

BERUFSBILD

SUPERVISING SOUND EDITOR:IN

<i>français</i>	<i>Chef monteur son, cheffe monteuse son</i>
<i>italiano</i>	<i>Supervisore al montaggio del suono</i>
<i>english</i>	<i>Supervising sound editor</i>

Allgemeiner Aufgabenbereich

Der oder die Tongestalterin, welche die Verantwortung für das Gesamtkonzept trägt, ist Supervising Sound Editor:in. Das betrifft einerseits die klangliche Gestaltung, in vielen Fällen aber auch die organisatorische Leitung und die budgetäre Verantwortung.

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

Übergeordnete Aufgaben

Der/die Supervising Sound Editor:in trägt die künstlerische Hauptverantwortung für die Tongestaltung.

- Mit Hilfe des Drehbuches oder Rohschnittes macht sie/er sich so früh wie möglich ein Bild der anstehenden Arbeiten
- Sie/er bespricht mit Regie und Produzent das Tonkonzept für den speziellen Film
- Sie/er erstellt ein Budget für die Leistungen, für die sie/er die Gesamtverantwortung übernimmt
- In Zusammenarbeit mit der Produktion entsteht ein Zeitplan für die Arbeiten am Ton
- Wird für die Tonbearbeitung ein Team von Spezialisten benötigt, stellt sie/er dieses zusammen und koordiniert. Das können die Bereiche Dialogschnitt, Sound FX, Geräuschemacher (Foleyartist), Foleyschnitt, Nachsynchronisation oder Mischtonmeister sein.

Workflow und Mischung

Wenn der/die Supervising Sound Editor:in rechtzeitig involviert ist, koordiniert sie/er den Workflow von Setton bis zur Mischung.

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

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 Lippsynchronität 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 Tonkonzeptes 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 Einzelelementen; 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). 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
- Ggfs. 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 Assistent bei erfahrenen Tongestalter:innen oder die Tätigkeit als Toneditor:in und daraus folgende Transition zum/r Supervising Sound Editor:in kann zum Erfolg führen.

Anmerkung / Spezielles

Unterschiedliche Projekte - unterschiedliche Arbeitssituationen

Die übergeordneten Aufgaben der Supervising Sound Editor:in fallen bei grossen wie bei kleineren Projekten an, aber in unterschiedlichem Mass. Es ist Teil der Budgetverhandlungen zu bestimmen, wie viele der insgesamt benötigten Tage in der Tonpostproduktion dem/r Supervising Sound Editor:in zuzurechnen sind und wie viele als Soundeditor:innen Tage gelten können.

Der/die Supervising Sound Editor:in wird in der Regel im kreativen Block des Abspanns (Regie, Kamera, Drehbuch, Schnitt, Ausstattung, Musik etc.) genannt.

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

Sounddesign, Tongestaltung oder Supervising Sound Editor - meist vor oder zusammen mit dem Titel *Mischung*.