

Off-Screen-Ton

Englisch: Off-Screen Sound

TON/BEGRIFFE

Ton von Quellen außerhalb des sichtbaren Bildbereichs — erweitert den Handlungsraum über die Bildfläche hinaus.

Technische Details Die Aufnahme erfolgt meist über separate Mikrofone außerhalb des Kamerablickwinkels, oft mittels Richtmikrofonen (Shure VP89, Sennheiser MKH416) in 1-3 Meter Abstand zur Schallquelle. In der Postproduktion werden Off-Screen-Töne häufig auf separate Audiospuren (Tracks 5-12 bei Standard-24-Track-Systemen) gelegt und mit 10-15% reduzierter Lautstärke sowie geringfügiger Dämpfung der Hochfrequenzen (ab 8 kHz) bearbeitet, um räumliche Distanz zu suggerieren. Dolby Atmos ermöglicht seit 2012 präzise Positionierung von Off-Screen-Quellen im dreidimensionalen Raum mit bis zu 128 Objektpositionen.

Geschichte & Entwicklung Bereits 1927 nutzte Alan Crosland in "The Jazz Singer" Off-Screen-Gesang als narratives Element. Fritz Lang setzte die Technik 1931 in "M" mit Edvard Griegs "In der Halle des Bergkönigs" aus nicht sichtbaren Quellen ein. Orson Welles entwickelte die systematische Anwendung 1941 in "Citizen Kane" mit mehrspuriger Aufnahmetechnik weiter. Der Übergang zu Mehrkanaltechnik (ab 1952 mit CinemaScope) ermöglichte präzise Richtungszuordnung von Off-Screen-Quellen über die Surround-Kanäle. Praxiseinsatz im Film Steven Spielberg verwendet in "Der weiße Hai" (1975) 80% der Hai-Präsenz über Off-Screen-Sounds ohne Sichtung des Tieres. Denis Villeneuve positioniert in "Arrival" (2016) die Alien-Kommunikation gezielt außerhalb des Bildkaders, um Bedrohung zu verstärken. Standard-Workflows sehen die Aufnahme während der Hauptdreharbeiten vor, mit separatem Soundrecording-Team (2-3 Personen), das parallel zur Kamera agiert. Die Synchronisation erfolgt über Timecode mit einer Genauigkeit von ± 1 Frame bei 24fps.

Vergleich & Alternativen Off-Screen-Ton unterscheidet sich grundlegend von Voice-Over (Extra-Diegetic) und Soundtrack-Musik durch seine räumliche Verortung innerhalb der Szenenrealität. Acousmatic Sound beschreibt speziell Geräusche unbekannter Herkunft, während Off-Screen-Sound identifizierbare Quellen außerhalb des Bildes meint. Weitere Optionen sind 360°-Audio für VR-Produktionen und objektbasierte Audiomischung (Object-Based Audio), die dynamische Quellenpositionierung ermöglicht.