

Sonorität

Englisch: Sound Design

TON

Bewusste Gestaltung der akustischen Identität eines Films — Geräusche, Musik, Stille als eigenständiges dramaturgisches Element. Funktioniert nur, wenn Ton und Bild gleichberechtigt arbeiten.

Technische Details Moderne Sounddesign-Workstations arbeiten mit bis zu 256 simultanen Audiospuren und Dynamikumfangen von 144 dB. Field Recording erfolgt mit Richtmikrofonen (Shotgun-Mikros) bei Windschutz-Dämpfung von -20 dB bis -40 dB. Foley-Studios nutzen schallisolierte Räume mit Nachhallzeiten unter 0,3 Sekunden und verschiedene Bodenbeläge (Beton, Holz, Kies, Sand) für authentische Schrittgeräusche. Surround-Mischungen folgen Standards wie 5.1, 7.1 oder Dolby Atmos mit bis zu 128 Objektkanälen. Frequenzspektrum-Analyse erfolgt mittels FFT-Algorithmen zur präzisen Platzierung von Effekten zwischen 20 Hz und 20 kHz. Geschichte & Entwicklung 1927 führte "The Jazz Singer" synchronen Ton ein, doch systematisches Sounddesign begann erst in den 1970er Jahren. Ben Burtt prägte 1977 mit "Star Wars" das moderne Sounddesign durch synthetische Kreation des Lichtschwert-Sounds aus 60-Hz-Brummen eines Röhrenfernsehers und Mikrofon-Feedback. Gary Rydstrom setzte in den 1990er Jahren mit "Terminator 2" und "Jurassic Park" neue Maßstäbe in der digitalen Tonbearbeitung. Seit 2012 ermöglicht Dolby Atmos objektbasierte 3D-Audiomischung mit präziser Raumpositionierung einzelner Klangelemente. Praxiseinsatz im Film Der Workflow gliedert sich in Pre-Production (Spotting Sessions), Production (Location Recording) und Post-Production (Editing, Mixing). Für "Blade Runner 2049" (2017) erstellte Sound Designer Mark Mangini über 3.200 einzelne Soundelemente. "A Quiet Place" (2018) nutzte negative Soundräume: 15 Minuten des 90-Minuten-Films enthalten praktisch keine Geräusche. Foley-Artists erzeugen Schritte, Kleidergeräusche und Objektkontakte live zur Bildprojektion. Final Mix kombiniert Dialoge, Musik, Atmosphären und Effekte in separaten Stems für internationale Verwertung. Vergleich & Alternativen Sounddesign unterscheidet sich von der Filmmusik durch diegetische Verankerung in der Filmwelt und von der Tonmischung durch den kreativen Gestaltungsauftrag. Production Sound erfasst Originalton am Set, während Sounddesign synthetische und nachträglich erstellte Klangelemente umfasst. ADR (Automated Dialogue Replacement) ergänzt Dialoge, gehört jedoch zur Tonpost-Produktion. Procedural Audio generiert mittels Algorithmen situationsabhängige Sounds in Echtzeit, findet jedoch hauptsächlich in Videospielen Anwendung.