

Cue

TON/BEGRIFFE

Markierter Startpunkt einer Audiodatei — ermöglicht präzises Anfahren bestimmter Stellen im Schnitt.

Technische Details Cues werden mittels SMPTE-Timecode auf 1/24-Sekunden-Basis (bei 24fps) synchronisiert und in der Regel mit einer Vorlaufzeit (Pre-Roll) von 2-8 Takten komponiert. Die Nummerierung erfolgt systematisch nach Reel-Struktur: "1M1" bezeichnet das erste Music-Cue in Reel 1. Moderne Digital Audio Workstations (DAWs) wie Pro Tools arbeiten mit Cue-Listen, die Start-TC, End-TC, Fade-In/Out-Punkte und Hit-Points (exakte Sync-Momente) enthalten. Streamers - visuelle Countdown-Hilfen mit 3-2-1-Markierungen - bereiten Musiker auf Cue-Einsätze vor. Unterschieden werden Music-Cues (orchestrale oder elektronische Kompositionen), Source-Cues (diegetische Musik aus der Filmwelt) und Effects-Cues (atmosphärische Klanglandschaften ohne melodische Struktur).

Geschichte & Entwicklung Das Cue-System entstand 1927 mit dem Übergang zum Tonfilm, als Warner Bros. für "The Jazz Singer" erstmals synchrone Musik-zu-Bild-Zuordnungen katalogisierte. Max Steiner etablierte 1933 bei RKO die noch heute gültige Cue-Sheet-Systematik für "King Kong" mit 47 nummerierten Einzelcues. 1950 führten die Major Studios standardisierte Cue-Längen von 10 Fuß Film (6,67 Sekunden bei 24fps) als kleinste Einheit ein. Die Digitalisierung brachte 1985 mit dem MIDI-Timecode präzisere Synchronisation. Seit 2010 ermöglichen Cloud-basierte Systeme wie SessionWire Echtzeit-Kollaboration zwischen geografisch getrennten Komponisten und Orchestern.

Praxiseinsatz im Film John Williams strukturierte die 134-minütige "Star Wars"-Partitur (1977) in 21 Haupt-Cues, wobei Cue "1M1 Main Title" exakt 5:20 Minuten dauert. Hans Zimmer entwickelte für "Inception" (2010) das modulare Cue-Konzept: Grund-Cues in verschiedenen Tempi, die je nach Final Cut angepasst werden können. Der Spotting-Prozess definiert Cue-Platzierung: Regisseur und Komponist markieren Einsatzpunkte im Rohschnitt, typischerweise 25-40 Cues pro 90-Minuten-Film. Moderne Temp-Tracking verwendet bestehende Cues als Platzhalter für die finale Komposition.

Vergleich & Alternativen Cues unterscheiden sich von Stings (kurze Akzente unter 10 Sekunden) und Beds (durchlaufende Hintergrundmusik ohne definierten Endpunkt). Bumpers - 2-5 Sekunden lange Übergangselemente - fungieren als Mini-Cues zwischen Szenen. Adaptive Music Engines in Videospielen ersetzen statische Cues durch algorithmusgesteuerte, endlose Variationen. Streaming-Plattformen favorisieren längere Cues (3-6 Minuten) gegenüber der TV-typischen 30-90 Sekunden-Segmentierung, da Werbeunterbrechungen entfallen.