

SOUNDDESIGNER (Tonschnittmeister)

1. Der Beruf

Film ist eine künstlerische Erzählform die aus dem Zusammenwirken von Bild und Ton entsteht. Dazu müssen beide Erzählebenen in einem aufwändigen Schnittprozess nach dramaturgischen und ästhetischen Gesichtspunkten montiert und aufeinander abgestimmt werden.

Das Sounddesign ist jener Teil der Postproduktion, in dem die Montage und Bearbeitung der klanglichen Elemente der Filmerzählung vorgenommen wird. Es wird auf sogenannten digitalen Audioworkstations (DAW) ausgeführt und umfasst mehrere Aufgabengebiete. Vor allem bei größeren Projekten kommt daher oft ein Team von Tongestaltern zum Einsatz. Der Sounddesigner ist dabei auch für die Organisation der Arbeitsabläufe verantwortlich und arbeitet grundsätzlich eng mit Regie und Produktion zusammen.

2. Aufgabenbereich

Das Sounddesign gliedert sich in folgende Aufgabengebiete:

2.1. Originalton Schnitt (auch: OT-Schnitt, Dialog-Schnitt)

Der Originalton gelangt in Form mehrerer diskreter Tonspuren in den Schneiderraum. Aufgabe des Originaltonschnitts ist es, daraus die Sprache zu separieren, gegebenenfalls zu bearbeiten und vorzumischen, schadhafte Sprachanteile auszutauschen und so einen dramaturgisch und akustisch stimmigen und gut verständlichen Dialog zu kreieren. Nichtsprachliche OT Anteile werden gegebenenfalls als Toneffekte und Atmosphären zur weiteren Verwendung vorbereitet.

2.2. Sprachsynchronisation (auch: ADR - Automated Dialog Replacement)

Dialoganteile können aus technischen oder künstlerischen Gründen im Zuge der Sprachsynchronisation ersetzt werden müssen. Der Sounddesigner organisiert solche Passagen in sogenannte Schleifen, erstellt notwendige Dokumentationen für Regie und Schauspieler und führt die Synchronaufnahmen zusammen mit Regie und Synchrononmeister durch. Im Anschluss wird das Material selektiert und sorgfältig lippensynchron geschnitten.

2.3. Geräuschsynchronisation (auch: Foley)

Fremdsprachige Synchronfassungen benötigen als Basis eine sogenannte IT-Mischung (Internationaler Ton, auch M&E-Mischung für Musik und Effekte). Dazu ist es nötig in der Geräuschsynchronisation handlungs- oder personenbezogene Tonelemente wie etwa Schritte, Kleidungsgeräusche und das Hantieren von Protagonisten nach zu bilden. Zugleich können hier Figuren und Objekte mit einem spezifischen Klangcharakter versehen werden, der auch in der Originalfassung die wirklichkeitsgetreue Wahrnehmung des Gezeigten unterstützt und manchmal sogar erst erzeugt. Der Sounddesigner plant die dazu nötigen Arbeiten, begleitet die Aufnahmen der von einem Foley Artist erzeugten Geräusche und schneidet diese anschließend synchron.

2.4. Schnitt der Toneffekte und Atmosphären (auch: Sfx)

Mit Atmosphären wird die Klanglichkeit der Handlungsumgebung bezeichnet. Diese definiert Ort und Zeit der Erzählung und erweitert das Filmgeschehen über den Bildrand hinaus. Toneffekte wiederum verleihen den Dingen und Geschehnissen der Handlung jene spezielle akustische Charakteristik, die für die emotionale und dramaturgische Wirkung des Gezeigten entscheidend ist. In einem vielschichtigen Schnittprozess arrangiert der Sounddesigner dazu Tonmaterial, das zum Großteil aus Tonarchiven stammt - fallweise ergänzt durch eigens vom Sounddesigner erstellte Aufnahmen.

2.5. Musikschnitt

Komposition und Aufnahme der Filmmusik ist zwar Aufgabe des Filmmusikdepartments, damit sie aber technisch und dramaturgisch richtig weiter verarbeitet werden kann, ist eine enge Abstimmung zwischen Sounddesign und Musikern notwendig. Der Sounddesigner baut letztlich die angelieferte Musik in die Mischsequenz ein und nimmt Adaptionen vor, wo sie notwendig sind. Auch die Erstellung von Musiklisten am Ende der Mischung gehört noch in diesen Aufgabenbereich.

2.6. Mischvorbereitung, Vormischungen und Mischung

Verschiedene Tonformate (z.B. Stereo oder Mehrkanalton) und verschiedene Medien (TV, Kino usw.) stellen spezifische Anforderungen an die jeweilige Mischung für deren Vorbereitungen der Sounddesigner verantwortlich ist. Dazu können neben technischen Transfers auch Vormischungen gehören, die oft bereits während des Schnittes zu erstellen sind. Die eigentliche Mischung findet in enger Zusammenarbeit zwischen Mischtonmeister und Sounddesigner statt. Letzterem kommen dabei die Aufgaben zu, einerseits Hilfestellung angesichts einer oft äußerst komplexen Schnittsequenz zu leisten und andererseits auf die künstlerische und dramaturgisch richtige Umsetzung des Tonkonzeptes zu achten.

3. Anforderungen und Ausbildung

Der Beruf Sounddesigner steht im Spannungsfeld zwischen Filmschnitt und Tontechnik. Als Voraussetzungen gelten

- hervorragendes Hörvermögen
- gute Computerkenntnisse und die Beherrschung gängiger Schnittprogramme
- organisatorische Fähigkeiten
- die Fähigkeit im Team und unter großem Zeitdruck zu arbeiten
- tontechnisches und akustisches Knowhow
- profunde Kenntnisse von Dramaturgie, Filmästhetik und Filmmontage

Dem Beruf kann man sich daher vonseiten des Schnitts oder der Tonmeisterei annähern. Eine spezialisierte Ausbildung zum Sounddesigner im Film gibt es in Österreich derzeit nicht.

4. Anmerkungen

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

Dialoggestaltung: *Dialog Editor resp. Dialogschnitt*

Sprachsynchroschnitt: *ADR Editor resp. Sprachsynchroschnitt*

Sounddesign: *Sounddesigner resp. Sounddesign*

Dem Sounddesigner zuarbeitend: *Soundeditor oder Soundeffects Editor resp. Tonschnitt*

Geräuschsynchroschnitt: *Foley Editor resp. Geräuschsynchroschnitt*

Sounddesigner und Soundeditoren, die in besonderem Maße 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*.