

Toneditor

Englisch: Sound Editor

TON

Spezialist, der geschnittenes Bildmaterial mit Geräuschen, Atmos und Effekten bespielt — arbeitet nach Schnittliste und Regie-Vorgaben. Unterscheidet sich vom Sounddesigner dadurch, dass er nicht kreativ schöpft, sondern technisch präzise ausführt.

Der Toneditor sitzt im Schnitttrakt und trägt die Verantwortung dafür, dass jede Bildsequenz ihre akustische Entsprechung erhält — systematisch, zuverlässig, nach Plan. Er arbeitet auf Basis einer vom Cutter erstellten Schnittliste und den Vorgaben des Sounddesigners oder der Regie: Welche Geräusche gehören in welche Szene, welche Atmos-Layer, welche präzisen Timing-Punkte für Effekte. Seine Aufgabe ist nicht, diese Vorgaben kreativ zu interpretieren, sondern sie technisch sauber und reproduzierbar umzusetzen. In der Praxis bedeutet das: Der Toneditor importiert die Schnittliste in seine DAW (digitale Audio-Workstation), legt Spuren an, organisiert sein Archiv nach Kategorien — Foleys, Atmos, Umgebungsgeräusche, Effekte — und beginnt, das Material zu synchronisieren. Ein Türeenschlag muss exakt auf Frame sitzen. Ein Raumton muss über 45 Sekunden konsistent laufen, ohne Lücke, ohne Knackser. Wenn der Sounddesigner sagt, dass der Straßenlärm in Szene 12 um 3 dB leiser werden soll als in Szene 11, trägt der Toneditor das ein. Er dokumentiert jede Entscheidung, nutzt Automation und Marker, damit jeder andere — der Re-Recording Mixer später, die Post-Production — genau versteht, was hier passiert ist. Der Unterschied zum Sounddesigner ist fundamental: Der Designer schöpft aus Intuition, experimentiert, findet die Identität des Soundscapes. Der Editor befestigt diese Identität im Schnitt und macht sie technisch präzise. Er denkt in Spuren-Management, in Pegelkonsistenz, in Synchron-Genauigkeit. Oft arbeitet der Editor parallel zum Bildschnitt — sobald ein Cut steht, muss die Tonspur folgen. Das erfordert Disziplin, Aufmerksamkeit und ein gutes Verständnis für Ton-Timing. Ein guter Toneditor ist unsichtbar. Seine Arbeit wird erst offensichtlich, wenn etwas schiefgeht: eine Lücke im Atmos, ein Foley-Effekt, der nicht sitzt, eine Raumton-Phasierung, die flattert. Deshalb arbeitet er eng mit der Bildbearbeitung zusammen — jeder neue Schnitt kann den Ton betreffen. Am wichtigsten ist die Vorbereitung: gut organisierte Archive, klare Namenskonvention, verlässliche Dokumentation. Das spart Fehlersuche und macht den Mix nachher fünfmal schneller.