

# Workshop Sound Design mit Mark Mangini

Ein kurzer Abriss über das vorgesehene Programm

## Die Struktur des Sound Design

- Workflow: Wie entsteht das Sounddesign für einen Hollywood-Film? Welche Aufgaben umfasst die Tätigkeit eines Sound Designers? Welche weiteren Mitarbeiter sind im Tonteam tätig und was sind ihre Arbeitsfelder?
- Mark Manginis Arbeitsmethode: Vorproduktion, Produktion und Postproduktion. An welchem Punkt der Produktion fängt MM an zu arbeiten? Die Entwicklung eines Tonszenarios. Die Kommunikation mit dem Regisseur, dem Komponisten und den anderen Mitgliedern des Tonteams. Diese Fragen werden anhand von "The Fifth Element" von Luc Besson diskutiert.
- Funktion und Organisation des Tonarchivs: Welche Elemente der Tonspur stammen aus dem Archiv? Wie ist die Datenbank des Tonarchivs aufgebaut?
- MMs technische Infrastruktur und Arbeitsumgebung.
- Wie entwickelt MM eine Struktur für die Tonspur? Wie reagiert dieser Strukturierungsprozess auf die Anforderungen eines bestimmten Genres? MMs einzigartiges Talent auf ganz unterschiedliche Stilrichtungen einzugehen.
- Wie werden unterschiedliche akustische Umwelten entworfen?
- Die Darstellung von psychischen Vorgängen der Filmfiguren (Träume, Flashbacks, Halluzinationen) mittels Tonelementen. ("Stigmata" und "Suture").
- Variationen von einzelnen Klangobjekten wie Regen- oder U-Bahngeräuschen.
- Tonübergänge zwischen verschiedenen Szenen.
- Stereotypen.
- Assoziationen und Metaphern als Grundlagen der Tongestaltung.
- Der menschliche Körper als Material und andere Materialien und ihre Klänge.

## Der Alltag des Sound Designers

- Die praktischen Aspekte der Tonarbeit führt MM anhand von Material aus "The Time Machine" auf einer Protools Workstation vor.
- Die Surround-Problematik: Wie werden die verschiedenen Kanäle organisiert? Wann werden diese Entscheidungen gefällt?
- Die verschiedenen Schichten einer Tonspur.
- Der Einsatz und die Organisation verschiedener Frequenzbereiche.
- Geräuschaufnahmen am Set. ("Green Mile")
- Stimmen- und Gruppenaufnahmen (Eloy aus "The Time Machine")
- Voice over, verschiedene Sprachen, Stimmen als Geräusche, das Casting von Stimmkünstlern.
- Nachsynchronisation: Prozess und Infrastruktur.
- Die Kreation von speziellen Toneffekten.

Barbara Flückiger und Mark Mangini, 16.5.2002