

Cineastisch

Hollywood-Blockbuster oder TV-Filme ohne effektvoll kreierten Soundtrack ernten heutzutage keine Lorbeeren mehr. Wie gut, wenn der Klanggestalter deshalb über das notwendige Material verfügt – zum Beispiel der neuen cineastischen Sample-Library von Zero-G.



Von Carina Schlage

Das britische Soundware-Unternehmen Zero-G, seines Zeichens Produzent zahlreicher Sample-Bibliotheken unterschiedlichster Genres, hat nach „Dark Skies“ eine weitere Sample-Library im Programm, die speziell für die Vertonung von Film und Videospielen zugeschnitten ist. „Deep Impact“ heißt die Neue und ihr Name ist buchstäblich Programm. Mit knapp 600 Sounds ist sie nur halb so umfangreich wie ihr Vorgänger, wartet dafür aber mit Klängen auf, die wie eine Ergänzung – sozusagen ein Volume II – der „Dark Skies“-Library wirken: Allen Samples gemein ist das in unzähligen Formen ertönende Impulshafte, Strukturelle. Die Library bietet also zum Einen fertig produzierte, so genannte Construction-Kits und -Atmosphären, die sehr detail- und effektreich gestaltet sind und deren Grundstimmungen fast ausschließlich düsterer Natur sind. Diese stark strukturierten Atmosphären-Samples, die beispielsweise den atmenden

Puls eines Raumschiff-Inneren erzählen oder das gruselige Ambiente einer Ruine mit Türenknarzen und allem, was dazu gehört, sind in zumeist drei Sound-Layer und -Cues unterteilt, auf die der Klanggestalter separat zugreifen kann. Daneben finden sich außerdem „reale“ (Scene-)Atmosphären, die keinesfalls zur Kategorie Null-Acht-Fünfzehn gehören, sondern mit Samples eines brennenden Hauses, Feuerwerks oder Gefängniskorridors wertvolles Klangmaterial darstellen, jedoch angesichts fehlender Layer außer dem Transponieren kaum Eingriffsmöglichkeiten in einzelne Klangelemente bieten. Einige der Atmosphären, wie beispielsweise die Großstadtstimmung, wirken darüber hinaus recht voll und eine Spur zu klischeehaft.

Andererseits kommen aber auch Do-it-yourself-Klanggestalter durchaus auf ihre Kosten: In den Kategorien „Drones“ und „Room Tones“ findet sich zahlreiches Material, mit dem sich herrlich wabernd-blubbernde oder tieffrequente Flächen kreieren lassen. Die „Room Tones“ setzen sich dabei aus real existierenden Raumklängen wie einem U-Boot oder einer Fabrikhalle zusammen, während in der Kategorie „Drones“ eher synthetische Flächen gesammelt sind, in denen sich stets Klang-Elemente bewegen, teilweise als Low-Bit-Sounds, teilweise bis aufs Heftigste verzerrt und entfremdet. Nur wenige Samples enthalten dabei tonale, musikalische Anteile, bei denen sich der Einsatz im Filmtone schwieriger gestalten dürfte, zumal diese Flächen nur als eine Einheit existieren, ohne zusätzliche Layer oder Cues.

Eine Vielzahl der Samples ist auffallend rhythmisch angelegt, der Ordner „Beats“ enthält sogar jede Menge Drum-Loops im Industrial-Stil – so recht scheinen sie jedoch nicht zum inhaltlichen Schwerpunkt der Library zu passen, auch wenn sich mit Hilfe von Timestretch und Transpose sicherlich interessante Effekte erzielen lassen. Für die Videospiel-Fraktion unter den Sounddesignern eignen sie sich hingegen hervorragend.

Ihr ganzes Effekt-Potenzial entfaltet die „Deep Impact“-Library jedoch in den Kategorien „Explosions“, „Hits“ und „Wooshes“. Die große Zahl an ohrenbetäubenden Explosionen, von kurzen Einschlägen bis zum Flammeninferno inklusive Gerölllawine sowie Einschlägen (Impacts), die bis in die Magengrube vordringen können, lassen das Sounddesig-

ner-Herz endgültig höher schlagen. Sogar an „Wooshes“ – dem klassischen Film-Effektsound schlechthin – haben die Library-Produzenten gedacht und bieten dem Sounddesigner umfangreiches, interessantes Material, das weit über den althergebrachten „Cartoon“-Swoosh hinausgeht – ein Wind-Sound, der beispielsweise entsteht, wenn ein Tennisschläger sehr schnell durch die Luft bewegt wird.

Die Gefahr, den Sound mit Bombast-Effektklängen zuzukleistern besteht mit der „Deep Impact“-Library ebenso wie bei ihrer Vorgängerin, denn die Klangfarben der Samples sind insgesamt eher mittig bis basslastig, können aber durchaus zurecht gefeilt werden. Ein extra Lob geht wie schon bei „Dark Skies“ an die Bedienung, denn alle Samples liegen neben dem Standard Wav-Format auch als spielbare Kontakt-, Reason-, oder EXS24-Instrumentenpresets bereit.

FAZIT: *Deep Impact Cinematic Atmospheres & SFX ist eine perfekte Ergänzung zur Dark Skies-Library und speziell auf impulshafte, strukturelle Atmosphären und Effektsounds zugeschnitten. Film-Klanggestalter und Videospiele-Designer, die auf der Suche nach seltenen Ambient-Klängen, bombastischen Explosionen oder krachenden Impacts sind, werden ihre helle Freude daran haben.* ●

Steckbrief

Modell		Deep Impact Atmospheres & SFX
Hersteller	Zero-G	
Vertrieb	Time and Space Distribution Ltd. Unit 7A-B Cranmere Road Exeter Road Industrial Estate Okehampton Devon EX20 1UE Tel.: 00441837 55200 Fax: 00441837 55400 sales@timespace.com www.timespace.com	
Typ	Sample-Library	
Preis [UVP, Euro]	99	
Ausstattung		
Player	Kontakt 3.5, EXS24, Reason NN-XT	
Datenformate	Wav, Aiff, Apple Loops	
Datenmenge	ca. 4,3 GB	
Abtastrate	24 Bit/44,1 kHz	
Anzahl Presets/Sounds	650	
Genre	Ambient, Post Production, Sound-Design	
Inhalt	Mischklänge aus synthetischen und akustischen Flächen-, Effekt-, und Schlagzeug-/Percussion-Sounds	

Bewertung

Ausstattung	sehr gut
Bedienung	sehr gut
Klang	sehr gut
Gesamtnote	Oberklasse sehr gut
Preis/Leistung	sehr gut

MICROTECH GEFELL



microphones & acoustic systems - founded 1928 by Georg Neumann

Ein großes Mikrofon für große Emotionen



mehr Emotionen unter www.microtechgefell.de