

Music Editor

SCHNITT/ROLLEN

Spezialist für die Integration von Musik in den Film — synchronisiert Komposition, temp tracks und Playbacks mit dem Bildschnitt.

Technische Details Music Editors arbeiten mit DAW-Software (Digital Audio Workstations) wie Pro Tools, Logic Pro oder Cubase, wobei Pro Tools mit 96 kHz/24-bit Standard in der Branche dominiert. Sie verwenden SMPTE-Timecode zur Frame-genauen Synchronisation (24, 25 oder 29.97 fps je nach Produktionsstandard) und erstellen Cue Sheets mit Hit Points auf 1/100-Sekunden-Genauigkeit. Typische Workflows umfassen das Erstellen von Temp Tracks, das Spotting neuer Musik und das Conforming bei Bildschnitten. Spezialisierte Plug-ins wie SynchroArts VocAlign oder Celemony Melodyne kommen für komplexe Timing-Anpassungen zum Einsatz. Geschichte & Entwicklung Die Position entstand 1927 mit "The Jazz Singer" als erstem erfolgreichen Tonfilm, wobei initial noch mechanische Synchronisation über Schallplatten erfolgte. 1935 führte RKO Studios die erste offizielle Music Editor-Position ein. Der Übergang zu magnetischen 35mm-Vollton (Magnetic Fullcoat) in den 1950ern veränderte die Arbeitsweise grundlegend, gefolgt vom digitalen Wandel ab 1990 mit Systemen wie Fairlight und später Pro Tools. Seit 2010 ermöglichen Cloud-basierte Kollaborationstools die Fernzusammenarbeit zwischen Komponist, Editor und Tonstudio. Praxiseinsatz im Film John Williams' Partituren für "Star Wars" (1977) erforderten 47 separate Musik-Cues mit einer Gesamtlänge von 74 Minuten, die Music Editor Kenneth Wannberg auf exakte Bildschnitte anpassen musste. Bei "Mad Max: Fury Road" (2015) synchronisierte Tom Ozanich über 300 Musik-Segmente mit den praktischen Stunts. Moderne Produktionen wie "Dune" (2021) kombinieren orchestrale Aufnahmen mit elektronischen Elementen, wobei der Music Editor bis zu 150 separate Audio-Spuren verwaltet. Die durchschnittliche Bearbeitungszeit beträgt 8-12 Wochen für einen abendfüllenden Spielfilm. Vergleich & Alternativen Der Music Editor unterscheidet sich vom Sound Editor durch ausschließliche Fokussierung auf musikalische Elemente, während der Re-Recording Mixer alle Tonebenen zusammenführt. Im Gegensatz zum Komponisten beschäftigt sich der Music Editor nicht mit der kreativen Entstehung, sondern der technischen Implementation. Kleinproduktionen verzichten oft auf einen dedizierten Music Editor und übertragen die Aufgaben dem Sound Designer oder Komponisten selbst. KI-basierte Tools wie LANDR oder Amper Music automatisieren zunehmend einfache Synchronisationsaufgaben.