle Vorgabe
- Ausgleichen von Schwächen (Erzählfluss, Spannungskurve, Schnitte)
- Übereinstimmung von Musik- und Szenenlänge ???
 - Spannungsbogen der Musik
- begrenzter Budget-Rahmen
- Zeitdruck
- Beispiel: „Frida“ 
 - Übergang: real ... mystisch ... surreal ... makaber

Prof. Oliver Curtt

Umgang mit O-Tönen

- Rauschen:
 - iZotope, Spectral Cleaning, ...
 - Declick, Decrackle, Dehiss, ...

- BEISPIEL: Enrico Caruso, 1907 ⇨ 2000
Meyerbeer: "O Paradiso"


- grundsätzlich Dialoge „sauber“ schneiden
- statisches Maskierungsgeräusch

Prof. Oliver Curdt

Umgang mit O-Tönen

- dynamisches Maskierungsgeräusch
 - günstig bei ruhiger Szenerie und verrauschter Sprache
 - Meeresbrandung, Windböe, vorbeifahrendes Auto, etc.

- Kombination versch. Maskierungsgeräusche

Prof. Oliver Curdt

Umgang mit O-Tönen

- Raum, Atmo verlängern:
 - Loops möglich, aber Periodik vermeiden !!!
 - unterschiedliche Blenden an den Übergängen
 - Länge des Loops variieren
 - Delay auf einen Kanal (auf „Blubs“-Geräusche achten)
 - Reverse Soundfile

- dynamischer Mix, Memory-Effekt des Gehörs

Prof. Oliver Curdt

Umgang mit O-Tönen

- bei lauten Störgeräuschen
 - EQ, Notchfilter, Hochpass
 - dynamische Filter verwenden
 - ggf. Verdeckungsgeräusch hinzufügen !!!

Prof. Oliver Curdt

Umgang mit O-Tönen

- Postproduktion: Filtern der Panoramamitte
 - XY → MS (EQ auf M-Signal) → XY
- Umgang mit Mono und Stereo
 - Sprache (mono)
 - Atmo (stereo) 

Prof. Oliver Curdt

Übergänge und Schnitte

- harmonischer Schnitt
- disharmonischer Schnitt
- Blende
 - Kreuzblende
 - Sturzblende
 - Raumbblende
 - Zeitblende
 - Dimensionsblende
 - (z. B. Gedanken- und Sprechenebene)
- Bezug zum Bild ... ???

Prof. Oliver Curdt

Klassisches Sounddesign

- Was tun in lauter Umgebung?
 - | Beispiel: „Matrix“, Szene „Diskothek“ 
 - Impulse, kurze markante Klänge
 - andere Umgebungsgeräusche nicht an Lautstärke überbieten
 - Umgang mit vorgegebenen Geräuschen
 - | Kontraste schaffen, Ruhe vor besonders lauten Stellen
 - | Vorbereiten / Einbetten

- HdR 3 

Prof. Oliver Curtt

Panorama ... mit mono fing es an ...



... alles hintereinander ...

Prof. Oliver Curtt

Sounddesign-Weisheiten

- anhaltende Pegel werden immer leiser wahrgenommen
- viele Sounds zur gleichen Zeit verdecken sich gegenseitig
- wenig Dynamik wirkt eintönig und anstrengend
 - ggf. „akustische Pausen“ einbauen

Sounddesign-Klischees

- Hubschrauber
- Ton zeitlich dem Bild voraus – akustische Ankündigungen
- Warnsignale, Martinshörner
- Rabe, Krähe → Unglück, Unheil
- tiefe Frequenzen → Größe, Kraft, Unheil

Sounddesign-Klischees

- Glocke
- Möwe → Meer
- Blitz und Donner → Gefahr ... Schutz suchen
- Uhrenticken
 - Stocken
 - Spannung
 - peinliche Stille
 - Grundbeat → Übergang Musik → Doubletime → Zeit läuft weg

Prof. Oliver Curdt

Quelle: Weiss, Peter Phillippe: Wenn Design die Materie verlässt, BoD 2015, s. 49

Bekannter „Hollywood“ - Sound-Code

- Sounddesign
 - Bass → Gefahr, Größe
 - Metall-Effekte → Action, Science-Fiction
- Orte, Szenerien
 - Polizeisirene/Hall → New York, Großstadt
 - Zikaden und Wind → Wüste

Prof. Oliver Curdt

Bekannter „Hollywood“ - Sound-Code

■ Filmmusik

- Orchester → Größe, Epik
- Disharmonie, Bass → Gefahr, Unbehagen
- Rhythmus → Stress, Verfolgung, Jagd
- Violinen → Emotionen, Liebe, Trauer
- Belltree → Zauber, Geheimnis

■ Beispiel „unsere Ozeane“

- zauberhafte Welt
- viele Krabben



Hinweise für den Entwurf

- Abhöre wechseln
- KH, Bässe im Hardcut
- Amateursprecher mit evt. eigenem Text
- Atmo als verbindendes Element zwischen den Texten
 - Untermalung wichtig
 - Lücken, Zerfall und Sterilität vermeiden

Hinweise für den Entwurf

- nicht in die Sounds hineinsprechen
 - bitte nacheinander !!!
- gesamter Arbeitsaufwand häufig unterschätzt
- viel Zeit für Suche in Soundarchiven einplanen

Hinweise für den Entwurf

- Mischung ist wichtig
 - kann mäßige Sounds kaschieren
 - Hall evt. auch für Außenaufnahmen
 - Problem mit „Rauschen“ wegen geringer Pegel
 - Problem mit dem Bassanteil, Umgang mit LFE

Hinweise für den Entwurf

- Präsentation bitte gut vorbereiten
 - Zeit einteilen und ausnutzen !!!
 - Links ausprobieren
 - Pegelverhältnisse checken
 - „Brumm-Geräusche“ vom Ladegerät !!!

