

Supervising Sound Editor

TON/ROLLEN

Leitet die gesamte Tonpostproduktion und koordiniert alle Sound-Editoren — verantwortlich für das finale Sounddesign.

Technische Details Der Supervising Sound Editor arbeitet mit Digital Audio Workstations (DAW) wie Pro Tools HDX-Systemen mit bis zu 768 Stimmen bei 48 kHz/24-Bit. Er strukturiert Projekte in standardisierte Spurgruppen: Dialogue (16-32 Spuren), ADR (8-16 Spuren), Foley (24-48 Spuren), Sound Effects (100-400 Spuren) und Ambiences (20-60 Spuren). Die Arbeitsplätze verfügen über kalibrierte Nahfeldmonitore mit 83 dB SPL bei Rosa Rauschen und Surround-Abhöre bis 7.1.4 Dolby Atmos. Typische Projektgrößen liegen zwischen 50-200 GB für einen 90-Minuten-Spielfilm.

Geschichte & Entwicklung Die Position entstand 1977 mit Ben Burtt's Arbeit an "Star Wars", als erstmals ein Sounddesigner die Gesamtverantwortung für alle Tonelemente außer Musik übernahm. Zuvor teilten sich Sound Effects Editor und Dialogue Editor diese Aufgaben gleichberechtigt. 1981 führte die Motion Picture Sound Editors Guild die offizielle Berufsbezeichnung ein. Die Digitalisierung ab 1990 mit Systemen wie Sonic Solutions erweiterte die kreative Kontrolle erheblich. Seit 2010 erfordert Object-based Audio wie Dolby Atmos zusätzliche Expertise in dreidimensionaler Klangpositionierung.

Praxiseinsatz im Film Supervising Sound Editor Randy Thom strukturierte für "Cast Away" (2000) die 90-minütige Inselsequenz ohne Dialog durch 127 präzise geschichtete Naturambiences. Bei "Dunkirk" (2017) koordinierte Richard King 340 Spuren mit praktischen Flugzeug- und Schiffsaufnahmen, die vor Ort mit 32 Mikrofonen gleichzeitig erfasst wurden. Der Workflow beginnt mit dem Locked Cut, umfasst 8-12 Wochen Schnitt und endet mit der Pre-Dub-Vorbereitung in stems-separaten Premixes.

Vergleich & Alternativen Anders als der Sound Designer, der primär neue Klangwelten entwickelt, fokussiert der Supervising Sound Editor auf technische Umsetzung und Teamführung. Der Re-Recording Mixer übernimmt erst bei der finalen Mischung, während Post Production Supervisors alle Gewerke koordinieren. Bei Budgets unter 500.000 Euro übernimmt oft ein Sound Editor beide Funktionen. Streaming-Produktionen erfordern zusätzlich Expertise in Dialogue Intelligence und Loudness-Standards wie EBU R128 (-23 LUFS).