Point of Audition

TON/BEGRIFFE

Subjektive Tonperspektive aus Sicht einer Filmfigur — der Zuschauer hört, was die Figur in der Szene wahrnimmt.

Technische Details Die technische Umsetzung erfolgt durch gezielten Einsatz von Low-Pass-Filtern (typisch 200-8000 Hz Bandbreite), Halleffekten mit Nachhallzeiten zwischen 0,3-4 Sekunden je nach räumlicher Situation und binauraler Aufnahmetechnik bei Kunstkopf-Mikrofonierung. Distance Modeling simuliert Entfernungswahrnehmung durch Frequenzdämpfung ab 15 dB bei Verdopplung der Distanz. Psychoakustische Effekte wie Tinnitus werden durch 440-8000 Hz Sinuswellen mit -20 dB Pegel realisiert. In Dolby Atmos-Produktionen nutzt man Object-based Audio mit präziser 3D-Positionierung einzelner Klangquellen. Geschichte & Entwicklung Francis Ford Coppola experimentierte 1974 in "Der Pate II" erstmals systematisch mit subjektiver Hörwahrnehmung durch bewusste Frequenzfilterung bei Vito Corleones Alterschwerhörigkeit. Robert Altmans "Nashville" (1975) etablierte komplexe akustische Perspektivwechsel mittels 24-Spur-Aufzeichnung. Die digitale Revolution der 1990er ermöglichte präzise psychoakustische Simulation: David Lynchs "Lost Highway" (1997) nutzte Pro Tools für detaillierte Bewusstseinszustände. Spatial Audio und VR-Technologien erweiterten seit 2010 die Möglichkeiten immersiver Hörperspektiven. Praxiseinsatz im Film Christopher Nolan setzt Point of Audition in "Dunkirk" (2017) zur Darstellung von Bombenschock-Tinnitus ein, wobei hochfrequente 12 kHz-Töne das Publikum physisch belasten. Alfonso Cuaróns "Gravity" (2013) eliminiert Explosionsgeräusche im Weltraum vollständig und beschränkt sich auf Vibrationsleitungen durch Sandra Bullocks Raumanzug. In Horrorfilmen verstärkt selektive Frequenzausblendung (1000-4000 Hz) die Bedrohungswahrnehmung. Der Workflow erfordert separate Audiospuren für objektive und subjektive Perspektiven mit präzisen Übergangspunkten. Vergleich & Alternativen Point of Audition grenzt sich von Voice-Over durch die reine Wahrnehmungsebene ohne verbale Kommentierung ab. Off-Screen-Sound bleibt objektiv hörbar, während Point of Audition die individuelle Filterwirkung des Gehörs simuliert. Immersive Audio-Formate wie DTS:X ermöglichen flüssigere Übergänge zwischen objektiver und subjektiver Ebene als traditionelle 5.1-Mischungen. Bei budgetbeschränkten Produktionen ersetzen einfache EQ-Kurven und Reverb-Plugins aufwendige binaurale Verfahren.