

Sound Designer

TON/ROLLEN

Entwickelt und gestaltet die komplette Tonwelt eines Films — von Atmosphären über Geräusche bis zu synthetischen Sounds.

Technische Details Sound Designer arbeiten mit Digital Audio Workstations (DAW) wie Pro Tools HDX-Systemen mit bis zu 256 simultanen Audiospuren bei Latenzzeiten unter 2ms. Sie verwenden Spektralanalyse-Software zur Frequenzbearbeitung zwischen 20 Hz und 20 kHz und setzen Convolution-Reverbs mit Impulsantworten realer Räume ein. Moderne Systeme verarbeiten Surround-Formate bis zu Dolby Atmos mit 128 simultanen Audioobjekten. Field-Recording erfolgt mit Richtmikrofonen bei Signal-Rausch-Abständen von mindestens 80 dB. Geschichte & Entwicklung 1971 führte Walter Murch den Begriff für "THX 1138" ein, etablierte ihn aber erst 1979 mit "Apocalypse Now". Ben Burt prägte 1977 mit "Star Wars" das Sounddesign durch die Kreation ikonischer Laserwaffen- und Lichtschwert-Sounds. Gary Rydstrom entwickelte ab den 1990er Jahren bei Skywalker Sound digitale Workflows. Die Einführung von Pro Tools 1991 öffnete die Branche für kleinere Produktionen. Seit 2012 ermöglichen objektbasierte Audioformate wie Dolby Atmos dreidimensionale Klangpositionierung. Praxiseinsatz im Film Für "Jurassic Park" (1993) mischte Gary Rydstrom Elefanten-, Walross- und Alligatorengeräusche für den T-Rex-Schrei. Michel Gondry verwendete für "Eternal Sunshine" (2004) ausschließlich diegetische Sounds ohne nachträgliche Effekte. Denis Villeneuve ließ für "Arrival" (2016) eine eigene Alien-Sprache mit 100 einzigartigen Vokalisationen entwickeln. Der Workflow umfasst Spotting Sessions, ADR-Aufnahmen, Foley-Recording und das finale Pre-Mixing mit bis zu 300 separaten Audiospuren pro Reel. Vergleich & Alternativen Sound Designer unterscheiden sich von Tonmeistern durch die kreative Neuentwicklung statt reiner Aufnahme und von Foley Artists durch computerbasierten Workflow statt Live-Performance. Sound Supervisors koordinieren alle Tonabteilungen, während Sound Designer spezifisch Effekte kreieren. Re-Recording Mixer führen das finale Mischpult-Balancing durch. In Low-Budget-Produktionen übernimmt oft eine Person mehrere Rollen, bei Blockbustern arbeiten spezialisierte Teams mit bis zu 15 Sound Designern parallel.