

# Krieg der Töne

Autor(en): **Sennhauser, Michael**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Zoom : Zeitschrift für Film**

Band (Jahr): **51 (1999)**

Heft 8

PDF erstellt am: **10.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-931820>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

# Krieg der Töne

Der neue «Star Wars»-Film leitet eine weitere Rüstungsrunde bei den digitalen Kinosoundsystemen ein.

## Michael Sennhauser

Eine der spektakulärsten Sequenzen in George Lucas' «Star Wars – Episode 1: The Phantom Menace» (Kritik S. 38) ist das *pod-race*, die fast vollständig im Computer erschaffene Hightech-Variante des berühmten Wagenrennens aus «Ben Hur» (1959). Wenn sich Sklavenkind Anakin Skywalker mit den besten Grundflitzerpiloten des Universums misst, hält sich das Kinopublikum an den Armlehnen fest. Und dies nicht nur der gewaltigen Bilder wegen, sondern auch auf Grund der Toneffekte. Mittels «Dolby Digital Surround EX» werden die Zuschauerinnen und Zuschauer in die digitale Arena versetzt, die sausenden, heulenden, zischenden Geräusche der in Bodennähe fliegenden Flitzer sind akustisch rundum präsent. Sie düsen hörbar von hinten über die Köpfe des Publikums hinweg, drehen nach links oder rechts ab und sind akustisch oft schon zu orten, bevor sie ins Bild kommen. Möglich macht dies ein im Auftrag von George Lucas von Dolby entwickelter zusätzlicher hinterer Surroundkanal zum gewohnten Digitalton. Damit lassen sich Töne nun von Kanal zu Kanal «nach hinten» ziehen und auch das Publikum, das nicht in der Saalmitte sitzt, kann die akustische Reise problemlos mitmachen.

## Zwang des Neuen

«Dolby Digital Surround EX» ist der jüngste Schritt in der digitalen Tonrevolution, die seit Beginn der Neunzigerjahre im Kino stattfindet. Und ein Symptom für das «Rüstungsrennen» der Kinoindustrie: Um das «Spektakel Kino» auch wirklich spektakulär zu halten, muss dem Publikum immer wieder Neues geboten werden. «Normalen» Dolby-Surround-Sound bietet ja mittlerweile das Fernsehen bei vielen Filmausstrahlungen.

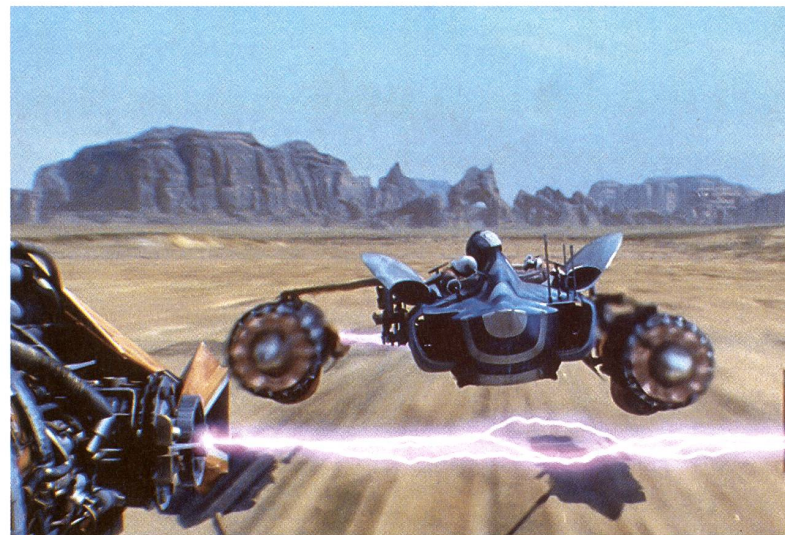
Angefangen hatte das Wettrüsten 1991 mit Eastman Kodaks Cinema Digital Sound CDS, das sich allerdings nicht durchsetzen konnte, vor allem, weil auf diesen Kopien kein analoger Ton mehr vorgesehen war. Für kleinere Kinos ohne Digitalausrüstung waren solche Kopien unspielbar. Heute sind drei sich konkurrierende digitale Kinosoundsysteme

im Einsatz. Einen völlig neuen Weg ging DTS (Digital Theater Sound), das 1993 eingeführt wurde. Bei DTS liegen die digitalen Tonspuren auf einer separaten CD-ROM und eine optische Impulsspur auf der Filmkopie (zwischen den Bildern und der klassischen analogen Tonspur) steuert das CD-ROM-Gerät. Der Hauptvorteil dieses Systems liegt darin, dass eine einzige Filmkopie für das gleiche Kino mit mehreren CDs ausgestattet werden kann, z.B. deutscher Ton für die Nachmittagsvorstellung, Originalton für den Abend. Ältere Kinospieler die gleiche Kopie mit der Analogspur.

## Hohe Kosten

1994 folgten zwei Konkurrenzsysteme, das erwähnte Dolby SR-D (Surround Digital) und Sony Dynamic Digital Sound SDDS. Beide Systeme arbeiten mit digitalen Tonspuren auf der Filmkopie, bei SDDS liegen die Spuren an den Rändern des Filmstreifens, ausserhalb der Perforation, während Dolby seine Digitalinformationen

**Überwältigendes Sounderlebnis: pod-race in «Star Wars – Episode 1: The Phantom Menace»**



## Die digitalen Tonspuren auf dem Filmstreifen

### DTS

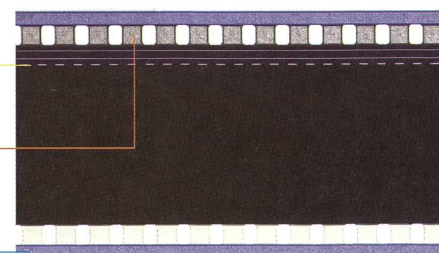
Synchronimpulse zur CD-Steuerung zwischen analogen Tonspuren und Bildern

### Dolby SR-D

zwischen den Perforationslöchern

### SDDS

digitale Tonspur an den Rändern des Filmstreifens



zwischen die Perforationslöcher packt. Theoretisch können also alle drei Ton-systeme auf einer einzigen Kopie untergebracht werden.

In der Praxis sind es bei grösseren Produktionen häufig zwei Systeme, die von den Verleihern auf der gleichen Kopie angeboten werden, denn die wenigsten Kinobetreiber können und wollen es sich leisten, ihre Säle gleich mit allen drei Soundsystemen auszurüsten. Technisch wäre auch das kein Problem: Die Leseinheit für alle Digitalspuren wird auf den 35mm-Projektor aufgeschraubt, mit einem oder mehreren Leseköpfen für jedes System. Und alle drei Systeme arbeiten mit den «alten» analogen Tonspuren als Reserve: Fällt der Digitalton aus, schalten die Steuergeräte automatisch die analogen Tonspuren zu.

«Dolby Digital Surround EX» ist jetzt eine einfache aber wirkungsvolle Erweiterung. Nach «Star Wars – Episode 1: The Phantom Menace» wird Jan de Bonts «The Haunting» den zusätzlichen Tonkanal nutzen: In einem Geisterhaus können einem ja gar nicht genügend Töne in den Rücken fallen ...

Übrigens: Lucasfilms THX, mit dem viele Kinos werben, ist kein Tonsystem, sondern ein Qualitätslabel, mit dem sich Kinos schmücken dürfen, deren Tonanlage bestimmte, genau definierte Standards erreicht. ■