

BERUFSBILD

SOUND EDITOR:IN

<i>français</i>	<i>Monteur/monteuse son</i>
<i>italiano</i>	<i>Montatore/montatrice del suono</i>
<i>english</i>	<i>Sound editor</i>

Allgemeiner Aufgabenbereich

Sound Editoren:innen sind zuarbeitende Tongestalter. Sie übernehmen eines der in der Folge beschriebenen Tätigkeitsfelder der Tongestaltung.

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.

Die Aufgabe des Sounddesigns ist die klangliche Gestaltung aller hörbaren Elemente eines Filmes, mit Ausnahme der Filmmusik.

Tätigkeits- und Verantwortungsbereich

Dialoggestaltung

In einem aufwendigen und detailintensiven Prozess wird der Dialog aus den Originaltönen „herausgeschält“ oder wenn nötig durch Sprachsynchron 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 Sprachsynchronanteile basierend auf technischen Kriterien (Relevanz von Störgeräuschen, Verständlichkeit der Sprache) und dramaturgischen Zielen (Textverbesserung) in Absprache mit Regie und Mischtonmeister:in
- 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)
- Sprachsynchron oder ADR (engl. „automated dialogue replacement“)
- Vorbereitung der Takelisten für die Sprachsynchronisation
- Betreuung der Sprachaufnahmen (Kommunikation des Sprachsynchronkonzeptes, Gewährleistung hinreichend synchroner Aufnahmen)
- Schnitt der Sprachaufnahmen, um Lippensynchronität 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 Handlungssträgern 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/Foleys

Bei den Foleyaufnahmen 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).

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

Voraussetzungen und Qualifikationen

- Einwandfreie Hörfähigkeit
- 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
- Faible für Digitaltechnik

Zugangswege zum Beruf

Mehrere Filmuniversitäten in der Schweiz bieten Abschlüsse mit Schwergewicht Tongestaltung für Film, z.B. HEAD Genève, Zürcher Hochschule der Künste ZHdK, Hochschule Luzern etc.

Dazu gibt es private Ausbildungen im Bereich Audio Engineering für Film oder Musik, die eine gute Voraussetzung sein können.

Auch der Zugang als Assistenz bei erfahrenen Tongestalter:innen kann zum Erfolg führen.

Anmerkung / Spezielles

Unterschiedliche Projekte - unterschiedliche Bezeichnungen

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

- Dialoggestaltung: *Dialog Editor resp. Dialogschnitt*
- Wenn Sprachsynchro 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*