

# Inhaltsverzeichnis

Sounddesign als Kompositionsform	6
Vorwort	7
Vorwort zur zweiten Auflage	11
Vorwort Appendix	12
1. Eine kleine Einführung über das Hören	13
Kurze Einführung in die Funktionsweise des Gehörs	17
Kleine Entwicklungsgeschichte des Ohres	19
Was wir hören und was nicht	20
Räumliches, stereofones Hören	21
Psychoakustik	23
2. Sounddesign, was ist das?	25
3. Filmsounddesign als Königsdisziplin	31
Zunächst ein Liste gängiger Filmsounddesign-Klischees	33
Aber jetzt etwas ernster	37
4. Ein kurzer Exkurs über „Soundtracks“	41
5. Logistik und Technik	47
Die konkrete Organisation dieser Ebenen	50
Der logistische Prozess	54
Sound-Archiv	62
Abhören	63
6. Setton/O-Ton	65
Analog oder digital für O-Ton Aufnahmen	70
Am Set gebräuchliche Mikrofone	73
Was ist wichtig?	75
To-Do Liste für O-Ton am Set	76
Produktionsleitung Kameracrew	77
6.1 O-Ton – Sprache	83
6.2 O-Ton Atmos/Nur-Töne	89
Stereomikrofonierung am Set	92
Multimikrofonierung am Set	95

7.	Postproduktion/Sounddesign	97
	Ein kurzer Exkurs über die Notwendigkeit des Editors in diesem Prozess	101
7.1	Atmos	103
7.2	Effekte	109
7.3	Specialeffects	117
7.4	Geräusche – oder wer war eigentlich Jack Foley?	125
	Foley-Spotting	129
	Die Foley-Session	132
	Foley-Taking	123
	Foley-Editing	138
	Resultat	140
7.5	Sprachsynchon (ADR)	141
	Masse-Mensch/Walla	147
	ADR-Editing	148
7.6	Filmmusik	151
	Von der Diskussion zum Layout	155
	Showreel, Demo	156
	Role models	157
	Temp-Tracks	157
	Erste synthetische Angebote	159
	Instrumentation mit Hilfe von Samplern	160
	Die Abnahme des endgültigen Filmscores	161
	Notation	161
	Musiker oder Computermusik	162
	Die Fertigstellung des Masterbandes	164
	Die Abwesenheit des Komponisten bei der Endmischung	165
	Diegetic Music	167
	Instrumentation	169
	Oskar Sala	171
8	Endmischung	173
	Mono, Stereo, 3-Kanal, Surround	181
9	Sound Editor, Sounddesigner, Sound Supervisor, Filmkomponist?	185
10	Wasser und Wein für Augen und Ohren/Ausbildung	189

10.1	Eine kleine Gehörbildung für Sounddesigner	193
	Assoziatives Hören	197
	Die Klangwelt im Film	198
	Blick über den Tellerrand	201
10.2	Eine kleine Handwerkslehre des Sounddesigns (Wasser)	203
	Stimmen im Stereo- oder Surroundmix	206
	Blenden	206
	Mehrschichtige Texturen	207
10.3	Eine kleine Kompositionslehre für den Sounddesigner (Wein)	209
	Millieutatmos – dramaturgische Verdichtung – Akzente – Ausrufezeichen	211
	Transformation und Variation und paralleles Erzählen von Bild und Ton	212
	Akzente	213
	Dramaturgische Klänge	214
	Dynamik und Stille	215
	Morphing	216
	Thematische Entwicklung und Leitmotivik	217
11	Soundtracks 1948, 1978, 2008 ...	225
	1948: Der Vorläufer (Avantgardist)	228
	Die Postulate sind	230
	1968/1978: Die Historie der Gegenwart	232
	1998/2008: Mögliche Zukunft?	236
12	Sounddesign (Filme machen) als Kompositionsform	239
	Playtime – Tatis herrliche Zeiten	243
	Prosperos Books	245
	Blight	250
	Nicht auszuschließen, dass er tot ist	255
Anhang		259
	Hörempfehlungen erhältlicher DVD's und Videos:	260
	Buchempfehlungen, Magazine, Websites	266
	Index	277