

## Große Hausaufgabe sound-design

### Sommersemester 2024

Jeder und jede sucht sich eine Aufgabe aus den unten stehenden aus bzw. wir verteilen die Arbeiten im Elective.

Dann bekommen alle sounds per wetransfer oder dropbox zugeschickt, die grundsätzlich ausreichen, um die Aufgabe befriedigend zu erledigen. Alles, was gut oder sehr gut sein soll, erfordert tendenziell weitere Geräuschsuche oder gar – erstellung. Ihr könnt gerne, falls es die Inhalte hergeben, mit euren Mitstudierenden sounds austauschen und überall sampeln, wo ihr wollt. Dies wird ja keiner Veröffentlichung zugeführt.

Überlegt, wie ihr diese sounds als Grundstock einer großen Geräuschdatenbank nutzen könnt. Wie können sie in eine Suchmaschine oder Suchroutine integriert werden? Was für eine Suchmaschine oder -routine könnte das sein? Ist eine verfügbar? Wie würdet ihr ggf. ein solches Werkzeug entwickeln?

**Diese Fragen müsst ihr im Laufe des Electives bei der Vorstellung der Ergebnisse eurer Aufgaben beantworten können!**

Ihr könnt euch aus der Liste unten frei eure Lieblingsaufgabe aussuchen; aber jeder und jede soll eine eigene Aufgabe bearbeiten. Wir wollen alles nur ein mal hören.

Und bitte bedenkt, dass ihr die zur Verfügung gestellten sounds auch zu einem späteren Zeitpunkt nicht für Veröffentlichungen nutzen dürft.

**Lest die Aufgabe sorgfältig!** Wenn da z.B. steht, dass ihr eine Atmo unter laufender Musik aus dem Orchestergraben machen sollt, dürft ihr keine wirklich tonalen Aspekte in euer sound-design einbauen – geschweige denn Musik!

**Achtung:** Hier und da gibt es bei den sounds auch absichtliche Irrwege...

Grundsätzlich könnte es sinnvoll sein, etwas über das Schauspiel, die Oper oder das Tanzstück nachzulesen, zu dem ihr arbeiten sollt.

**Deadline: 04.07.23, 18:00 Uhr. Später fertig = Punktabzug!**

**Ein MP3-Stereo-Mix, 320kbps, 48kHz stereo per Mail.**

**Am 05.07. vorhalten auf der DAW zur Vorführung im Elective.**

### **Das Alchemistenlabor**

Schauspiel, Goethe: Faust 1. Atmo unter Monolog („Habe ... durchaus studieret mit heißem Bemüh'n“). Zeit nach Bühnenbild und Kostüm: 19. Jahrhundert.

Gruselig. Wir sehen Teile von menschlichen Körpern in Glasbehältern, ein Mikroskop, alles, um einen Zombiefilm auszustatten, aber intellektueller.

Länge: ca. 90 Sekunden. Wird am Ende über 20 Sekunden ausgefadet.

### **Das riesige Projektil**

Jules Vernes Reise zum Mond als Kindertheaterstück. Mindestalter 6 Jahre. Wir sehen die Kanone. Wir wollen hören den Abschuss und den Aufstieg des Projektils. Es soll spektakulär und übertrieben sein, aber nicht zu beängstigend. Comic- oder Cartoon-Stil.

Bitte Ideen haben zur bühnentechnischen Umsetzung!

Länge: Maximal 15 Sekunden.

### **La Piazza**

Schauspiel, Komödie (unspezifisch). Gesetzt in den 1930er Jahren in Italien. Wir brauchen eine Atmo, die eingespielt wird unter Dialog und die uns eine Piazza erzählt, am frühen Abend im Sommer in einem Dorf. Sie kann Musik enthalten, muss aber nicht. Das sound-design muss unhörbar ein- und ausfadebar sein.

Länge: 2 bis max. 3 Minuten (inklusive fade-Zeiten)

### **Quasimodo**

Musical. Es soll ein sound-design erstellt werden, das unter Instrumentalmusik (vom Orchester live) laufen soll während eines längeren Kostümwechsels oder Bühnenbildumbaus. Wir sehen Notre Dame nachts von außen, wir wollen hören die Charakterisierung Quasimodos als tragische Figur, Wahnsinnigen, Liebenden, beängstigenden Mann, der in der Kirche

herumspunkt.

Länge: 50-90 Sekunden.

### **Hamlet und der Geist**

Drama, Prinz Hamlets erste Szene mit seinem verstorbenen Vater, der ihm als Geist erscheint. Er bekommt die Geschichte des Betrugs und des Mordes, die sein Onkel an seinem Vater begangen hat, erzählt. Atmo unter Text, zeitabstrakt, nicht einfach das Entstehungsjahrhundert erzählen, bitte.

Länge: 2 bis maximal 3 Minuten.

### **Tür einschlagen**

Oper, Richard Wagners Parsifal. Parsifal bricht in die Gralsburg ein. Wir brauchen 4 Schläge gegen eine mächtige Holztür und dann das Brechen derselben. Alles muss gespielt werden können als jeweils einzelner cue, passend zur Musik. Jeder cue auf jeweils die Eins von fünf aufeinanderfolgenden Takten (angenommenes Tempo: 94bpm).

### **Timon von Athen**

Schauspiel, Shakespeares „Timon von Athen“. Timon von Athen, der der Stadt, ihren Bürgern und der ganzen Zivilisation den Rücken gekehrt hat und nackt in den Wald in eine Höhle gezogen ist, schreit seine Wut heraus. Er ist in seiner Höhle, wir hören es dort tropfen und rieseln, Getier krabbeln, davor den Wald, bedrohlich, feindlich. Die Idee im Theater wäre, einen Ausschnitt einer Szene mit dem Schauspieler vorab aufzunehmen und ihn dann abgehen zu lassen, um die Höhle im Off erzählen zu können. Ihr müsst Euch also im Stück einen Textausschnitt suchen, der passt, ihn aufnehmen und die Stimme mit entsprechendem Raumklang belegen, zusätzlich zur Atmo. Viel Arbeit, viel Ehr.

Länge: 30-50 Sekunden inkl. Atmovor- und nachlauf.

### **Atomexplosion**

Schauspiel, Menasses „Dr. Hoechst“. In dem Stück gibt es eine Szene mit dem Funkverkehr zwischen dem US-Luftwaffenhauptquartier und dem Piloten, der die „Fat Man“ - Bombe auf Nagasaki abgeworfen hat. Am Ende des Dialogs hören wir die Explosion der Bombe, das Publikum paralysierend. Wir brauchen nicht den Dialog, nur die Explosion.

### **Auf den Barrikaden**

Schauspiel, Brechts „Die Tage der Commune“. Das Stück ist transferiert in das gewaltsame Ende des Prager Frühlings. Wir brauchen eine Atmo als Hintergrund für Dialog. Demonstration, Aufruhr, Straßenschlachten, Polizei, Armee.

Länge: Eineinhalb bis max. zweieinhalb Minuten.

### **Der Apfelschuss**

Oper, Rossinis „Guillaume Tell“. Wir brauchen ein sound-design für den berühmten Schuss, wenn Tell einen Apfel vom Kopf seines Sohnes mit der Armbrust herunterschließen muss. Es soll ausgefeilt, etwas übertrieben klingen, Hollywood-Stil. Mach 2 sounds: Erstens den Schuss mit Bewegungen, soweit du diese erzählen willst, und zweitens den Klang, wenn der Bolzen den Apfel trifft. Während der Vorstellung wird der erste sound auf einen cue in der Partitur gestartet, der zweite stoppt den ersten, wenn wir den Apfel fallen sehen.

Bitte Ideen für die bühnentechnische Umsetzung mitbringen.

### **Wut Angst Shylock**

Schauspiel, Shakespears „Kaufmann von Venedig“. Der jüdische Kaufmann Shylock, rachsüchtig, formal aber im Recht, als er seinem Schuldner ein Stück Fleisch als Strafe für dessen Säumigkeit aus dem Leib schneiden will, wird vor dem Dogengericht von den machthabenden Christen ausgetrickst und in die Enge getrieben. Plötzlich droht ihm selbst die Enteignung und sogar der Galgen.

Wir brauchen ein Assoziations-sound-design, das uns die Situation in seinem Kopf beschreibt: Heiße Wut, Hass auf die ihn ewig schmähenden, ausnutzenden

Christen, aber auch Ohnmacht gegenüber ihnen, Angst um seinen Besitz und Angst vor dem Galgen.

Länge: 8-15 Sekunden

ACHTUNG: Kaum Material bei den sounds, hier muss ganz viel selbst entwickelt werden!

### **Ritter Katos Tod**

Schauspiel, Astrid Lindgrens „Mio mein Mio“ als Kindertheater.

Das Theaterstück ist ab 6 Jahren. Der jugendliche Held Mio tötet am Ende mit dem „Schwert, das durch Stein schneidet“ den Ritter Kato, der eine eiserne Rüstung trägt, dessen Herz aber aus Stein ist und nur von diesem Schwert verletzt werden kann. Wir hören höchstens ein paar Schläge eines Gefechts, vielleicht auch nur den finalen. Das sound-design muss die Bedeutung dieses Todes transportieren: Nun ist das ganze Land von einer seit Jahrtausenden anhaltenden Geißel befreit. Trotzdem dürfen die Kinder nicht zu sehr erschreckt werden.

Länge: 3-8 Sekunden (ggf. zzgl. Hall/Ausklang)

### **Am Ostseestrand**

Fontanes „Effi Briest“ als Schauspiel.

Der Protagonistin wird von ihrem Mann, dem Landrat, dem sie an seine neue Wirkungsstätte in einem Ostseestädtchen gefolgt ist, bei einem Strandspaziergang der Major vorgestellt, der später ihr Liebhaber werden wird. Es ist ein stürmischer Herbsttag. Wir brauchen eine zweischichtige Atmo für diese Begegnung am Strand: Brüllende See und scharfer Wind, die auch schon den späteren Verlauf dieser Affäre und der Verwerfungen in Effis Leben vorwegnehmen, eigentlich das selbe im Hintergrund, um Dialog zu ermöglichen.

Dabei wird es nicht funktionieren, das selbe sound-design einfach leiser zu faden. Wir brauchen tatsächlich einen zweiten layer, der die Stimmung hält, ohne alles wegzudrücken. Beide layer müssen auf cue gegeneinander fahrbar sein. Klingt einfach, ist es aber nicht!

Beide layer sollten sich bei der Vorstellung im Kurs bzw. im bounce zur

Verdeutlichung zwei mal abwechseln, wobei der Dialogteil der größere ist.

Länge: Eineinhalb bis zwei Minuten.

### **Invasion der Außerirdischen**

Schauspiel, Walzers Erfindung. Unrealistisches setting: Ein einzelner Mann hat absolute Macht errungen, indem er der Menschheit mit der ultimativen Bombe droht. Es findet ein Staatsstreich statt, verfremdet als Einbruch/Invasion in den Herrscherpalast – mit science fiction Kampfounds. Die Invasion ist unsichtbar, aber wir sehen den Herrscher in Panik geraten. Das sound-design muss unter gebrülltem Text funktionieren.

Länge: 30-40 Sekunden mit klarem Anfang und Ende.

### **Waldatmo**

Schauspiel, Schillers „Die Räuber“. Wir brauchen eine Atmo für eine lange Szene, nachts im Wald. Zeitabstrakt. Ein bisschen beklemmend, vielleicht seltsam. Ohne tonal klar erkennbare Musik (wenn überhaupt mit Musik – muss nicht, aber kann). Die Atmo muss funktionieren als Hintergrund unter Dialog. Nach Möglichkeit wollen wir keine erkennbare loop hören.

Länge: 2 Minuten.

### **Schwertkampf / Matrix**

Ballet, Romeo und Julia. Der Kampf Romeos mit Tybalt. Die Musik kommt vom Orchester, der Kampf ist zu sehen. Das Zeitsetting ist abstrakt, aber irgendwie im Matrix-Stil. Die Tänzer müssen in der Lage sein, den Kampf, den wir hören, zu erlernen und darzustellen. Es gibt keine musikalische Entsprechung in der Partitur, also auch keine Vorgabe zum Metrum.

Länge: 20-25 Sekunden.