

BERUFSBILD **SOUNDDESIGNER/SOUNDEDITOR**

fr: sounddesigner

engl: sound designer/sound editor

Allgemeiner Aufgabenbereich

Die Tongestaltung ist ein dramaturgisches Mittel zur Schaffung einer emotionalen Grundstimmung, die die Bildwirkung ergänzt, erweitert oder sogar über sie hinaus geht. Bildeffekte entfalten oft erst im Zusammenspiel mit Filmmusik und Tonmontage ihre gewünschte Wirkung. Auch das gezielte Platzieren von Stille oder der bewusste Verzicht auf Ton ist eine tongestalterische Entscheidung.

Aufgabe des Sounddesigners/Soundeditors ist die klangliche Gestaltung aller hörbaren Elemente eines Filmes ausser der Filmmusik.

Wenn die Tongestaltung von TV Filmen, Kino Dokumentarfilmen oder kleinen Kinofilmen von einer einzigen Person geleistet wird, nennt er sich in der Regel „Sounddesigner“.

Die Tonbearbeitung mancher Spielfilme dagegen erfordert ein Team von Sounddesigner und Soundeditoren. Bei Projekten, die ein Team involvieren und einen beträchtlichen organisatorischen Aufwand erfordern, kann die Position eines Soundsupervisors Sinn machen.

Tätigkeits- und Verantwortungsbereich

Dialoggestaltung

In einem aufwendigen und detailintensiven Prozess wird der Dialog aus den Originaltönen „herausgeschält“, oder wenn nötig durch Sprachsynchon ersetzt.

Originaltonbearbeitung:

- Auswahl und Organisation der Mikrofonkanäle bei mehrspurigen Originaltonaufnahmen; Angel, Anstecker (Mikroports), Stützmikrofone
- Austausch unbrauchbarer Töne gegen alternative Takes oder Nachsprecher und Entfernung punktueller Störgeräusche
- Bestimmen der Sprachsynchonanteile basierend auf technischen Kriterien (Relevanz von Störgeräuschen, Verständlichkeit der Sprache) und dramaturgischen Zielen (Textverbesserung) in Absprache mit Regie und Mischtonmeister
- Pegeln, Filtern und Restaurieren von kritischen Originaltonaufnahmen (optional, Grenzbereich zu Tonmischung)
- Überprüfung und Auswahl der Geräuschelemente auf Verwendbarkeit für die IT-Fassung (Internationale Tonfassung ohne Sprache)
- Sprachsynchon oder ADR (für engl. „automated dialogue replacement“):
- Vorbereitung der Takelisten für die Sprachsynchonisation
- Betreuung der Sprachaufnahmen (Kommunikation des Sprachsynchonkonzeptes, Gewährleistung hinreichend synchroner Aufnahmen)
- Schnitt der Sprachaufnahmen, um Lippensynchonität zu erreichen

Gestaltung der Atmosphären und Toneffekte:

In der Gestaltung der Atmosphären werden die Räume, in denen die Filmhandlung stattfindet, definiert und erweitert. (Wo sind wir? Wie ist es da, wo wir sind? Warm? Kalt? Friedlich? Bedrohlich?) Die Toneffekte (SpotFX) geben den nichtmenschlichen Handlungsträgern des Filmes den gewünschten emotionalen Charakter (Fahrzeuge, Mobiliar, Geräte, Tiere, nichtmenschliche Kreaturen). Sie lassen real wirken, was beim Drehen gefaked werden musste (Schüsse, Glascrashes, Autounfälle etc.).

Für seine Gestaltung verwendet der Sounddesigner/Soundeditor Originalatmos und Nur-Töne vom Set (während der Drehzeit aufgenommene Töne ohne direkten Bildbezug, engl. „wildtracks“), die Effektgeräusche vom Geräuschemacher und alle Arten von Geräuscharchiven.

- Erarbeitung eines Tonkonzepts in Zusammenarbeit mit der Regie
- Bei Bedarf Organisation zusätzlicher Aufnahmen während der Postproduktion, falls bestimmte Motive dann tonmässig besser erfassbar sind (z.B. Fahrzeuge oder besondere Atmos)
- Gestaltung der Atmosphären und Effekte in Ausrichtung auf das zu mischende Mehrkanalformat (von TV stereo bis Dolby EX und SDDS): „Aufschichten“ der Atmosphären, meist aus einer Mehrkanalbasis und Einzelementen; Kreation von Toneffekten aus Kombinationen von Geräuschen, um einen reichen und einzigartigen Klang zu erhalten

Geräuschsynchron:

Im Geräuschsynchron werden die Körpergeräusche der handelnden Figuren verstärkt resp. ersetzt (Schritte, Bewegung, Handhabung von Werkzeugen etc). Zudem wird Tonmaterial aufgenommen, das Teil des Sounddesign wird (Effekt-Foleys).

Die Aufgaben des Sounddesigners/Soundeditors sind:

- Vorbereitende Kommunikation mit dem Geräuschemacher und Synchrononmeister über besondere Anforderungen (Requisiten, Räumlichkeit)
- Wenn möglich Teilnahme an den Geräuschaufnahmen (Kommunikation der dramaturgischen Bedeutung der Geräusche; Überwachen der Synchronität)
- Schnitt der Geräusche um perfekte Synchronität zum Bild zu erreichen
- Ggfs. Vormischen von Geräuschen, die aus vielen Einzelkomponenten bestehen

Workflow und Mischung:

- Koordination der Projekttransfers vom Bildschnittsystem in das entsprechende DAW Format, in der Regel via OMF- oder AAF-Dokumente
- Absprache der Bildformate für die Tonpostproduktion mit dem Bildschneideraum
- Besprechung des Ablaufs der Mischung mit dem Mischtonmeister und der Studiotechnik (Vormischungen, Kapazitäten der Zuspieler etc.)
- Teilnahme an der Mischung (Kommunikation der Tonkonzepte an Mischtonmeister und Regie; Betreuung der Zuspieler im Mischstudio)

Voraussetzungen /Qualifikation

- Einwandfreie Hörfähigkeit
- Faible für Digitaltechnik

- Sinn für Filmdramaturgie. Der sichere Instinkt dafür, was Ton zum Film bewirken kann und muss, ist entscheidend.
- Fähigkeit, unter erheblichem Zeit- und Erwartungsdruck kreativ zu sein
- Sozialkompetenz und Teamfähigkeit
- Eine eigentliche Ausbildung zum Soundeditor oder Sounddesigner gibt es nicht.
- Für Aus- und Weiterbildungsangebote, die eine gute Grundlage bieten können siehe das Berufsbild „TonmeisterIn“
- In Deutschland gibt es an der HFF Potsdam-Babelsberg einen filmspezifischen Bachelor-Studiengang „Sound“
- Erfahrungen als Assistent in verwandten Bereichen der Film- oder Musikherstellung sind sehr sinnvoll

Anmerkung / Spezielles

Unterschiedliche Projekte - unterschiedliche Bezeichnungen:

Für die Nennung im Abspann sind folgende Personen- oder Tätigkeitsnennungen üblich:

Dialoggestaltung: *Dialog Editor resp. Dialogschnitt*

Wenn Sprachsynchron und Originaltonschnitt extra besetzt sind: *Originalton Editor resp. Originaltonschnitt und ADR Editor resp. Sprachsynchroschnitt*

Sounddesign: *Sounddesigner resp. Sounddesign*

Dem Sounddesigner zuarbeitend: *Soundeffects Editor (kurz FX Editor), Atmo Editor*

Geräuschsynchron: *Foley Editor resp. Geräuschsynchronschnitt*

Sounddesigner und Soundeditoren, die in besonderem Mass zur Tongestaltung beigetragen haben oder eine supervisierende Funktion innehatten, werden im kreativen Block des Abspanns (Regie, Kamera, Drehbuch, Schnitt, Ausstattung, Musik etc.) genannt. Üblich sind die Titel *Sounddesign, Tongestaltung* oder *Soundsupervisor*, meist vor oder zusammen mit dem Titel *Mischung*.

Berufsbildentwicklung:

Der eigenständige Beruf des Sounddesigners/Soundeditors hat sich im deutschsprachigen Raum Anfang der 1990er Jahre etabliert. Zuvor war es üblich, dass der Bildeditor mit seinen Assistenten die Tonmontage durchgeführt hat. Dort wo sich einzelne Assistenten auf den Tonschnitt spezialisiert hatten, nannten sie sich "Toncutter", entsprechend dem damals üblichen Begriff "Cutter" für Bildeditor. Der enge Zusammenhang zwischen Bild- und Tonschnitt war nicht zuletzt darin begründet, dass mit der gleichen Technik gearbeitet wurde - dem Schneidetisch (nach dem Namen einer Herstellerfirma auch schlicht „Steenbeck“ genannt).

Durch die Einführung der digitalen Schnittsysteme (DAW, für engl. „digital audio workstation“) brach dieser Zusammenhang auf. Die neuen Vertoner kamen nur noch selten aus dem Bildschneideraum, öfter aus Berufen oder Ausbildungen der Musikbranche oder Tonaufnahmetechnik. Hinzu kam, dass das Aufkommen neuer, aufwändigerer Mehrkanalformate Spezialisten erforderte, die sich ganz auf die Tonbearbeitung konzentrierten. Sie nannten sich nach dem engl. Vorbild „Soundeditoren“ oder „Sounddesigner“. Die Bezeichnung "Toncutter" wurde schnell obsolet.