bvft berufsvereinigung filmton

Tonschnittplätze in der Postproduktion von Spiel- und Dokumentarfilmen

Eine Umfrage der Berufsvereinigung Filmton (bvft)

in Zusammenarbeit mit der Universität Potsdam

Universität Potsdam

Tonschnittplätze in der Postproduktion von Spiel- und Dokumentarfilmen

Eine Umfrage der Berufsvereinigung Filmton (bvft)

in Zusammenarbeit mit der Universität Potsdam

Mit Unterstützung durch Crew United und den VDT (Verband deutscher Tonmeister)

Impressum

Originalausgabe
November 2019

© bvft – Berufsvereinigung Filmton e.V.
& Universität Potsdam

Das Werk ist urheberrechtlich geschützt.
Sämtliche, auch auszugsweise Verwertung bleibt vorbehalten.

Herausgegeben von

bvft – Berufsvereinigung Filmton e.V.
Friedrichstraße 210
10969 Berlin
Telefon: 030 - 25932802
E-Mail: info@bvft.de
www.bvft.de

Universität Potsdam
Karl-Liebknecht-Str. 24-25
14476 Potsdam
Telefon: 0331-977-2135
Telefax: 0331-977-2618
E-Mail: wolfgang.lauterbach@uni-potsdam.de
www.uni-potsdam.de/sozbildung

ISBN: 978-3-9815652-7-0

Die Universität Potsdam und die bvft danken allen Teilnehmer*innen der Studie.

Die Autoren:

Prof. Dr. Wolfgang Lauterbach, 1960, Professur für sozialwissenschaftliche Bildungsforschung mit dem Schwerpunkt Methoden der empirischen Sozialforschung, Humanwissenschaftliche Fakultät, Universität Potsdam

Jörg Elsner, 1970, Diplom Toningenieur, seit 2000 als freiberuflicher Sounddesigner in der Ton-Postproduktion von Spiel- und Dokumentarfilmen in München tätig, seit 2017 Vorstandsmitglied der bvft.

Kirsten Kunhardt, 1964, seit 1992 freiberufliche Sounddesignerin in Berlin, Fiction Producerin IHK, zwischen 2004 und 2008 als Producerin und Produzentin tätig, seit 2015 Vorstandsmitglied der bvft.

Regina Bock, 1994, Bachelor of Arts in Soziologie und Wirtschaftswissenschaften an der Universität Kassel. Studentische Hilfskraft an der Universität Potsdam bei der Professur Sozialwissenschaftliche Bildungsforschung.

Inhaltsverzeichnis

Tabellenverzeichnis V
Abbildungsverzeichnis VI

Prolog 1

1. Ziel und Grundgesamtheit der Studie 2

2. Sozialprofil der Sounddesigner*innen 4

2.1 Alter, Geschlecht und Ausbildung 4
2.2 Berufserfahrung 5
2.3 Mitgliedschaft in Verbänden 6
2.4 Arbeitsorte der Sounddesigner*innen 7

3. Tonschnittplatz 9

3.1 Raumparameter 9
3.1.1 Räumlichkeit 9
3.1.2 Bau- und raumakustische Maßnahmen 11
3.1.3 Ergonomie am Arbeitsplatz 13
3.2 Technikparameter 13
3.2.1 Lautsprecheranordnung 13
3.2.2 Hardware 15
3.2.3 Software 17
3.2.4 Soundarchive 18
3.2.5 Fieldrecording 18
3.2.6. Internetzugang 19
3.3 Workflow-Parameter 19
3.3.1 Nutzung von PlugIns allgemein 19
3.3.2 Automationen 20
3.3.3 Mischungen am Tonschnittplatz 21
3.3.4 Aufnahme von Sprache und Geräuschen am Tonschnittplatz 22
3.3.5 Spezialisierung der Arbeitsbereiche 22
3.3.6 Kundenverkehr 23
3.3.7 Auslastung 23

4. Vergütungssituation von Tonschnittplätzen 25

4.1. Tagessätze 25

4.2. Bedingungen für die Höhe der Tagessätze 34

4.3. Welche Sounddesigner*innen berechnen welche Tagessätze? 37

5. Fazit und Ausblick 45

6. Anhang 50

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Stichprobe und Ausschöpfung ... 3
Tabelle 2: Schulische und berufliche Bildung der Befragten ... 4
Tabelle 3: Berufserfahrung und Anzahl Filme ... 5
Tabelle 4: Verbandsmitgliedschaften ausgehend von der bvft ... 6
Tabelle 5: Verteilung der Tonschnittplätze nach Bundesland ... 7
Tabelle 6: Gemeindegröße in der die Produktionsstätte liegt ... 8
Tabelle 7: Raumparameter ... 10
Tabelle 8: Nutzung von weiteren Räumen ... 10
Tabelle 9: Bau- und raumakustische sowie ergonomische Maßnahmen ... 11
Tabelle 10: Raumakustische Maßnahmen und Art des Arbeitsplatzes ... 12
Tabelle 11: Maßnahmen zur Optimierung der Raumakustik ... 12
Tabelle 12: Nutzung von Lautsprecheranordnungen ... 13
Tabelle 13: Lautsprecheranordnung nach Raumgröße des Schnittplatzes ... 14
Tabelle 14: Geräte Bildwiedergabe ... 15
Tabelle 15: Größe des Flatscreens ... 15
Tabelle 16: Nutzung von Digital Audio Workstations ... 15
Tabelle 17: Ausstattung der Tonschnittplätze ... 16
Tabelle 18: Nutzung Nuendo/ ProTools ... 17
Tabelle 19: Nutzung von PlugIns von Drittanbietern und weitere Audio-Software ... 18
Tabelle 20: Fieldrecording ... 19
Tabelle 21: Mischungen am Tonschnittplatz ... 21
Tabelle 22: Konzipierung des Tonschnittplatzes als TV/Kino Mischung ... 22
Tabelle 23: Tonspezifischer Arbeitsbereich ... 23
Tabelle 24: Kundenverkehr in den letzten drei Jahren ... 23
Tabelle 25: Auslastung der Jahre 2015 bis 2017 ... 24
Tabelle 26: Tagessatz nach Filmart ... 26
Tabelle 27: Tagessatz differenziert nach Bundesländern ... 28
Tabelle 28: Tagessatz differenziert nach Berufserfahrung und Anzahl der Filme ... 29
Tabelle 29: Tagessatz differenziert nach der Räumlichkeit des Schnittplatzes ... 30
Tabelle 30: Tagessatz differenziert nach bauakustischen Maßnahmen ... 31
Tabelle 31: Tagessatz differenziert nach der Lautsprecheranordnung ... 32
Tabelle 32: Tagessatz differenziert nach der zusätzlichen Nutzung eines Mischstudios ... 33
Tabelle 33: Tagessatz differenziert nach der Konzipierung als TV/Kinomischung ... 33
Tabelle 34: Faktoren, die die Höhe eines anzusetzenden Tagessatzes bestimmen ... 35
Tabelle 35: 4 Cluster-Lösung: Gruppen von Sounddesigner*innen ... 40
Tabelle 36: 4 Cluster-Lösung: Gruppen von Sounddesigner*innen (Fortführung) ... 41

Anhang:

Tabelle 37: Outboard Equipment ... 50
Tabelle 38: Relevanz Internetzugang und Zufriedenheit Internetgeschwindigkeit ... 50
Tabelle 39: Automationen zur Vorbereitung von Mischungen ... 50
Tabelle 40: Mischungen am Schnittplatz ... 50
Tabelle 41: Geschlecht der Befragten ... 51
Tabelle 42: Tagessatz pro Produktion nach dem Alter ... 51
Tabelle 43: Aufnahme von Sprachen und Geräuschen am Schnittplatz ... 51

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Arbeitsorte der Sounddesigner*innen in Deutschland 7
Abbildung 2: Räumlichkeit des Schnittplatzes 9
Abbildung 3: Nutzung von Lautsprecheranordnungen 14
Abbildung 4: Häufigkeit der Nutzung von PlugIns zur Tonbearbeitung 20
Abbildung 5: Häufigkeit der Nutzung von Automationen 21
Abbildung 6: Tagessatz Gesamt 26
Abbildung 7: Tagessatz differenziert nach Kino-, TV-Spielfilm und Dokumentarfilm 27
Abbildung 8: Clusterung unterschiedlicher Gruppen 38
Abbildung 9: Dendrogramm für die vorliegende Stichprobe 39

Anhang:

Abbildung 10: Verteilung des Tagessatzes in Nordrhein-Westfalen 52
Abbildung 11: Verteilung des Tagessatzes in Berlin/ Brandenburg 52
Abbildung 12: Verteilung des Tagessatzes in Bayern/ Baden-Württemberg 53
Abbildung 13: Verteilung des Tagessatzes Restliche Bundesländer 53

Prolog

Leistungsstarke Computerhardware und Software ermöglichen heute Sounddesigner*innen umfangreiche technische und kreative Gestaltungsmöglichkeiten schon während der Tonschnittphase. In den Arbeitsprozessen in der Postproduktion hat sich diese Arbeitsweise etabliert, um den gestiegenen Ansprüchen an die Tonspur und den zeitlichen Vorgaben in der Postproduktion Genüge zu tragen. Das bedeutet aber auch, dass sich die Ansprüche an die technische Ausstattung der Tonschnittplätze ebenfalls erhöht haben.

Wurde bis in die frühen 1990er üblicher Weise an einem Schneidetisch mit zwei mechanisch synchronisierten Tonbändern, 16 oder 17,5 mm vertont und in mono abgehört, so ist die eingesetzte Technik mit DAW´s, PlugIns, Automationsprozessen und mehrkanaligem Surround Sound heute merklich vielschichtiger und komplexer. Auch wurde der Arbeitsplatz von der Filmproduktionsfirma gestellt, indem sie eigene Schneidetische bereitstellte oder diese für die Dauer der Produktion anmietete, nebst den benötigten Räumlichkeiten.

Heute werden die Tonschnittplätze nicht mehr von der Produktionsfirma zur Verfügung gestellt, sondern zum Großteil von Sounddesigner*innen in deren eigenen Räumlichkeiten betrieben. Mit einem geringeren Anteil unterhalten auch spezialisierte Tonstudios und Postproduktionshäuser Tonschnittplätze.

Wie Tonschnittplätze heute tatsächlich im Detail ausgestattet sind, wie sich die Raumsituation darstellt und ob, und in welcher Höhe ein Tagessatz für diesen Schnittplatz erhoben werden kann, darüber gab es bisher keine flächendeckenden und repräsentativen Erkenntnisse. Aus diesem Grund haben wir uns als Vorstand der Berufsvereinigung Filmton (bvft) dazu entschlossen, eine Studie zu erarbeiten, in deren Zentrum die Frage nach der gegenwärtigen Schnittplatz-Situation der Sounddesigner*innen im deutschsprachigen Raum, vorwiegend aber in Deutschland steht.

Uns erschien es zwingend notwendig, verlässliche Daten zum Ausstattungsgrad bezüglich Akustik und Technik, sowie zum Nutzungsumfang von Software, PlugIns, Automationen und zur Abhörsituation zu generieren. Denn nicht zuletzt wollen wir auf Grund der gewonnenen Erkenntnisse danach fragen, inwieweit erforderliche Investitionen und der laufende Betrieb der Tonschnittplätze wirtschaftlich tragfähig sind.

Als Partner für die Umfrage konnten wir Prof. Dr. Wolfgang Lauterbach und sein Team von der Universität Potsdam gewinnen. Er ist Soziologe und zu seinen Forschungsschwerpunkten gehören unter anderem Methoden der empirischen Sozialforschung. Durch diese Expertise ist gewährleistet, dass eine qualitativ wertige Befragung der Sounddesigner*innen und die dazugehörige Auswertung durchgeführt werden konnten.

Gez. November 2019
Jörg Elsner und Kirsten Kunhardt

1. Ziel und Grundgesamtheit der Studie

Die vorliegende Studie hat zwei Hauptziele: (1) die Ausstattung von Tonschnittplätzen im deutschsprachigen Raum zu beschreiben und (2) aussagekräftige Informationen über die Vergütungssituation der Tonschnittplätze zu gewinnen. Veranlasst wurde die Studie durch die Berufsvereinigung Filmton e.V. (bvft). Sie wurde von den Mitgliedern des Vorstandes der bvft, Jörg Elsner und Kirsten Kunhardt sowie Prof. Dr. Lauterbach und seinem Team an der Universität Potsdam als Online Umfrage konzipiert und den Sounddesigner*innen im Frühjahr 2018 zugänglich gemacht.

Es wurden soziodemografische Daten der Teilnehmer*innen, Daten zu den bewirtschafteten Räumlichkeiten und der Ausstattung der Tonschnittplätze erhoben und Fragen zur genutzten Hard- und Software, zur Auslastung des Schnittplatzes sowie zur Vergütung in Form des erzielten Tagessatzes gestellt. Diese Informationen ermöglichen einen fundierten Einblick in die Ausstattung sowie die Vergütungssituation der Tonschnittplätze in der Postproduktion von Spiel- und Dokumentarfilmen.

Güte der Studie

Bei der Online-Umfrage wurden insgesamt 491 Personen berücksichtigt. Als Einschlusskriterium für die freiwillige Teilnahme galt, dass die Probanden im Bereich Tonschnitt für Film und Fernsehen tätig sind. Zur Erzielung einer möglichst großen Reichweite konnte die Umfrage zusätzlich zu der Befragung der Mitglieder der Berufsvereinigung Filmton (bvft) auch über den Mitgliederverteiler des Verbands Deutscher Tonmeister (VDT) und die Internetplattform für Filmschaffende „Crew United“ an geeignete Probanden verbreitet werden. So setzt sich die Stichprobengröße aus 195 Sounddesigner*innen/Soundeditor*innen[1] zusammen, die Mitglieder in der bvft sind und 200 Probanden aus dem Verband Deutscher Tonmeister (VDT), die im Bereich Tonschnitt für Film und TV tätig sind. Zusätzlich wurden 84 Sounddesigner*innen über Crew United erreicht, die auf der Plattform bei Crew United keine Mitgliedschaft bei einem der beiden Berufsverbände angegeben hatten. Und es wurden weitere 12 Personen angeschrieben, die keiner dieser Gruppen angehören (Vgl. Tabelle 1). Insgesamt wurden 491 Teilnehmer erreicht.

Es konnten schlussendlich Informationen von 234 Probanden berücksichtigt werden, die an der Studie teilgenommen haben. Im Ergebnis konnte eine Rücklaufquote von fast 48 Prozent erzielt werden, was als eine bemerkenswerte Ausschöpfung zu bewerten ist (durchschnittlich liegt die Quote bei 12 %). Die Stichprobe ermöglicht durch die hohe Zahl der Teilnehmer – nahezu jeder zweite, der in diesem Bereich tätig ist – verlässliche Berechnungen durchzuführ-

[1] Zur Vereinfachung der Lesbarkeit des Textes wird im Weiteren nur noch der Begriff Sounddesigner*innen verwendet

ren. Da das Interesse an der Datengewinnung sehr transparent über die Vorstände an die Mitglieder der Berufsverbände und Crew United kommuniziert wurde, die angeschriebenen Personen (auch die Nichtmitglieder) zudem durch Briefe instruiert wurden und auf die Bedeutung der Umfrage für diesen Berufszweig aufmerksam gemacht wurden, ist davon auszugehen, dass die Daten zuverlässige, vertrauenswürdige Aussagen liefern.

Tabelle 1: Stichprobe und Ausschöpfung

	N	%
bvft Sounddesigner/Soundeditor	195	39,8
Crew United Sounddesigner/Soundeditor	84	17,1
VDT 400 Mitglieder (Referat Film und Fernsehen), davon 50 % Sounddesigner/Soundeditor	200	40,8
Externe Sounddesigner/Soundeditor (nicht gelistet)	12	2,3
Gesamt	**491**	**100,0**
Rücklauf (Ausschöpfung)	**234**	**47,7**

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben

2. Sozialprofil der Sounddesigner*innen

2.1 Alter, Geschlecht und Ausbildung

In diesem Kapitel werden nach sozio-demografischen Kenngrößen gegliedert, die teilnehmenden Sounddesigner*innen im deutschsprachigen Raum beschrieben. Es ist augenscheinlich, dass lediglich 10,2 Prozent Frauen als Sounddesignerinnen tätig sind (Vgl. Tabelle 41). Dagegen liegt der Anteil der weiblichen Filmschaffenden in Deutschland insgesamt bei 39 Prozent.[2] Frauen sind also unterrepräsentiert in dieser Berufsgruppe.

Anhand der Altersverteilung ist zu erkennen, dass 27,6 Prozent der Teilnehmenden zwischen 18 und 35 Jahren alt sind. Die größte Gruppe mit 47,8 Prozent stellen die 36 bis 50-Jährigen. Rund ein Viertel der Sounddesigner*innen sind älter als 50 Jahre. Das Durchschnittsalter der Befragten beträgt 43 Jahre. Ungefähr 87 Prozent haben ein Abitur erworben, bei den 18 bis 35-Jährigen sind dies sogar 93,8 Prozent (Vgl. Tabelle 2).

Tabelle 2: Schulische und berufliche Bildung der Befragten

Alter	**Schulabschluss**		
	Keine Hochschulzugangsberechtigung	Allgemeine Hochschulreife	**Gesamt**
18-35 Jahre	6,3	93,8	27,6 (64)
36-50 Jahre	16,2	83,8	47,8 (111)
älter als 50	14,0	86,0	25,6 (57)
Gesamt	**12,9**	**87,1**	**100,0 (232)**

Alter	**Beruflicher Abschluss**			
	keine oder eine gewerbliche / fachliche Ausbildung	Kaufm. Ausbildung, Berufsfachschule, Meister-, Techniker	Fachhochschule/ Universität	**Gesamt**
18-35 Jahre	1,6	9,4	89,1	27,6 (64)
36-50 Jahre	10,8	16,2	73,0	47,8 (111)
älter als 50	19,3	26,3	54,4	25,6 (57)
Gesamt	**10,3**	**16,8**	**72,8**	**100,0 (232)**

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben

Ebenso deutliche Unterschiede in Bezug auf die Qualifikation finden sich bei der beruflichen Ausbildung. Ungefähr 10 Prozent in der Stichprobe haben keine oder eine gewerbliche/fachliche Ausbildung und 17 Prozent eine kaufmännische oder technische Ausbildung (inkl. Meister) und fast 73 Prozent ein Studium abgeschlossen. Unterschiede zeigen sich insbesondere nach dem Alter: Nur 1,6 Prozent der bis 35 Jahre alten Sounddesigner*innen haben keine bzw. eine gewerblich/fachliche Ausbildung abgeschlossen. Nahezu 90 Prozent hingegen haben ein Studium absolviert (89,1 %).

[2] Quelle: „Die Situation der Film- und Fernsehschaffenden“ 2015 von Filmschaffenden e.V.

Bei den über 50-Jährigen ist die berufliche Qualifikation jedoch anders: Es zeigt sich, dass nahezu 20 Prozent keine bzw. eine gewerblich/fachliche Ausbildung abgeschlossen haben und nur etwas mehr als die Hälfte (54,4 %) einen Hochschulabschluss erworben haben. Die Analyse zeigt eine deutlich sichtbare berufliche Bildungsgradierung der Sounddesigner*innen nach dem Alter.

2.2 Berufserfahrung

Über welche Berufserfahrung verfügen die Sounddesigner*innen? Zwei Faktoren sind zur Beantwortung dieser Frage besonders aussagekräftig: Die Anzahl der vertonten Filme und die Jahre der Berufstätigkeit. Die Anzahl der Filme ist hinsichtlich der tatsächlichen „Projekterfahrung“ sehr aussagekräftig (Vgl. Tabelle 3). Die Befragung zeigt, dass 37,1 Prozent der teilnehmenden Sounddesigner*innen bis zu 30 Filme vertont haben. Die größte Gruppe mit 42,6 Prozent vertonte zwischen 31 und 100 Filmen. 20,3 Prozent haben mehr als 100 Filme bearbeitet.

Tabelle 3: Berufserfahrung und Anzahl Filme

	Anzahl Filme				
Berufserfahrung		Bis 30	31 bis 100	Mehr als 100	**Gesamt**
Bis 3 Jahre	7,3	76,5	24,5	—	100,0 (17)
4-9 Jahre	23,3	63,0	29,6	7,4	100,0 (54)
10-15 Jahre	23,3	30,0	49,6	20,4	100,0 (54)
Mehr als 15 Jahre	46,1	21,5	48,6	29,9	100,0 (107)
Gesamt	**100,0**	**37,1**	**42,6**	**20,3**	**100,0 (232)**

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Zeilenprozente, N=232

Die Berufserfahrung in Jahren gibt Auskunft über die Dauer der beruflichen Zugehörigkeit zu diesem Berufszweig. Differenziert man nach Jahren, zeigt sich, dass mehr als zwei Drittel der Befragten 10 Jahre und mehr in ihrem Beruf arbeiten. Nur 7 Prozent arbeiten weniger als 3 Jahre als Sounddesigner*in. Die Anzahl der vertonten Filme steigt, wie zu erwarten, mit der Länge der Berufserfahrung.

50 Prozent der Sounddesigner*innen, die länger als 10 Jahre in der Branche tätig sind, haben zwischen 31 und 100 Filme vertont. Bei den Kollegen*innen, die länger als 15 Jahre im Beruf sind, haben 30 Prozent sogar mehr als 100 Filme vertont. Sounddesigner*innen mit bis zu 3 Jahren Berufserfahrung, haben zu drei Viertel bis zu 30 Filme vertont, ein Viertel aus dieser Gruppe mehr als 30.

Als Fazit ist festzustellen, dass knapp die Hälfte aller Sounddesigner*innen (46,1 %) länger als 15 Jahre tätig sind; nimmt man die Gruppe der 10-15 Jahre Tätigen hinzu, so haben mehr als zwei Drittel (69,4 %) eine Berufserfahrung von 10 und mehr Jahren. Grundsätzlich gilt, je länger Personen arbeiten, desto mehr Filme wurden von ihnen vertont. So haben 24,5 Prozent

der bis drei Jahre tätigen Sounddesigner*innen zwischen 31 und 100 Filmen bearbeitet während es bei den bis 15 Jahre Tätigen fast 50 Prozent (48,6 %) sind. Die beiden Gruppen, die zwischen 31 - 100 und mehr als 100 Filme bearbeiteten, bilden eine deutliche Mehrheit mit 62,9 Prozent. Betrachtet man die Gruppe der mehr als 15 Jahre Tätigen, so ist hier der Anteil derer, die mehr als 31 Filme vertont haben mit 78,5 Prozent (48,6 % + 29,9 %) noch größer. Dennoch haben aber auch ein Fünftel (21,5 %) dieser 15 Jahre tätigen Sounddesigner*innen, weniger als 30 Filme bearbeitet.

2.3 Mitgliedschaft in Verbänden

Was die Integration als Mitglied in die Berufsbände bvft und VDT betrifft (Vgl. Tabelle 4), so zeigt die Studie, dass die Hälfte der Befragten (50,9 %) Mitglied der bvft und 37,5 Prozent Mitglied des VDT sind. Nahezu jeder Fünfte (17,8 %) ist in beiden Verbänden Mitglied.

Tabelle 4: Verbandsmitgliedschaften ausgehend von der bvft

	VDT		
Bvft	kein Mitglied	Mitglied	**Gesamt**
Kein Mitglied	42,1	57,9	100,0 (49,1)
Mitglied	82,2	17,8	100,0 (50,9)
Gesamt	**62,5**	**37,5**	**100,0 (232)**
	Crew United (Plattform)		
Kein Mitglied	79,0	21,1	100,0 (49,1)
Mitglied	45,8	54,2	100,0 (50,9)
Gesamt	**62,1**	**37,9**	**100,0 (232)**
	Deutsche Filmakademie		
Kein Mitglied	97,4	2,6	100,0 (49,1)
Mitglied	77,1	22,9	100,0 (50,9)
Gesamt	**87,1**	**12,9**	**100,0 (232)**
	Deutsche Akademie für Fernsehen		
Kein Mitglied	100	—	100,0 (49,1)
Mitglied	97,5	2,5	100,0 (50,9)
Gesamt	**98,7**	**1,3**	**100,0 (232)**

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Zeilenprozente

Mehr als die Hälfte der bvft-Mitglieder ist auch auf der Plattform Crew United gelistet (54,2 %). Und nahezu jeder Vierte (22,9 %) ist Mitglied in der Deutschen Filmakademie.

2.4 Arbeitsorte der Sounddesigner*innen

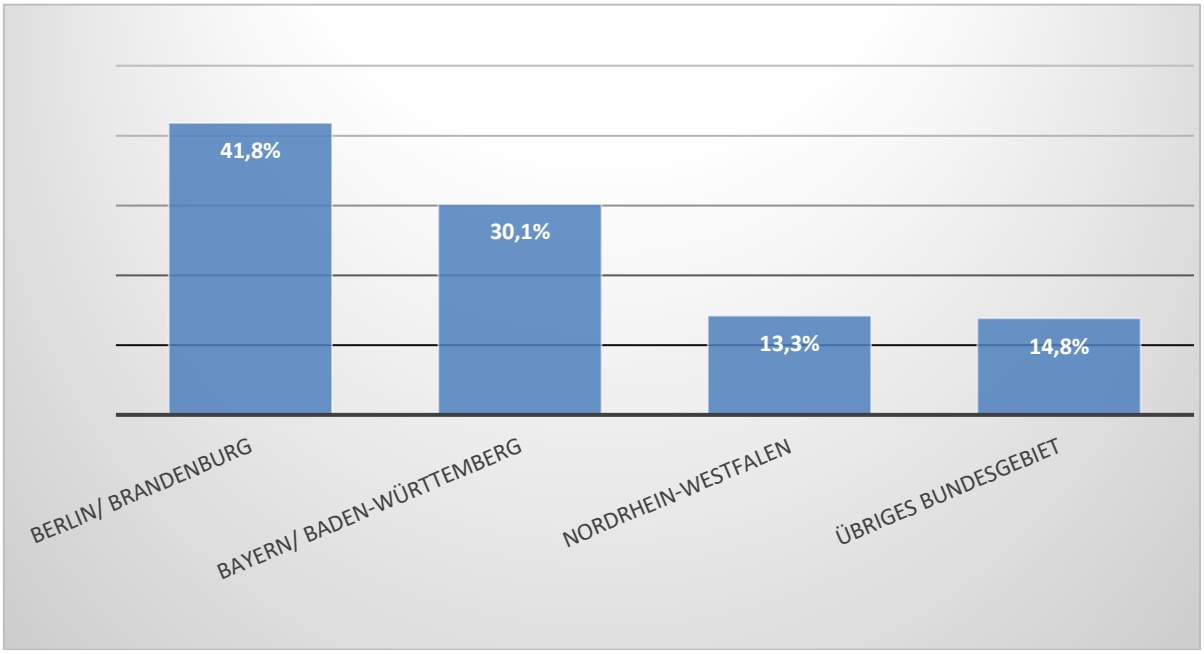
Die Produktionsstätten liegen alle im deutschsprachigen Raum Europas. 96 Prozent der Teilnehmer*innen arbeiten in Deutschland und 4 Prozent außerhalb, davon 2,4 Prozent in Österreich und 1,6 Prozent in der Schweiz[3]. Tabelle 5 zeigt, dass in Deutschland die Tonschnittplätze sehr unterschiedlich verteilt sind.

Tabelle 5: Verteilung der Tonschnittplätze nach Bundesland

Bundesländer	Prozente
Berlin | Brandenburg	40,8 | 1,0
Bremen | Hamburg	0,5 | 6,1
Sachsen | Sachsen-Anhalt	3,1 | 0,5
Schleswig-Holstein | Hessen	0,5 | 1,5
Nordrhein-Westfalen | Rheinland-Pfalz	13,3 | 1,5
Niedersachsen | Thüringen	0,5 | 0,5
Bayern | Baden-Württemberg	20,4 | 9,7
Saarland | Mecklenburg-Vorpommern	— |—
Gesamt	**100,0 (196)**

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben

Abbildung 1: Arbeitsorte der Sounddesigner*innen in Deutschland



Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben, N=196

[3] Die Teilnehmer*innen aus Österreich und der Schweiz sind befragt worden, da sie Mitglieder in einem der deutschen Berufsverbände sind

Für die weitere Betrachtung fassen wir Berlin/Brandenburg und Bayern/Baden-Württemberg jeweils als Region zusammen. In beiden Regionen befindet sich die größte Anzahl an Tonschnittplätzen, wie aus Abbildung 1 hervorgeht. Eine weitere Region bildet Nordrhein-Westfalen. Alle weiteren Bundesländer werden unter „übriges Bundesgebiet“ zusammengefasst. So zeigt sich, dass sich im Großraum Berlin/Brandenburg mit mehr als 40 Prozent die meisten Schnittplätze (41,8 %) befinden. Im Süden Deutschlands (Bayern/Baden-Württemberg) liegt der Anteil bei 30,1 Prozent, vornehmlich in München[4]. In Nordrhein-Westfalen befinden sich immerhin noch 13,3 Prozent der Tonschnittplätze. Die anderen Standorte („übriges Bundesgebiet“) verteilen sich auf folgende Bundesländer: Bremen (0,5 %), Hamburg (6,1 %), Sachsen und Sachsen-Anhalt (3,6 %), Niedersachen und Schleswig-Holstein (1 %), Hessen (1,5 %), Rheinland-Pfalz (1,5 %) sowie Thüringen (0,5 %) (Vgl. Tabelle 5).

Knapp 65 Prozent der Produktionsstätten liegen in Städten mit mehr als 750.000 Einwohnern und rund 16 Prozent in Städten zwischen 100.000 und 750.000 Einwohnern, wie in Tabelle 6 sichtbar wird.

Tabelle 6: Gemeindegröße in der die Produktionsstätte liegt

Gemeindegröße	Prozente
Mehr als 750.000	64,3
100.000-750.000	16,4
25.000-100.000	6,8
6.000-25.000	7,3
Weniger als 6.000	5,3
Gesamt	**100,0 (207)**

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben

Der Großteil der Produktionsstätten (80,7 %) konzentriert sich somit auf großstädtische Bereiche.

[4] Laut Auswertung der angegebenen Postleitzahlen

3. Tonschnittplatz

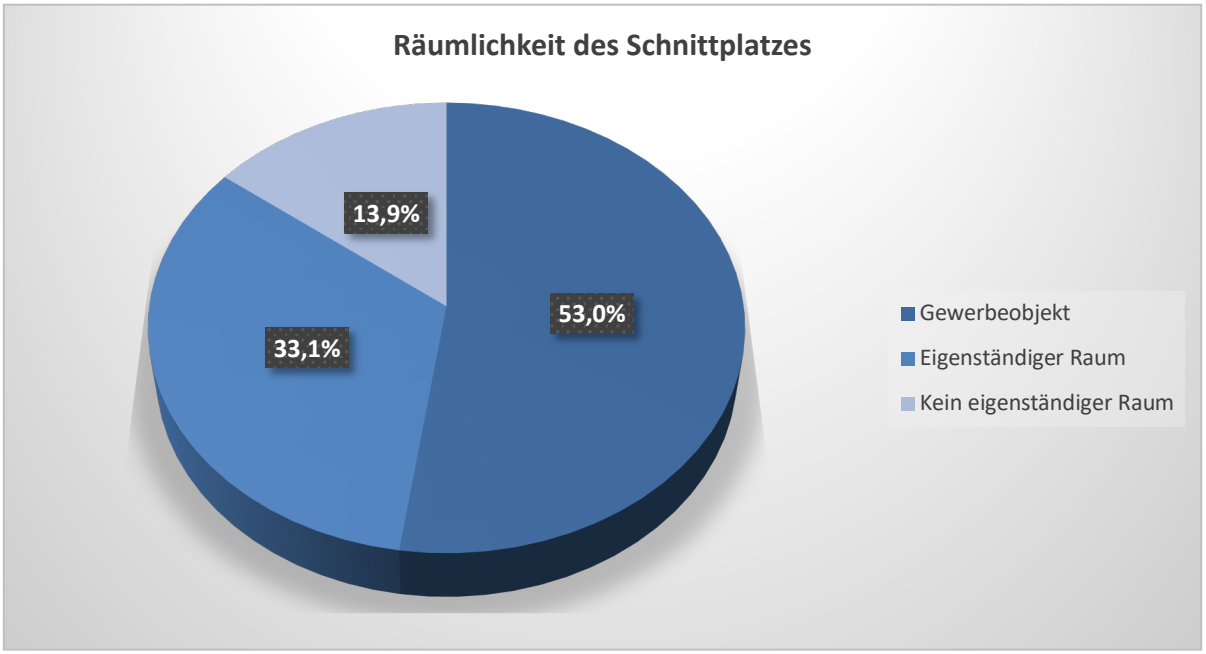
Um umfassende Kenntnisse über die Tonschnittplätze zu erlangen, wurden drei Kategorien zur Erfassung der Qualität und der Ausstattung eines Schnittplatzes gebildet: erstens der Raum, zweitens die Technik und drittens der Workflow. Der Raumparameter (3.1) beschreibt die räumliche Lage, Grundfläche und Höhe des Tonschnittplatzes, sowie die Nutzung zusätzlicher Räumlichkeiten, die Durchführung bau- und raumakustischer Maßnahmen und die Ergonomie des Arbeitsplatzes. Unter den Technikparameter (3.2) fallen die Lautsprecheranordnung, Hard- und Software, Sound-Archive und die Internetanbindung. Unter dem Parameter „Workflow“ (3.3) werden Aspekte der Nutzung von PlugIns und Automationen betrachtet, und wie diese in die Mischung einfließen.

3.1 Raumparameter

3.1.1 Räumlichkeit

Zur Lage ihres Tonschnittplatzes geben 53 Prozent der Befragten an, dass dieser in einem Raum in einem Gewerbeobjekt, Wohnhaus oder Studiokomplex liegt, der für die Berufsausübung angemietet wird (Vgl. Abbildung 2).

Abbildung 2: Räumlichkeit des Schnittplatzes



Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben, N=230

Ein weiteres Drittel (33,1 %) nutzt einen eigenständigen, für die Berufsausübung ausgestatteten, abgeschlossenen Raum in der privaten Wohnung bzw. des privaten Wohnhauses. Dem-

gegenüber steht ein eher geringer Anteil an Sounddesigner*innen (13,9 %), die keinen eigenständigen Raum für ihre Tätigkeit nutzen, sondern hierzu eine Räumlichkeit im privaten Wohnhaus bzw. privater Wohnung in Teilnutzung bewirtschaften.

Wird die Grundfläche des Raumes betrachtet, in dem der Schnittplatz betrieben wird, so liegen im Bereich einer Raumgröße von 16-30 qm deutlich mehr als die Hälfte aller Schnittplätze (56,9 %). 24,4 Prozent der Schnittplätze haben eine Grundfläche kleiner als 16 qm und 18,7 Prozent sind größer als 30 qm (Vgl. Tabelle 7).

Tabelle 7: Raumparameter

Raumgröße	Prozente
Kleiner 16 qm	24,4
16 qm-30 qm	56,9
Größer 30 qm	18,7
Gesamt	**100,0 (209)**

Raumhöhe	Prozente
Niedriger 2,4 m	10,4
2,4 m-3,3 m	64,0
Höher 3,3 m	25,6
Gesamt	**100,0 (211)**

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben

In Bezug auf die Raumhöhe des Tonschnittplatzes, geben 64,0 Prozent der Sounddesigner*innen einen Wert zwischen 2,40 m und 3,30 m an (Vgl. Tabelle 7) und nur 10,4 Prozent eine Raumhöhe mit weniger als 2,40 m. Ein Viertel der Edit Suiten[5] hat eine Raumhöhe von mehr als 3,30 m.

Tabelle 8: Nutzung von weiteren Räumen

Räume	Ja	Nein
Maschinenraum	29,6	70,4
Besprechungsraum	19,1	80,1
Küche	53,9	46,1
Büro	20,9	79,1
Empfangsbereich/ Flur	35,2	64,8
Lager	28,7	71,3
Aufnahmeraum (Sprache, etc.)	36,1	63,9
Nutzung weiterer Tonschnittplätze	24,0	76,0
Nutzung Mischstudio	25,0	75,0

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben, N=232

Da ein Tonschnittplatz in der Regel nicht isoliert in einem Raum betrieben wird, wurde die Frage nach weiteren, für die Ausübung der Tätigkeit genutzten Räumlichkeiten gestellt (Vgl. Tabelle 8). Knapp 54 Prozent der Befragten geben an, eine Küche mit angeschlossen zu haben, 30 Prozent einen Maschinenraum, 35 Prozent einen Empfangsbereich/Flur, 36 Prozent einen

[5] Edit Suite: englisches Synonym für Schnittplatz; wird im weiteren Text auch als Synonym für Tonschnittplatz eingesetzt

Aufnahmeraum für Sprache und Geräusche, einen Lagerraum 29 Prozent. Darüber hinaus geben jeweils ein Viertel der Befragten an, weitere Tonschnittplätze zu nutzen (24 %) und ein dem Tonschnittplatz angeschlossenes Mischstudio (25 %).

Die Analyse zeigt, dass ein Tonschnittplatz in der Regel nicht alleine als singulärer Arbeitsplatz betrieben wird, sondern dass zusätzlich weitere Räume und Nebenflächen genutzt werden und daher für eine wirtschaftliche Betrachtung mitberücksichtigt werden müssen.

3.1.2 Bau- und raumakustische Maßnahmen

Zur Vermeidung von Schallemission von außen in den Tonschnittplatz, aber auch von Schallemissionen ausgehend vom Schnittplatz selbst auf benachbarte Räumlichkeiten, wird mit bauakustischen Maßnahmen gearbeitet (Vgl. Tabelle 9).

Tabelle 9: Bau- und raumakustische sowie ergonomische Maßnahmen

Maßnahmen	Ja	Nein
Bauakustik		
Extra Schallschutz	37,1	62,9
Raum-in-Raum Konstruktion	12,5	87,5
Keine	38,8	61,2
Raumakustik		
Vorgefertigte Akustikmodul-Set(s)	24,6	75,4
Durch Fachfirma angefertigte Module	15,1	84,9
Module in Eigenbau	51,3	48,7
Keine	19,0	81,0
Ergonomie		
Ergonomischer Arbeitsstuhl	70,7	29,3
Ergonomischer Arbeitstisch	10,8	89,2
Silent-Rack (kein Maschinenraum vorh.)	14,2	85,8

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben, N=232, (Mehrfachnennungen)

Zu diesen gehören z.B. Schallschutzfenster, Schallschutztüren, akustisch entkoppelte Decken oder Böden. 37 Prozent der Befragten geben an, solche Maßnahmen durchgeführt zu haben. 12,5 Prozent der Befragten haben ihren Schnittplatz durch eine Raum-in-Raum-Konstruktion akustisch entkoppelt. Dies ist die wirkungsvollste, aber auch kostenintensivste Methode zur Vermeidung von Schallemissionen. Allerdings geben auch 38,8 Prozent der Befragten an, keine bauakustischen Maßnahmen vorgenommen zu haben.

Zur Verbesserung des Raumklangs und auch zur Optimierung der Übertragbarkeit des Klangbildes einer Tonarbeit in andere Tonstudios, können raumakustische Maßnahmen ergriffen werden. 19 Prozent der Teilnehmer der Umfrage gegeben an, dass sie keine Maßnahmen durchgeführt haben, dementsprechend haben 81 Prozent raumakustische Maßnahmen vorgenommen (vgl. Tabelle 9). Hier spielen insbesondere Akustikmodule eine bedeutende Rolle, sowohl vorgefertigte Modul-Sets oder durch Fachfirmen individuell angefertigte Module. Zu

einem hohen Prozentsatz (51,3 %) werden sie aber auch im Eigenbau realisiert. Oft sind auch Module verschiedener Kategorien verbaut. Vor allem Sounddesigner*innen, die keinen eigenständigen Raum für ihre Tätigkeit nutzen, haben seltener raumakustische Maßnahmen durchgeführt, was an ihrem hohen Anteil von 40,9 Prozent in der Gruppe der Schnittplätze ohne raumakustische Maßnahmen zu erkennen ist (Vgl. Tabelle 10). Er fast dreimal so hoch wie in der Gesamtstichprobe (13,9 %).

Tabelle 10: Raumakustische Maßnahmen und Art des Arbeitsplatzes

Raumakustische Maßnahmen	**Art des Arbeitsplatzes**			**Gesamt**
	Gewerbeobjekt	Eigenständiger Raum	Kein eigenständiger Raum	
Ja	59,1	33,3	7,5	100,0 (186)
Nein	27,3	31,8	40,9	100,0 (44)
Gesamt	**53,0**	**33,0**	**13,9**	**100,0 (230)**

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben

Die für die Abstimmung bzw. Optimierung der Raumakustik benötigten Parameter wurden in 53 Prozent der Fälle durch Messprotokolle und anschließender Berechnung ermittelt, entweder durch eine Akustik-/Studiobau-Firma oder in Eigenleistung (Vgl. Tabelle 11). 28 Prozent führten keine Messungen durch, sondern planten ihre raumakustischen Maßnahmen durch Schätzungen anhand bekannter Raumparameter.

19,4 Prozent der Befragten optimieren die Abhörsituation zudem über digitale Raumkorrektur-Programme (Digital Room Correlation).

Tabelle 11: Maßnahmen zur Optimierung der Raumakustik

Maßnahmen	**Ja**	**Nein**
Digital Room Correlation	19,4	80,6
Messprotokoll und Berechnung durch Akustikbau-Firma	16,1	83,9
Messprotokoll und Berechnung in Eigenregie	37,0	63,0
Schätzung anhand der bekannten Raumparameter	27,8	72,2
Keine Maßnahmen	25,2	74,8

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben, N=230, (Digital Room Correlation N=216)

3.1.3 Ergonomie am Arbeitsplatz

Da das Thema Ergonomie am Arbeitsplatz in den letzten Jahren an Wichtigkeit gewonnen hat, wurden den Teilnehmer*innen auch hierzu Fragen gestellt. So verfügen 80 Prozent der Schnittplätze über Tageslicht und knapp 20 Prozent sind klimatisiert. 71 Prozent der Sounddesigner*innen benutzen einen ergonomischen Arbeitsstuhl und 11 Prozent der Schnittplätze verfügen über einen ergonomischen, höhenverstellbaren Arbeitstisch. 14 Prozent der Sounddesigner*innen geben an, ein Silentrack (bei nicht vorhandenem Maschinenraum) zur Vermeidung von Störgeräuschen, wie z.B. Betriebsgeräusche von Computern, Festplatten etc., zu benutzen (Vgl. Tabelle 9).

3.2 Technikparameter

3.2.1 Lautsprecheranordnung

Bei den Technikparametern ist die Lautsprecheranordnung (-konfiguration) sehr bedeutend. Abgefragt wurden alle in Betracht kommenden Konfigurationen, angefangen von mono, 2-kanal Stereo und LCR, über die Surround-Formate 5.0, 5.1, 7.1 bis hin zu Immersive-Audio-Formaten wie Dolby Atmos (Vgl. Tabelle 12). Aus technischer und tongestalterischer Sicht, werden die drei Konfigurationen mono, Stereo und LCR zusammengefasst. Auch werden die Anordnungen 5.0, 5.1 und 7.1 gemeinsam betrachtet, da hier ergänzend zu den Frontlautsprechern, die rückwärtige/seitliche, den Zuschauer einhüllende Surround-Wiedergabe stattfindet. Dolby Atmos bleibt als eigenständige Anordnung bestehen, da für die Wiedergabe von Dolby Atmos mit seinen Deckenlautsprechern besondere Anforderungen an Räumlichkeit und Technik gestellt werden. In der Kategorie mono-Stereo-LCR finden sich 38 Prozent der Tonschnittplätze, wobei auf die Lautsprecheranordnung „Stereo“ fast 35 Prozent entfallen. Auf die Kategorie 5.0 -5.1 -7.1 entfallen 55,1 Prozent, also deutlich mehr als die Hälfte aller Schnittplätze. Innerhalb dieser Kategorie entfällt der höchste Anteil auf die Anordnung 5.1 (39,4 %). Auf Dolby Atmos entfallen noch insgesamt 6,9 Prozent.

Tabelle 12: Nutzung von Lautsprecheranordnungen[6]

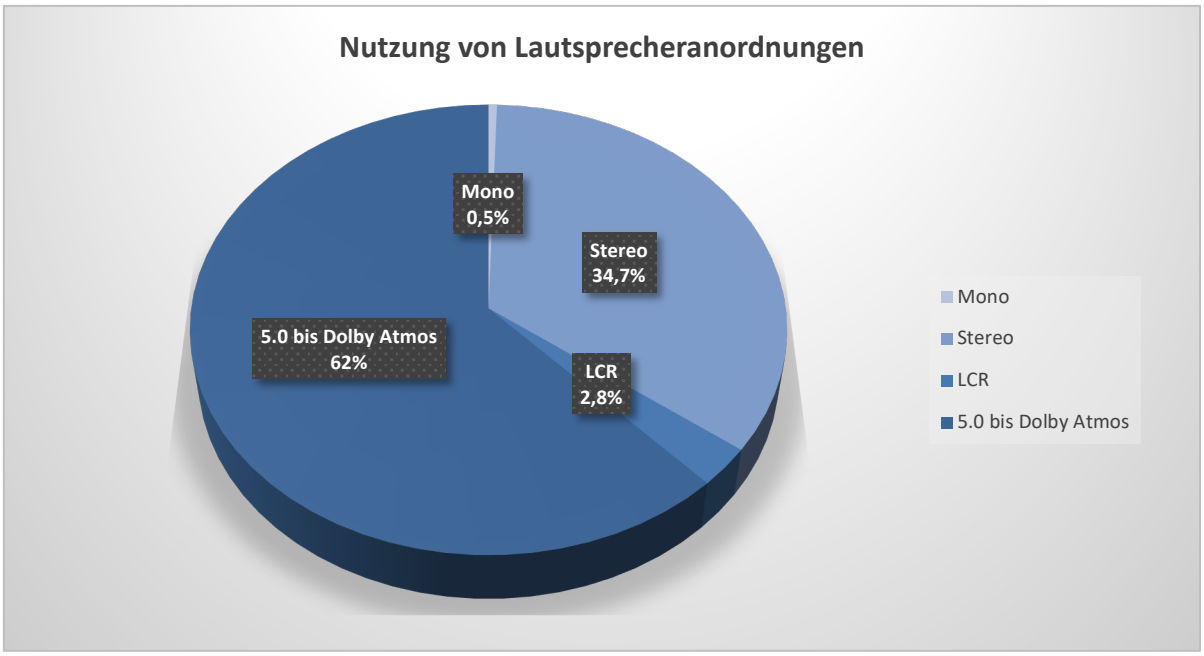
Lautsprecher	Ja	Nein
Mono | Stereo | LCR	0,5 | 34,7 | 2,8	99,5 | 65,3 | 97,2
5.0 | 5.1 | 7.1	8,3 | 39,4 | 7,4	91,7 | 60,6 | 92,4
Dolby Atmos	6,9	93,1

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben, N=216

[6] In der Auswertung wurde bei Mehrfachnennung immer nur die höhergeordnete Lautsprecheranordnung berücksichtigt

Zählt man den Anteil aller Surround-Formate, von 5.0 bis Dolby Atmos zusammen, so wird diese Wiedergabepraxis in den betrachteten Tonschnittplätzen mit 62 Prozent am häufigsten verwendet (Vgl. Abbildung 3).

Abbildung 3: Nutzung von Lautsprecheranordnungen



Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben, N=216

Tabelle 13 stellt die Raumgröße in ein Verhältnis zur Lautsprecheranordnung. Hier zeigt sich, dass mit steigender Raumgröße der Anteil an Surround-Konfigurationen zunimmt. Sind bei einer Raumgröße von bis zu 15 qm die Anordnungen mono, Stereo, LCR mit einer Mehrheit von 54,6 Prozent vertreten, so nimmt ihr Anteil in der nächst größeren Raumkategorie (16 qm-30 qm) deutlich ab (33,3 %).

Tabelle 13: Lautsprecheranordnung nach Raumgröße des Schnittplatzes

	Lautsprecheranordnung			
Raumgröße (m^2)	Bis LCR	5.0 bis 7.1	Dolby Atmos	**Gesamt**
1-15	54,6	44,3	1,1	100,0 (88)
16-30	33,3	60,3	6,4	100,0 (78)
31-76	24,3	62,1	13,6	100,0 (66)
Gesamt	**38,8**	**54,7**	**6,5**	**100,0 (232)**

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben, Chi-Quadrat = 21,78 , p-Value = 0,000

In dieser Raumgröße (16 qm-30 qm) ist die Anordnung 5.0 bis 7.1 mehrheitlich vorhanden (60,3 %). Dieser Anteil erhöht sich in der nächst größeren Raumkategorie (31 qm-76 qm) sogar auf 62,1 Prozent. Dolby Atmos hat in dieser Raumgröße den höchsten Anteil mit 13,6 Prozent.

3.2.2 Hardware

Die Wiedergabe des zu vertonenden Bildes wird zu knapp 80 Prozent über Flatscreens realisiert, von denen 42,6 Prozent eine Bildschirmdiagonale größer als 40 Zoll haben (Tabelle 14/15).

Tabelle 14: Geräte Bildwiedergabe

Geräte Bildwiedergabe	Prozente
Flatscreen	79,6
Beamer & Leinwand	13,7
Sonstige	6,6
Anzahl Computermonitore	
1 Monitor	17,1
2 Monitore	56,4
3 Monitore	26,6

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben, N=211, (Mehrfachnennungen)

Beamer in Kombination mit einer Leinwand hingegen werden nur in 13,7 Prozent der Tonschnittplätze eingesetzt. Die meisten Tonschnittplätze (56,4 %) sind zudem mit zwei Computermonitoren zur graphischen Darstellung der Audiosoftware ausgestattet (Vgl. Tabelle 14), 26,6 Prozent mit drei Monitoren.

Tabelle 15: Größe des Flatscreens

Größe des Flatscreens	Prozente
Bis 40	57,4
Größer als 40	42,6
Gesamt	**100,0 (148)**

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Größe in Zoll, Prozentangaben

Das Herzstück eines Tonschnittplatzes ist der Computer, auf dem die Software läuft, mit der die Sounddesigner*innen täglich arbeiten. Dieses System, Computer plus Audio-Software, wird auch als Digital Audio Workstation (DAW) bezeichnet. 85,3 Prozent der Sounddesigner*innen benutzen hier einen Desktop Computer. Vorherrschende Marke ist Macintosh mit 73,3 Prozent. PC´s mit Windows kommen lediglich auf 23,7 Prozent (Vgl. Tabelle 16).

Tabelle 16: Nutzung von Digital Audio Workstations

	Desktop	Laptop	Mac	Windows
Ja	85,3	16,0	73,3	23,7
Nein	14,7	84,1	26,7	76,3
Gesamt		**100,0 (232)**		

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben

25 Prozent der Sounddesigner*innen nutzen zusätzlich zu ihrem DAW-Rechner noch einen weiteren Desktop-Computer, 60,8 Prozent einen zusätzlichen Laptop und 46,6 Prozent ein Tablet bzw. iPad (Vgl. Tabelle 17).

Tabelle 17: Ausstattung der Tonschnittplätze

Maßnahmen	Ja	Nein
Nutzung weiterer Computer		
Desktop	24,4	75,7
Laptop	60,9	39,1
Tablet bzw. iPad	46,5	53,5
Nutzung von Outboard Equipment		
Mikrofon-Vorverstärker	60,0	40,0
Synthesizer	26,5	73,5
Midi-Keyboard-Controller	55,2	44,8
BlueRay/ DVD-Player	19,6	80,4
Nutzung Lautstärke/ Monitoring-Controller	65,6	34,4
Nutzung DAW-Controller	68,1	31,9
Studiomikrofone	87,4	12,8
Studiokopfhörer	91,1	8,9
Sync I/O Interface	25,1	74,9
RTW- (oder vergleichbare) Aussteuerungs-Messung	34,4	65,7
Lautstärke/ Pegel Messgerät	33,9	66,1
Sync-Check	22,2	77,8
Audio-Interfaces	96,7	3,3

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben, N=230 (Mehrfachnennung), (Lautstärke/ Monitoring-Controller N=215), (DAW-Controller N=213), (Studiomikrofone N=211), (Studiokopfhörer N=214), (Sync I/O Interface N=211)

Für die Tonwiedergabe und Toneinspielungen werden - erwartungsgemäß - zu fast 100 % Audio-Interfaces eingesetzt (96,7 %). 68,4 Prozent aller Sounddesigner*innen nutzen zur Automatisierung verschiedener Parameter einen DAW-Controller, der in der Regel über Ethernet oder Midi-Kabel mit der Audio Workstation verkoppelt ist. Auffällig hoch in Bezug auf die Studiotechnik ist der Anteil an Studiomikrofonen (87,3 %) und Studiokopfhörern (91,2 %). Dies wird darauf zurückzuführen sein, dass in über 60 Prozent der Tonschnittplätze direkt im Tonschnitt-Raum auch Geräusche und Sprache aufgenommen werden (näheres dazu unter „Workflow-Parameter“) und, wie unter „Raumparameter“ bereits beschrieben, 36 Prozent einen Aufnahmeraum für Sprach- und Geräuschaufnahmen angeschlossen haben. Dementsprechend sind auch extra Mikrofonvorverstärker mit 60,3 % vertreten.

Weiter zu erwähnende Ausstattungsmerkmale sind ein Lautstärke/Monitoring-Controller (65,6 %), ein Midi-Keyboard-Controller/Klaviatur (55,2 %) und verschieden Messinstrumente, z.B. zur Aussteuerungsmessung (34,4 %). Klassisches Outboard Equipment wie Synthesizer und externe Effektgeräte finden sich nur in wenigen Tonschnittplätzen (Synthesizer 26,5 %; Effektgeräte 19,8 %; EQ 12,1 %) (Vgl. Tabelle 17/ Anhang Tabelle 37).

51,6 Prozent der Sounddesigner*innen versichern diese aufwändige Hardwareausstattung mit einer Technikversicherung.

3.2.3 Software

In der Ton-Nachbearbeitung in der Postproduktion von Spiel- und Dokumentarfilmen haben sich zwei Audio-Softwares etabliert, Nuendo und ProTools (Vgl. Tabelle 18). Das spiegelt sich auch in dem Ergebnis dieser Umfrage wider, mit einem gravierenden Unterschied zwischen den beiden bzgl. ihrer Anteile.

Die Teilnehmer wurden gefragt: „Mit welcher DAW-Software arbeiten Sie hauptsächlich". Nuendo von der Firma Steinberg steht hier mit einem Anteil von 16,4 Prozent deutlich hinter ProTools von der Firma AVID, das in 75,9 Prozent aller Tonschnittplätze als hauptsächliche Arbeits-Software eingesetzt wird.

Tabelle 18: Nutzung Nuendo/ ProTools

	Ja	Nein
ProTools | Nuendo	75,9 | 16,4	24,1 | 83,6
Sonstige	19,4	80,6

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben, Mehrfachnennungen, N=232

Das Formen und Gestalten von Sprache und Klängen findet fast ausschließlich auf der digitalen Ebene innerhalb der DAW -„in the box"- statt. Hier haben PlugIns[7] im Arbeitsprozess eine sehr wichtige Rolle. Die Audio-Schnittprogramme einer DAW beinhalten herstellereigene PlugIns, die dem User ohne weiteren finanziellen Aufwand für die Arbeit zur Verfügung stehen. Daher wurde im Rahmen dieser Erhebung in Bezug auf die technische Ausstattung gezielt nach PlugIns von Drittanbietern gefragt, die der/die Sounddesigner*in regelmäßig für seine/ihre Tonarbeit nutzt (Vgl. Tabelle 19).

Mit einem sehr hohen Verbreitungsgrad von 76,3 Prozent liegt das Audio Restauration Tool „iZotope RX" der Firma iZotope an erster Stelle[8]. An zweiter Stelle folgen mit 60,4 Prozent die PlugIn Bundles von der Firma waves (Silver, Gold, Platinum, Diamond und Mercury zusammengefasst), mit der höchsten Prozentzahl für „Gold" von 20,3 Prozent. Die Waves Bundles stellen eine ganze Bandbreite an PlugIns zusammen, von EQ´s über Hallräume bis zu Restauration Tools. Das Hall (reverb)-PlugIn „AltiVerb" der Firma audioease wird in 45,3 Prozent der

[7] PlugIns sind Softwareerweiterungen zur Bearbeitung von Audiofiles oder als Insert zur Automation von Parametern in einer Tonspur.
[8] Nimmt man den Angaben folgend das PlugIn-Bundle „Production Suite 2" von iZotope noch hinzu, da RX in „Production Suite 2" inkludiert ist, dann ergibt sich, unter Berücksichtigung der Doppelnennung, ein Verbreitungsgrad von 80 Prozent.

Tonschnittplätze regelmäßig eingesetzt, gefolgt mit einem Anteil von 36,6 Prozent von Speakerphone, einem PlugIn zur Simulation der Wiedergabe von Sounds/Sprache über verschiedenste Lautsprecher. Speakerphone ist ebenfalls von dem Hersteller audioease programmiert. Weiter folgen noch FabFilter (31,9 %), Kontakt (18,5 %), VocAlign (13,4 %) und weitere diverse PlugIns mit einem Anteil von zusammen 43,5 Prozent.

Tabelle 19: Nutzung von PlugIns von Drittanbietern und weitere Audio-Software

Art des PlugIns	Ja	Nein
iZotope RX | Production Suite 2	76,3 | 18,1	23,7 | 81,9
Waves-Bundle Silver |Gold	4,3 |20,3	95,7 | 79,7
Waves-Bundle Platinum |Diamond	9,1 | 15,5	91,0 | 84,5
Waves-Bundle Mercury	11,2	88,8
WNS |AltiVerb	29,3 | 45,3	70,7 | 54,7
VocAlign |FabFilter	13,4 | 31,9	86,6 | 68,1
Cedar |Kontakt	4,3 | 18,5	95,7 | 81,5
H3000 |Speakerphone	3,5 | 36,6	96,6 | 63,4
Soundminer |Conformalizer	41,8 | 24,1	58,2 | 75,9
EDLtranslate |Basehead	2,6 | 5,6	97,4 | 94,4
Edicue	15,1	84,9
Sonstige	43,5	56,5

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben, Chi-Quadrat = 21,78, p-Value = 0,000

3.2.4 Soundarchive

Im Dialogschnitt, Sprachsynchron- und Geräuschschnitt werden in der Regel für jede Produktion am Set oder im Studio aufgenommene Sounds und Sprache nachgeschnitten und bearbeitet, wohingegen von Sounddesigner*innen für die Atmo- und die Effekt-Vertonung zur Gestaltung der Tonebene sehr viele unterschiedliche zusätzliche Sounds benötigt werden. Für die alltägliche Arbeit nutzen sie daher in der Regel mehrere umfangreiche Sound-Archive von unterschiedlichen Herstellern und zusätzlich häufig auch kleinere Sound-Archive, mit zum Teil spezielleren und auch exotischeren Sounds. In der Abfrage wurden am häufigsten folgende, frei käufliche Sound-Archive genannt: Sound Ideas General HD, Sound Ideas General Series 6000, ProSoundEffects (Hybrid Library), Hollywood Edge (Premier Edition), Boom Libraries, Digieffects, HissAndARoar, Tonsturm, BBC Soundeffects, avosound und viele mehr.

3.2.5 Fieldrecording

91,6 Prozent der befragten Sounddesigner*innen geben zudem an, auch ein Archiv mit eigenen, selbst aufgenommenen und konfektionierten Sounds zu unterhalten. Wobei 86,2 Prozent dieses eigene Archiv für die eigene Arbeit als wichtig bis sehr wichtig einstufen, für weniger wichtig halten es nur 9,6 Prozent und für gar nicht wichtig nur 4,3 Prozent. Dementsprechend besitzen auch 78,7 Prozent der Befragten adäquates Fieldrecording Equipment, um möglichst flexibel und zu jeder Zeit für individuelle Tonaufnahmen darauf zurückgreifen zu können.

Tabelle 20: Fieldrecording

Archiv mit eigenen Sounds	Prozente
Ja | Nein	91,6 | 8,4
Wichtigkeit eigener Sounds	
Sehr wichtig	51,7
Wichtig	34,5
Weniger wichtig	9,6
Gar nicht wichtig	4,3
Fieldrecording Equipment	
Ja | Nein	78,7 | 21,3

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben, N= 214 | 209 | 216

3.2.6. Internetzugang

In Punkto Internetzugang geben fast 81 Prozent der Sounddesigner*innen an, dass dieser für ihre Tätigkeit wichtig bis sehr wichtig ist. 48 Prozent geben an, mit der ihnen zur Verfügung stehenden Internetgeschwindigkeit zufrieden bis sehr zufrieden zu sein (1-2 auf einer Skala von 1-7) und nur 14 Prozent unzufrieden bis sehr unzufrieden (6-7 auf einer Skala von 1-7). Der relativ hohe Zufriedenheitsgrad hängt wahrscheinlich damit zusammen, dass acht von zehn Schnittplätzen in großen Städten über 100.000 Einwohnern betrieben werden, und hier in der Regel der Breitbandausbau des Internets weit fortgeschritten ist (Vgl. Anhang Tabelle 40).

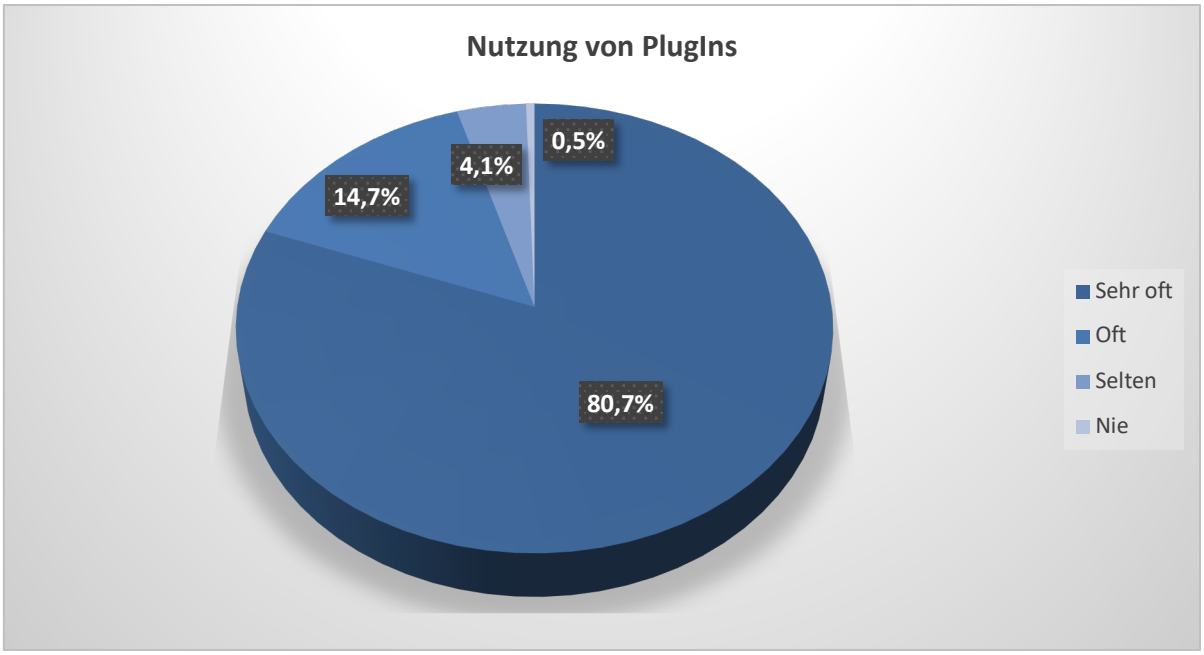
3.3 Workflow-Parameter

3.3.1 Nutzung von PlugIns allgemein

Unter dem Punkt „Technik-Parameter“ konnte bereits gezeigt werden, dass Sounddesigner*innen sehr häufig zur Tongestaltung auf PlugIns von Drittanbietern zurückgreifen. Um diese Erkenntnis weiter zu vertiefen und auch die von den Herstellern in ihren Audio-Schnittprogrammen integrierten PlugIns mit zu berücksichtigen, wurde die allgemeinere Frage gestellt „Wie oft benutzen Sie zur Tonbearbeitung PlugIns? (z.B. De-Noising, Filterung, Hall-PlugIns, Design Tools etc.)“ (Vgl. Abbildung 4).

95,4 Prozent der Sounddesigner*innen geben an, dass sie oft bis sehr oft für die Tonbearbeitung PlugIns einsetzen. Dies weist darauf hin, wie bedeutend PlugIns im Arbeitsprozess des Soundeditings/Sounddesigns derzeit sind. Hierdurch erweitert sich der Anspruch an die Software und Technik, aber vor allem auch der Anspruch an das für die Anwendung benötigte Know-How.

Abbildung 4: Häufigkeit der Nutzung von PlugIns zur Tonbearbeitung



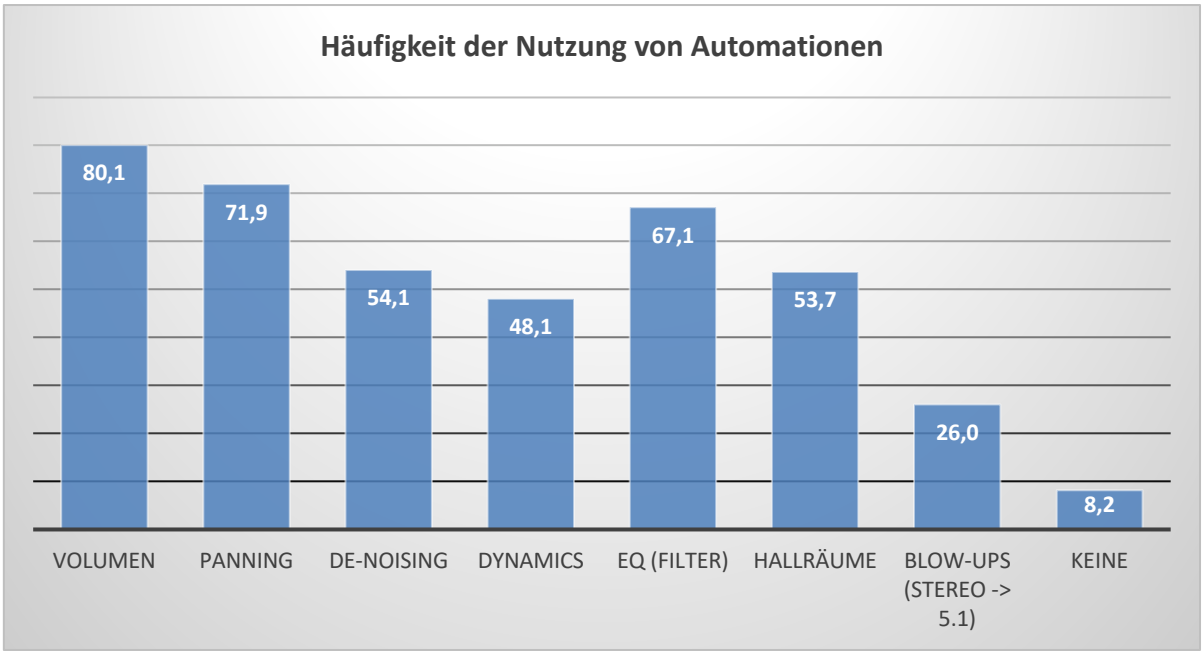
Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben, Chi-Quadrat = 21,78, p-Value = 0,000

3.3.2 Automationen

Geht man der Frage nach, welche Art von Automationen an den Tonschnittplätzen als Vorbereitung für die Mischung vorgenommen werden, zeigt sich zudem, dass sich der Einsatz von PlugIns nicht nur punktuell auf die Bearbeitung einzelner Sound Files beschränkt, sondern, dass diese – zu einem hohen Prozentanteil auch extensiv – in der gesamten Timeline automatisiert werden. Insbesondere in den Bereichen De-Noising, Dynamics, EQing (Filtern) und Hallräume werden hier Aspekte der Tonbearbeitung und -gestaltung in den Tonschnitt vorverlagert, die noch vor ca. 10 Jahren ausschließlich in der Mischung angegangen werden konnten. Abbildung 5 zeigt hierzu im Einzelnen in Prozent die Häufigkeit des Einsatzes von Automationen.

Das Diagramm zeigt zudem, dass 80,1 Prozent der Sounddesigner*innen als Vorbereitung für die Mischung Volumen-Automationen und 71,9 Prozent das Panning von Sounds vornehmen. Lediglich 8,2 Prozent geben an, keine Automationen für die Mischung vorzubereiten (Vgl. Abbildung 5).

Abbildung 5: Häufigkeit der Nutzung von Automationen



Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben, Mehrfachnennungen, N = 229

3.3.3 Mischungen am Tonschnittplatz

Die Frage, ob Sounddesigner*innen an ihrem Tonschnittplatz auch komplette Tonmischungen durchführen, wurde von 42,4 Prozent der Befragten mit „oft“ beantwortet. 40,5 Prozent gaben an, selten Mischungen durchzuführen und 17,1 Prozent tun dies nach eigenen Angaben nie (Vgl. Tabelle 21). Mehrheitlich werden die Mischungen im TV Bereich durchgeführt (50,7 %). 25,8 Prozent erstellen sie auch im Bereich Kino und 46,7 Prozent geben an, in anderen Bereichen Tonmischungen zu erstellen (Web-Content, Image-Filme, Musikmischungen, etc.).

Tabelle 21: Mischungen am Tonschnittplatz

Mischungen am Tonschnittplatz	Prozente
Oft	42,4
Selten	40,5
Nie	17,1
Bereich TV (Ja)	50,7
Bereich Kino (Ja)	25,8
Sonstiger Bereich (Ja)	46,7

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben, N=229, (Mischungen am Schnittplatz N=217)

Die Auswertung zeigt, dass ein Fünftel der Tonschnittplätze technisch und bauseitig von den Betreibern als Mischung konzipiert sind (20,7 %), neben der Tonmischung von Projekten findet hier auch der Tonschnitt statt (Vgl. Tabelle 22).

Tabelle 22: Konzipierung des Tonschnittplatzes als TV/Kino Mischung

Konzipierung als Mischstudio	Prozente
Ja | Nein	20,7 | 79,3
Gesamt	**100,0 (232)**

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben

3.3.4 Aufnahme von Sprache und Geräuschen am Tonschnittplatz

Zusätzlich zur eigentlichen Vertonungsarbeit am Computer werden nicht selten auch Geräusche und Sprache direkt am Tonschnittplatz aufgenommen. Ca. 10 Prozent der Befragten gaben an, dies häufig zu tun. 16,4 Prozent tun dies unregelmäßig, 37,9 Prozent selten und nur 36 Prozent gaben an, nie zusätzliche Geräusche oder Sprache aufzunehmen (Vgl. Anhang Tabelle 45). Diese zusätzlichen Tätigkeiten erfordern neben der DAW weiteres Tonaufnahmeequipment, um die Aufnahmen durchführen zu können.

3.3.5 Spezialisierung der Arbeitsbereiche

Die Aufgabe des/der Sounddesigner*in, die Tonebene des Films zu gestalten, wird üblicherweise in vier Arbeitsbereiche unterteilt: Dialog Schnitt/Bearbeitung, SFX Editing/Sound Design, Foley Editing (Geräuscheschnitt) und Sprachsynchronschnitt. Knapp die Hälfte der Befragten gibt an, die Arbeitsbereiche von Produktion zu Produktion häufig zu wechseln (49,6 %), aber auch innerhalb einer Produktion oft mehrere Arbeitsbereiche abzudecken (47,4 %) (Vgl. Tabelle 23). Während Dialog Schnitt/Bearbeitung und SFX Editing/Sound Design jeweils von knapp mehr als der Hälfte der Soundeditor*innen als vorrangiger Arbeitsbereich angegeben werden (52,6 %, 53 %), sind es im Bereich Foley Editing und Sprachsynchronschnitt deutlich weniger (28,6 %; 23,5 %). Da bei dieser Frage eine Antwort mit Mehrfachnennung möglich war, handelt es sich hier nicht um absolute Prozentanteile. Die Ergebnisse zeigen aber, dass für den größeren Teil der Sounddesigner*innen die Bereiche Dialog Schnitt/Bearbeitung und SFX Editing/Sound Design das Hauptarbeitsfeld darstellen, und zudem auch häufig zwischen den Arbeitsbereichen gewechselt wird. In den Arbeitsbereichen Foley Editing und Sprachsynchronschnitt spricht der geringere Anteil an Sounddesigner*innen in diesem Bereich (28,6 %, 23,5 %) dafür, dass sich diese kleinere Gruppe auch deutlich auf diesen Bereich spezialisiert hat.

Tabelle 23: Tonspezifischer Arbeitsbereich

Arbeitsbereich	Ja	Nein
Dialog Schnitt/ Bearbeitung	52,6	47,4
SFX Editing/ Sound Design	53,0	47,0
Foley Editing	28,6	71,4
Sprachsynchronschnitt	23,5	76,5
Häufig wechselnde Arbeitsbereiche	49,6	50,4
Häufig mehrere Arbeitsbereiche	47,4	52,6

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben, Mehrfachnennung, N=232

3.3.6 Kundenverkehr

In Zusammenhang mit der Ausstattung und der Größe des Arbeitsplatzes ist auch die Frage nach dem Kundenverkehr am Tonschnittplatz bedeutsam (Vgl. Tabelle 24).

Tabelle 24: Kundenverkehr in den letzten drei Jahren

Kundenverkehr	2015	2016	2017
Kein Kundenverkehr	36,1	38,2	44,0
1-2 Mal	37,0	38,9	36,1
3-4 Mal	14,4	9,6	7,9
Mehr als 4 Mal	12,5	8,7	12,0
Gesamt	**100,0 (208)**	**100,0 (209)**	**100,0 (210)**

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben

Zu gemeinsamen Besprechungen, z.B. zur Tondramaturgie und auch für die Tonschnitt-Abnahme, können Kunden (Regisseur*innen, Produzent*innen) zum/zur Sounddesigner*in in die Edit Suite kommen. Durchschnittlich geben 60 Prozent der Befragten an, ein bis mehr als viermal pro Produktion zu diesen Zwecken Kunden im Schneideraum empfangen zu haben.

3.3.7 Auslastung

Da die Auslastung der Edit Suite über das Jahr maßgeblich die Rentabilität des Tonschnittplatzes beeinflusst, ist es wichtig, diese gesondert zu betrachten. Abgefragt wurden die letzten drei Produktionsjahre 2015, 2016, 2017. Der Verlauf über die drei Jahre zeigt einen geringen Anstieg der Auslastung. Insgesamt lässt sich feststellen, dass die Auslastung bis zu 6 Monaten um 3 Prozent sinkt (Vgl. Tabelle 25; Zeile 1 und 2), während die Auslastung 7 Monate und mehr 3 Prozent hinzugewinnt (Vgl. Tabelle 25; Zeile 3 bis 5). Vor allem der Bereich „Auslastung von mehr als 10 Monaten“ gewinnt um 4 Prozent hinzu und steigt von 20 Prozent 2015 auf 24,3 Prozent 2017. In gleichem Zuge verliert der Bereich „Auslastung weniger als 4 Monate“ 4 Prozent. Geht man davon aus, dass Sounddesigner*innen in der Regel ihren Tonschnittplatz alleine bewirtschaften, so sind 10 Monate Auslastung des Schnittplatzes als Vollauslastung anzusehen, bezieht man Zeiten für Urlaub, administrative Tätigkeiten, Ausfall wegen Projektverschiebungen, Abwesenheit wegen Mischbetreuung oder Krankheit etc. mit ein. 44 Prozent

der Befragten geben allerdings eine Auslastung von durchschnittlich maximal sechs Monaten an, eine Auslastung, die als gering bis sehr gering bezeichnet werden muss.

Tabelle 25: Auslastung der Jahre 2015 bis 2017

Auslastung/Jahre	2015	2016	2017
< 4 Monate	30,7	30,1	26,7
4 - 6 Monate	16,1	12,9	17,1
7 - 8 Monate	14,2	15,3	14,3
9 - 10 Monate	19,0	21,5	17,6
Mehr als 10 Monate	20,0	20,1	24,3
Gesamt	**100,0 (208)**	**100,0 (209)**	**100,0 (210)**

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben

Zusammengefasst kann formuliert werden, dass Infrastruktur, Technik und Software eines Tonschnittplatzes komplexe Anforderungen an die Sounddesigner*innen stellen. Ihre Tonschnittplätze sind den Produktionsprozessen entsprechend technisch aufwändig und komplex ausgestattet. Dieser hohe Standard an Qualität und Quantität der Technik/Software setzt folglich einen hohen Kostenaufwand für Anschaffung und Unterhalt des Tonschnittplatzes voraus. Auch der Arbeitsaufwand für die Systempflege, die Soft- und Hardware auf aktuellstem Stand zu halten, ist daher in die wirtschaftliche Betrachtung eines Tonschnittplatzes als Faktor mit einzubeziehen.

4. Vergütungssituation von Tonschnittplätzen

Im folgenden Abschnitt steht die Frage nach der Vergütung des Tonschnittplatzes in der Postproduktion von Spiel- und Dokumentarfilmen im Mittelpunkt: Können die Kosten für die Räumlichkeit, die Ausstattung, die Qualität des Equipments in Form von Tagessätzen in Rechnung gestellt werden? Wie hoch fällt die Vergütung in den einzelnen Regionen von Deutschland aus? Fließt die Expertise des Sounddesigners/der Sounddesignerin ebenfalls in die Kalkulation mit ein? Aufgrund fehlender belastbarer Daten, konnten diese Fragen bislang nicht beantwortet werden. Diese Studie ist daher die erste, die Ergebnisse zur Beantwortung zur Verfügung stellt.

Wir werden die Analyse in drei Schritten vollziehen. In Kapitel 4.1 werden allgemeine Befunde dargelegt, wann und in welcher Höhe Tagessätze überhaupt erhoben werden. Danach folgt anhand einer logistischen Regressionsanalyse die Beantwortung der Frage, welche Faktoren explizit signifikant dafür ausschlaggebend sind, in welcher Höhe ein Tagessatz angesetzt wird (Kapitel 4.2). Schließlich wird drittens anhand einer Clusteranalyse (Kapitel 4.3) veranschaulicht, welche Sounddesigner*innen keine, niedrige, mittlere oder hohe Tagessätze pro Produktion berechnen.

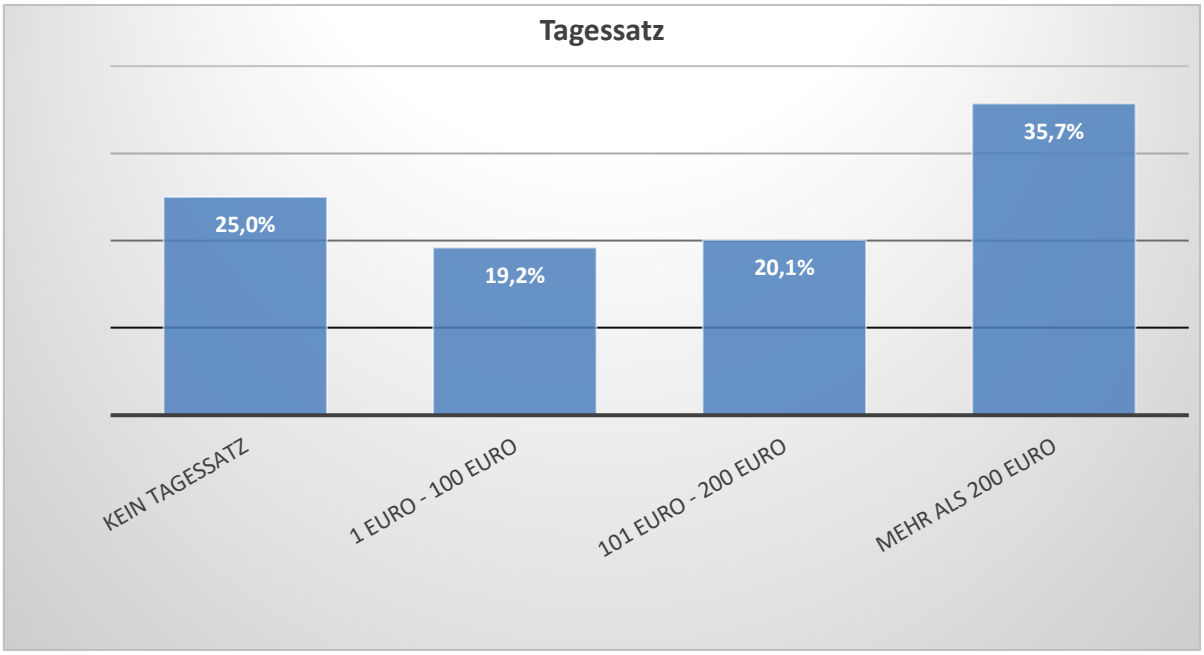
4.1. Tagessätze

Grundlage der Analysen ist die Frage „Welchen Tagessatz erzielen Sie in der Regel für Ihren Tonschnittplatz pro Produktion bei Kinospielfilmen, bei TV-Spielfilmen und bei Dokumentarfilmen? Erhoben wurden pro Art des Filmes 7 Kategorien: (1) Über 250 €, (2) 201-250 €, (3) 151-200 €, (4) 101-150 €, (5) 50-100 €, (6) unter 50 €, (7) keine Vergütung. Die Tagessätze werden zur Vereinfachung für die weitere Betrachtung wie folgt zusammengefasst: „Keine Tagessatz“ (0 €), „1-100 €“ (Niedriger Satz), „101-200 €“ (Mittlerer Satz) und „mehr als 200 €“ (Hoher Satz). Im Laufe der Analyse erfahren die Sounddesigner*innen besondere Aufmerksamkeit, die keinen oder nur einen niedrigen Tagessatz und diejenigen, die einen hohen Tagessatz berechnen. Beginnen wir mit einer ersten beschreibenden Analyse.

Abbildung 6 gibt eine generelle Auskunft über die in Rechnung gestellten Tagessätze für einen Tonschnittplatz in Deutschland.

Zunächst ist festzustellen, dass ein Viertel aller Sounddesigner*innen ihren Tonschnittplatz kostenlos zur Verfügung stellen. Allerdings berechnen auch nahezu 36 Prozent einen Tagessatz von mehr als 200 Euro pro Tag. Die Anteile der niedrigen (19,2 %) und mittleren Tagessätze (20,1 %) fallen sehr ähnlich aus.

Abbildung 6: Tagessatz Gesamt



Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben

Differenziert man nach Filmarten (Kino-, TV-Spielfilm, Doku), wie dies in Tabelle 26 und in Abbildung 7 geschieht, so finden sich nur geringfügige Unterschiede in der Höhe der Tagessätze nach den Filmarten.

Tabelle 26: Tagessatz nach Filmart

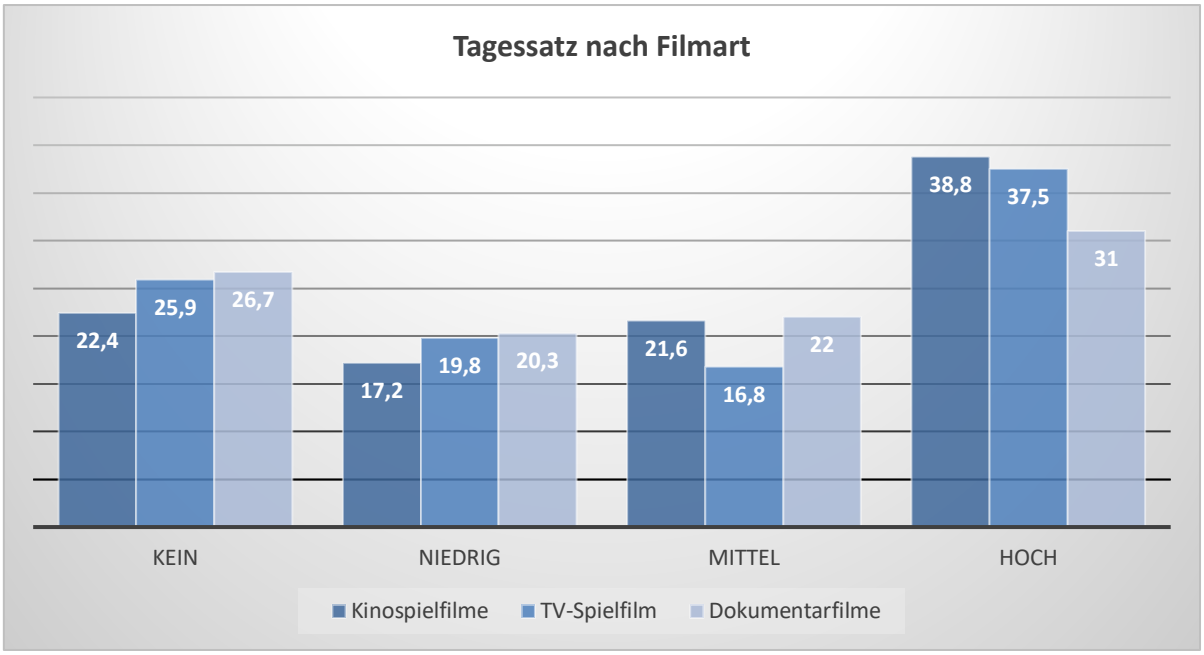
	Tagessatz				
	Kein	Niedrig *Bis 100 €*	Mittel *10-200 €*	Hoch *m. als 200 €*	Gesamt
Kinospielfilme	22,4	17,2	21,6	38,8	100,0 (232)
TV-Spielfilme	25,9	19,8	16,8	37,5	100,0 (232)
Dokumentarfilme	26,7	20,3	22,0	31,0	100,0 (232)
Gesamt	**25,0**	**19,2**	**20,1**	**35,7**	**100,0 (232)**

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben

Am häufigsten werden bei Kinospielfilmen (38,8 %) und TV-Spielfilmen (37,5 %) mehr als 200 Euro pro Tag angesetzt. Seltener wird bei Dokumentarfilmen ein hoher Tagessatz berechnet (31 %) (Vgl. Tabelle 26, Spalte 4).

Insgesamt differieren die Werte am wenigsten zwischen den Filmarten, wenn Sounddesigner*innen den Tonschnittplatz gratis zur Verfügung stellen oder einen niedrigen Tagessatz berechnen (Vgl. Tabelle 26, Spalte 1,2); die Unterschiede bewegen sich im einstelligen Prozentbereich.

Abbildung 7: Tagessatz differenziert nach Kino-, TV-Spielfilm und Dokumentarfilm



Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben

Nach Regionen differenziert (Vgl. Tabelle 27 und Abbildungen 10 - 13) zeigt sich, dass in Berlin/Brandenburg am häufigsten der Tonschnittplatz nicht berechnet wird. Bei Kinospielfilmen ist dies in ca. 30 Prozent aller Produktionen der Fall, bei TV-Filmen bei ca. 37 Prozent und bei Dokumentarfilmen bei 31 Prozent (Vgl. Tabelle 27, Spalte 1). Gemittelt bedeutet dies, dass bei ca. jeder dritten Filmproduktion die Bereitstellung des Tonschnittplatzes unentgeltlich erfolgt, mit geringen Differenzierungen nach der Art des Filmes.

Das ist für Berlin/Brandenburg sehr markant, da im Bundesdurchschnitt nur bei einem Viertel der Produktionen der Tonschnittplatz nicht berechnet wird. Am seltensten wird hingegen in Bayern/Baden-Württemberg mit 17,4 Prozent der Tonschnittplatz nicht berechnet. Vergleicht man Bayern/Baden-Württemberg und Berlin/Brandenburg, so wird in Berlin/Brandenburg doppelt so häufig der Tonschnittplatz nicht berechnet.

Betrachtet man zusätzlich die Kategorie bis 100 Euro, eine Kategorie, die einen relativ niedrigen Tagessatz repräsentiert, so berechnen auch hier wiederum die Berlin/Brandenburger Sounddesigner*innen am häufigsten nur diesen niedrigen Tagessatz. In knapp 24 Prozent der Fälle wird der Tonschnittplatz mit max. 100 Euro pro Tag vergütet. Im Bundesdurchschnitt sind dies aber nur 19,2 Prozent (Vgl. Tabelle 27).

Fasst man die Kategorien „Kein Tagessatz“ und „1-100 €“ zusammen, bedeutet dies, dass in deutlich mehr als jeder zweiten Filmproduktion in Berlin (ca. 50-60 %) kein oder nur ein gerin-

ger Tagessatz für den Tonschnittplatz von Sounddesigner*innen erzielt werden kann (Vgl. Tabelle 27). In keiner anderen Region, ist dies derart stark ausgeprägt. Hier sind es maximal 37 Prozent.

Tabelle 27: Tagessatz differenziert nach Bundesländern

	Tagessatz				
	Kein	Niedrig *Bis 100 €*	Mittel *101-200 €*	Hoch *m. als 200 €*	Gesamt
Bundesländer	**Kinospielfilme**				
NRW	22,6	16,1	9,7	51,6	100,0 (31)
B, BB	30,1	19,4	21,5	29,0	100,0 (93)
BY/ BW	14,5	17,4	26,1	42,0	100,0 (69)
Rest	18,0	12,8	23,1	46,2	100,0 (39)
	TV-Spielfilme				
NRW	22,6	16,1	12,9	48,4	100,0 (31)
B, BB	36,6	22,6	17,2	23,7	100,0 (93)
BY/ BW	17,4	20,3	20,3	42,0	100,0 (69)
Rest	18,0	15,4	12,8	53,9	100,0 (39)
	Dokumentarfilme				
NRW	29,0	9,7	25,8	35,5	100,0 (31)
B, BB	31,2	29,0	16,1	23,7	100,0 (93)
BY/ BW	20,3	17,4	29,0	33,3	100,0 (69)
Rest	25,6	12,8	20,5	41,0	100,0 (39)
Gesamt	**25,0**	**19,2**	**20,1**	**35,7**	**100,0 (232)**

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben, Chi-Quadrat I = 12,50, p-Value = 0,19; Chi-Quadrat II = 18,11, p-Value = 0,03; Chi-Quadrat III = 14,87, p-Value = 0,10
Legende: Rest: Bremen, Hamburg, Sachsen, Sachsen-Anhalt, Mecklenburg-Vorpommern, Rheinland-Pfalz, Schleswig-Holstein, Niedersachsen, Hessen, Saarland, Thüringen

Spitzenreiter in der Kategorie „Hoher Tagessatz“ (Vgl. Tabelle 27, Spalte 4) im Bereich Kinospielfilm ist NRW gefolgt von „übriges Bundesgebiet“. Diese Positionen setzen sich in den Bereichen TV-Spielfilm und Dokumentarfilm fort, nur mit geänderter Reihenfolge. Bayern/Baden-Württemberg ist hier stabil auf dem 3. Platz, dafür allerdings in der Kategorie „Mittlerer Tagessatz“ (101 € - 200 €) ebenfalls stabil auf dem 1. Platz.

Aufschlussreich ist ebenso eine Betrachtung der Berechnung des Tonschnittplatzes nach der Berufserfahrung und der Anzahl der vertonten Filme (Vgl. Tabelle 28).

Es zeigt sich in Tabelle 28, dass Teilnehmer*innen mit sehr langer Berufserfahrung (>10 Jahre) und mehr als 100 Filmen am häufigsten in der Kategorie „Hoher Tagessatz“ zu finden sind. Umgekehrt habe sie in der Kategorie „Kein Tagessatz“ fast immer den geringsten Anteil im Vergleich zu den anderen Gruppen. Dies ist unabhängig von der Art des Filmes (Kinospielfilm, TV-Spielfilm, Dokumentarfilm).

Während allgemein bei ca. 25 Prozent der Schnittplätze keine Vergütung angesetzt wird, so sind dies bei mehr als 10 Jahren Berufserfahrung oder auch bei mehr als 100 vertonten Filmen nur noch ca. 19 Prozent. Umgekehrt gilt, dass unter den Berufsunerfahrenen, die weniger als 30 Filme vertont haben, deutlich mehr als 25 Prozent den Tonschnittplatz nicht berechnen. Sie haben bei jeder Filmart den jeweils höchsten Anteil in der Kategorie „Kein Tagessatz". Sie bilden allerdings auch in der Kategorie „Hoher Tagessatz" über alle Filmarten die zweitstärkste Gruppe.

Der mittlere Bereich der Berufserfahrung nach Anzahl der Filme (31-50 und 51-100 Filme) zeigt sich insgesamt indifferent, lediglich in der Kategorie „Mittlerer Tagessatz" hat er den höchsten Prozentanteil für Sounddesigner*innen mit 31-50 vertonten Filmen (durchschnittlich 31,7 %). Dieser Wert liegt 11,6 Prozent über dem Durchschnittswert der Gesamtstichprobe.

Tabelle 28: Tagessatz differenziert nach Berufserfahrung und Anzahl der Filme

	Tagessatz				
Berufserfahrung u. Anzahl Filme	Kein	Niedrig *Bis 100 €*	Mittel *101-200 €*	Hoch *m. als 200 €*	Gesamt
	Kinospielfilme				
Bis 3 Jahre	29,4	17,7	23,5	29,4	100,0 (17)
4-9 Jahre	31,5	18,5	16,7	33,3	100,0 (54)
X > 10 Jahre	18,6	16,8	23,0	41,6	100,0 (161)
Bis 30 Filme	27,9	18,6	15,1	38,4	100,0 (86)
31-50 Filme	14,6	17,1	39,0	29,3	100,0 (41)
51-100 Filme	22,4	20,7	20,7	36,2	100,0 (58)
X > 100 Filme	19,2	10,6	19,2	51,1	100,0 (47)
Gesamt	**22,4**	**17,2**	**21,6**	**38,8**	**100,0 (232)**
	TV-Spielfilme				
Bis 3 Jahre	29,4	17,7	17,7	35,3	100,0 (17)
4-9 Jahre	33,3	18,5	9,3	38,9	100,0 (54)
X > 10 Jahre	23,0	20,5	19,3	37,3	100,0 (161)
Bis 30 Filme	30,2	19,8	9,3	40,7	100,0 (86)
31-50 Filme	19,5	24,4	26,8	29,3	100,0 (41)
51-100 Filme	29,3	19,0	20,7	31,0	100,0 (58)
X > 100 Filme	19,2	17,0	17,0	46,8	100,0 (47)
Gesamt	**25,9**	**19,8**	**16,8**	**37,5**	**100,0 (232)**
	Dokumentarfilme				
Bis 3 Jahre	29,4	17,7	41,2	11,8	100,0 (17)
4-9 Jahre	38,9	16,7	16,7	27,8	100,0 (54)
X > 10 Jahre	22,4	21,7	21,7	34,2	100,0 (161)
Bis 30 Filme	33,7	18,6	16,3	31,4	100,0 (86)
31-50 Filme	19,5	26,8	29,3	24,4	100,0 (41)
51-100 Filme	27,6	19,0	24,1	29,3	100,0 (58)
X > 100 Filme	19,2	19,2	23,4	38,4	100,0 (47)
Gesamt	**26,7**	**20,3**	**22,0**	**31,0**	**100,0 (232)**

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben, Chi-Quadrat I = 14,67, p-Value = 0,10; Chi-Quadrat II = 11,56, p-Value = 0,24; Chi-Quadrat III = 8,33, p-Value = 0,50

Die größte Differenz in Bezug auf die Vergütung von mehr als 200 Euro pro Film findet sich bei den Sounddesigner*innen, die mehr als 100 Filme bearbeitet haben und die länger als 10 Jahre Berufserfahrung haben bei den Kinospielfilmen. Allerdings fällt die Anzahl der Filme dabei stärker ins Gewicht als die Berufserfahrung. Mehr als jeder/jede zweite Sounddesigner*in (51,1 %) berechnet bei Kinofilmen mehr als 200 Euro pro Film und Tag, wenn mehr als 100 Filme vertont wurden, also 12,3 Prozent über dem Wert der Gesamtstichprobe für Kinospielfilme.

Bei Dokumentarfilmen wird grundsätzlich am seltensten ein hoher Tagessatz genommen, unabhängig von der Anzahl der vertonten Filme.

Differenziert man den in der Regel erzielten Tagessatz nach der Räumlichkeit des Tonschnittplatzes, dann zeigt sich, dass Sounddesigner*innen ohne eigenständigen Raum, im Verhältnis zur Gesamtstichprobe, im Schnitt 1,5mal so häufig keinen Tagessatz nehmen.

Tabelle 29: Tagessatz differenziert nach der Räumlichkeit des Schnittplatzes

	Tagessatz				
	Kein	Niedrig *Bis 100 €*	Mittel *101-200 €*	Hoch *m. als 200 €*	Gesamt
Räumlichkeit	**Kinospielfilme**				
Gewerbeobjekt	19,7	18,9	23,0	38,5	100,0 (122)
Eigenständiger Raum	21,8	15,4	20,5	42,3	100,0 (78)
Kein eigenständ. Raum	34,4	15,6	18,8	31,3	100,0 (32)
	TV-Spielfilme				
Gewerbeobjekt	23,8	20,5	21,3	34,4	100,0 (122)
Eigenständiger Raum	23,1	20,5	11,5	44,9	100,0 (78)
Kein eigenständ. Raum	40,6	15,6	12,5	31,3	100,0 (32)
	Dokumentarfilme				
Gewerbeobjekt	24,6	20,5	23,8	31,2	100,0 (122)
Eigenständiger Raum	25,6	19,2	21,8	33,3	100,0 (78)
Kein eigenständ. Raum	37,5	21,9	15,6	25,0	100,0 (32)
Gesamt	**25,0**	**19,2**	**20,1**	**35,7**	**100,0 (232)**

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben, Chi-Quadrat I = 3,84, p-Value = 0,70; Chi-Quadrat II = 8,35, p-Value = 0,21; Chi-Quadrat III = 2,99, p-Value = 0,81
Tagessatz: *Kein:* unentgeltlich; *Niedrig:* bis 100 €; *Mittel:* 101 bis 200 €; *Hoch:* über 200 €

Differenziert man die Tagessätze nach durchgeführten bauakustischen Maßnahmen (Tabelle 30), so zeigt sich, dass Sounddesigner*innen, die extra Schallschutzmaßnahmen durchgeführt haben und vor allem diejenigen, die eine Raum-in-Raum-Konstruktionen realisiert haben, deutlich häufiger mittlere und höhere Tagessätze berechnen. Bei Letzteren ist dies besonders deutlich sichtbar: 60,7 gegenüber 39,1 Prozent in der Gesamtstichprobe setzen bei Kinofilmen einen Tagessatz höher als 200 Euro an. Eine ähnliche Differenz zeigt sich bei TV-Spielfilmen (60,7 zu 37,8 %). Bei Dokumentarfilmen fällt die Differenz geringfügig kleiner aus (46,4 zu 31,3

%). Sichtbar ist der Unterschied beim Ansetzen von Tagessätzen aber auch bei den Sounddesigner*innen, die keinen Tagessatz berechnen. Bei Kinofilmen setzen nur 3,6 Prozent keinen Tagessatz an, wenn sie eine Raum-in-Raum-Konstruktion eingebaut haben, gegenüber 24,8 Prozent derjenigen, die über keine Raum-in-Raum-Konstruktion verfügen (3,6 zu 28,7 bei TV-Spielfilmen und 7,1 zu 29,2 bei Dokumentarfilmen).

Generell lässt sich feststellen, dass Tonschnittplätze mit bauakustischen Maßnahmen, vor allem Raum-in-Raum-Konstruktionen höhere Tagessätze erzielen. Insbesondere stabilisieren sich die Tagessätze im mittleren und hohen Bereich, während der Anteil im Bereich „kein Tagessatz“ sinkt. Da das Ausstattungsmerkmal „Raum-in-Raum“-Konstruktion durch die deutlich höheren Baukosten als ein Premium-Merkmal angesehen werden muss, sind dementsprechend die Fallzahlen naturgemäß insgesamt klein, aber als Effekt zeigt sich dennoch sehr deutlich, dass Tonschnittplätze mit einer Raum-in-Raum-Konstruktion überproportional häufig mittel bis hoch vergütet werden.

Tabelle 30: Tagessatz differenziert nach bauakustischen Maßnahmen

Bauakustische Maßnahmen	**Tagessätze**				
	Kein	Niedrig Bis 100 €	Mittel 101-200 €	Hoch m. als 200 €	Gesamt
	Kinofilme				
	Extra Schallschutz				
Ja	17,7	15,3	23,5	43,5	100,0 (85)
Nein	24,8	18,6	20,0	36,6	100,0 (145)
	Raum-in-Raum-Konstruktion				
Ja	3,6	7,1	28,6	60,7	100,0 (28)
Nein	24,8	18,8	20,3	36,1	100,0 (202)
Gesamt	**22,2**	**17,4**	**21,3**	**39,1**	**100,0 (230)**
	TV-Spielfilme				
	Extra Schallschutz				
Ja	20,0	16,5	24,7	38,8	100,0 (85)
Nein	29,0	22,1	11,7	37,2	100,0 (145)
	Raum-in-Raum-Konstruktion				
Ja	3,6	10,7	25,0	60,7	100,0 (28)
Nein	28,7	21,3	15,4	34,7	100,0 (202)
Gesamt	**25,7**	**20,0**	**16,5**	**37,8**	**100,0 (230)**
	Dokumentarfilme				
	Extra Schallschutz				
Ja	21,2	18,8	28,2	31,8	100,0 (85)
Nein	29,7	21,4	17,9	31,0	100,0 (145)
	Raum-in-Raum-Konstruktion				
Ja	7,1	7,1	39,3	46,4	100,0 (28)
Nein	29,2	22,3	19,3	29,2	100,0 (202)
Gesamt	**26,5**	**20,4**	**21,7**	**31,3**	**100,0 (230)**

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben, Chi-Quadrat I = 4,25, p-Value = 0,24; Chi-Quadrat II = 14,12, p-Value = 0,00; Chi-Quadrat III = 2,88, p-Value = 0,41; Chi-Quadrat IV = 8,48, p-Value = 0,04
Tagessatz: *Kein:* unentgeltlich; *Niedrig:* bis 100 €; *Mittel:* 101 bis 200 €; *Hoch:* über 200 €

Bezüglich der Lautsprecheranordnung (Tabelle 31) ergibt sich ein vergleichbares Bild. Ist der Tonschnittplatz mit Dolby Atmos ausgestattet, so stellen Sounddesigner*innen den Tonschnittplatz vor allem im mittleren Bereich (101-200 €) häufiger in Rechnung. Dies gilt für alle drei Filmarten im Vergleich zur Stichprobe, die Häufigkeit steigt bei TV-Spielfilm um 230 %, bei Kinospielfilm um 124,5 % und bei Dokumentarfilm um 114,2 %. Aber es zeigt sich auch, dass in der Kategorie hohe Tagessätze (über 200 €) die Lautsprecherkonfiguration mono - LCR prozentual am stärksten vertreten ist.

Tabelle 31: Tagessatz differenziert nach der Lautsprecheranordnung

	Tagessatz Kinospielfilme				
Lautsprecheranordnung	Kein	Niedrig	Mittel	Hoch	**Gesamt**
Bis LCR	28,1	11,0	15,9	45,1	100,0 (82)
5.0 bis 7.1	20,2	22,7	21,0	36,1	100,0 (119)
Dolby Atmos	–	20,0	46,7	33,3	100,0 (15)
Gesamt	**21,8**	**18,1**	**20,8**	**39,4**	**100,0 (216)**
	Tagessatz TV-Spielfilme				
Bis LCR	29,3	12,2	11,0	47,6	100,0 (82)
5.0 bis 7.1	26,1	26,9	15,1	31,9	100,0 (119)
Dolby Atmos	6,7	13,3	53,3	26,7	100,0 (15)
Gesamt	**25,9**	**20,4**	**16,2**	**37,5**	**100,0 (216)**
	Tagessatz Dokumentarfilme				
Bis LCR	28,1	15,9	18,3	37,8	100,0 (82)
5.0 bis 7.1	27,7	24,4	21,0	26,9	100,0 (119)
Dolby Atmos	13,3	20,0	46,7	20,0	100,0 (15)
Gesamt	**26,9**	**20,8**	**21,8**	**30,6**	**100,0 (216)**

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Chi-Quadrat I = 15,54, p-Value = 0,02; Chi-Quadrat II = 25,94, p-Value = 0,00; Chi-Quadrat III = 10,04, p-Value = 0,12
Tagessatz: *Kein:* unentgeltlich; *Niedrig:* bis 100 €; *Mittel:* 101 bis 200 €; *Hoch:* über 200 €
Lautsprecheranordnung: Bis LCR: Kopfhörer, Mono, Stereo, LCR

Ist dem Tonschnittplatz ein Mischstudio angeschlossen, erhöht sich deutlich der Anteil der Sounddesigner*Innen, die einen mittleren oder einen hohen Tagessatz ansetzen, insbesondere in den Bereichen Kinospielfilm (45,6 zu 39,1 %) und Dokumentarfilm (36,8 zu 31,3 %). Gleichzeitig sinkt der Anteil der Tonschnittplätze ohne Tagessatz (24,3 zu 22,2; 27,8 zu 25,7; 27,8 zu 26,5 %) (Vgl. Tabelle 32).

Ist der Tonschnittplatz selbst als TV-/Kinomischung konzipiert, zeigen sich vergleichbare Effekte. Im Bereich der hohen Tagessätze wird nahezu 1,5mal häufiger ein hoher Tagessatz berechnet, wenn der Schnittplatz als TV-/Kinomischung konzipiert ist, als im Vergleich zur Gesamtstichprobe. Bei den Kino- und TV-Spielfilmen und den Dokumentarfilmen (56,3 zu 38,8 %; 56,3 zu 37,5 % und 45,8 zu 31,0 %) unterscheidet sich die Berechnung des Tonschnittplatzes deutlich (Vgl. Tabelle 33). In gleichem Zuge sinken auch die Anteile in den Vergütungsbereichen „niedrig“ und „kein“ deutlich.

Tabelle 32: Tagessatz differenziert nach der zusätzlichen Nutzung eines Mischstudios

	Tagessatz Kinospielfilme				
Mischstudio	Kein	Niedrig	Mittel	Hoch	**Gesamt**
Nein	24,3	18,5	20,2	37,0	100,0 (173)
Ja	15,8	14,0	24,6	45,6	100,0 (57)
Gesamt	**22,2**	**17,4**	**21,3**	**39,1**	**100,0 (230)**
	Tagessatz TV-Spielfilme				
Nein	27,8	22,0	13,3	37,0	100,0 (173)
Ja	19,3	14,0	26,3	40,4	100,0 (57)
Gesamt	**25,7**	**20,0**	**16,5**	**37,8**	**100,0 (230)**
	Tagessatz Dokumentarfilme				
Nein	27,8	23,7	19,1	29,5	100,0 (173)
Ja	22,8	10,5	29,8	36,8	100,0 (57)
Gesamt	**26,5**	**20,4**	**21,7**	**31,3**	**100,0 (230)**

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Chi-Quadrat I = 3,08, p-Value = 0,38; Chi-Quadrat II = 7,07, p-Value = 0,07; Chi-Quadrat III = 7,06, p-Value = 0,07
Tagessatz: *Kein:* unentgeltlich; *Niedrig:* bis 100 €; *Mittel:* 101 bis 200 €; *Hoch:* über 200 €

Der Bau und Unterhalt eines Mischstudios verlangt ein hohes Investitionsvolumen, denn es erfüllt in der Regel höhere Ansprüche an Akustik und Technik als eine Edit Suite. Größere Firmenkomplexe, mit Mischstudio, mehreren Edit Suiten, Aufnahmeräumen etc. generieren zusätzlich hohe Raumkosten und Investitionsvolumina für Infrastruktur und Technik. Auf der anderen Seite ermöglicht diese Infrastruktur aber auch die Abwicklung der kompletten Ton-Postproduktion oder zumindest größerer Teile davon.

Tabelle 33: Tagessatz differenziert nach der Konzipierung als TV/Kinomischung

	Tagessatz Kinospielfilme				
Konzipierung als TV/ Kino-Mischung	Kein	Niedrig	Mittel	Hoch	**Gesamt**
Nein	23,9	20,1	21,7	34,2	100,0 (184)
Ja	16,7	6,3	20,8	56,3	100,0 (48)
Gesamt	**22,4**	**17,2**	**21,6**	**38,8**	**100,0 (232)**
	Tagessatz TV-Spielfilme				
Nein	28,8	22,8	15,8	32,6	100,0 (184)
Ja	14,6	8,3	20,8	56,3	100,0 (48)
Gesamt	**25,9**	**19,8**	**16,8**	**37,5**	**100,0 (232)**
	Tagessatz Dokumentarfilme				
Nein	29,4	22,3	21,2	27,2	100,0 (184)
Ja	16,7	12,5	25,0	45,8	100,0 (48)
Gesamt	**26,7**	**20,3**	**22,0**	**31,0**	**100,0 (232)**

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Chi-Quadrat I = 9,90, p-Value = 0,02; Chi-Quadrat II = 13,27, p-Value = 0,00; Chi-Quadrat III = 8,61, p-Value = 0,04
Tagessatz: *Kein:* unentgeltlich; *Niedrig:* bis 100 €; *Mittel:* 101 bis 200 €; *Hoch:* über 200 €

Die bisherigen Analysen zeigen, dass die Berufserfahrung und der Ausstattungsgrad in Bezug auf Bauakustik, Raumakustik und Technik einen Einfluss auf die Höhe des zu erzielenden Tagessatzes haben. Auch die Möglichkeit, ein breiteres Spektrum an Dienstleistungen im Bereich Filmton anzubieten, erhöht den Tagessatz.

4.2. Bedingungen für die Höhe der Tagessätze

Um die bisherigen Analysen In Abschnitt 4.1 inferenzstatistisch zu prüfen, wird im Folgenden ein statistisches Modell berechnet. Welche Faktoren erklären die Höhe des angesetzten Tagessatzes? Bisherige Analysen zeigen zwar Tendenzen auf, erklären aber nicht, welche Faktoren zum einen die Anrechnung eines Tagessatzes überhaupt und zum anderen die Höhe des berechneten Tagessatzes bestimmen. Um beide Fragen zu beantworten, werden zwei unterschiedliche Ansätze verwendet. Ansatz 1: Wer berechnet überhaupt eine Vergütung, unabhängig von der Höhe des Tagessatzes? Hierzu wird eine Variable mit zwei Kategorien gebildet: 0= „Keine Vergütung“ gegenüber 1= „alle anderen Vergütungsgruppen zusammen“. Ansatz 2: Wer berechnet einen Tagessatz höher als 100 €? Hierzu wird eine weitere Variable mit ebenso zwei Kategorien gebildet: 0= „Eine Vergütung geringer als 100 Euro oder keine Vergütung“ gegenüber 1= „mehr als 100 Euro“. Zusätzlich wird nicht mehr nach Filmarten differenziert, denn in der Stichprobe zeigt sich, dass alle Sounddesigner*innen Kino-, Dokumentar und Fernsehfilme vertonen.

In der folgenden Tabelle 34 sind 6 Modelle berechnet.[9]

Die Modelle M1-M3 und die Modelle M4-M6 unterscheiden sich nach den gewählten beiden Ansätzen: In den Modellen M1 bis M3 werden die beiden Gruppen aus Ansatz 1 gegenübergestellt. In den Modellen M4 bis M6 diejenigen Gruppen aus Ansatz 2 (Vgl. Tabelle 34).

In die Modelle werden je unterschiedliche Einflussfaktoren einbezogen: In den Modellen M1 und M4 sind es personengebundene Merkmale. In den Modellen M2 und M5 sind es Merkmale des Kontextes, wie etwa die Mitgliedschaft im Berufsverband und die Region, in der die Produktionsstätte liegt. Schließlich gehen in den Modellen M3 und M6 Merkmale der Ausstattung des Tonschnittplatzes in die Analyse ein.

[9] Beispiel zur Veranschaulichung, wie die Vergütungsgruppen gebildet wurden. Hierbei entspricht die Kategorie 1 für die Modelle M1 bis M3 in den Zellen der Angabe „keine Vergütung“ und bei den Modellen M4 bis M6 zusätzlich eine geringe Vergütung bis 100 Euro.
Interpretiert werden in diesen beiden Modellen nur signifikante Werte, das sind alle Werte mit einem *. Die unterschiedliche Anzahl an * zeigt an, auf welchem Niveau sich das Merkmal von der Referenzgruppe unterscheidet. Die Referenzgruppe auf die interpretiert wird ist in der linken Spalte von Tabelle 36 immer mit angegeben.

Tabelle 34: Faktoren, die die Höhe eines anzusetzenden Tagessatzes bestimmen

	Keine / eine Berechnung			Keine, geringe / mittlere und hohe Berechnung		
	M1	M2	M3	M4	M5	M6
Konstante	2.11	4.43	4.65	1.63	2.27	2.93
Geschlecht (Ref. Männer)	.83	0.97		.85	.97	
Merk. Sounddesigner*innen						
Abitur (Ref. Kein Abitur)	.74			.57		
Qualifikation (Ref. Keine Ausb.)						
Kauf. Ausbildung	.68			.58		
Uni/Hochschule	.60			.55		
Alter	1.60*			1.45*		
Region (Ref. res. Bundesgebiet)						
B/BB		.51			.44**	
BY/BW		1.40			.94	
Mitgliedschaften						
Bvft		.56			.32**	
VDT		.86			1.11	
Crew United		1.31			1.14	
Anzahl Filme (Ref. Bis 50)						
51-100		1.18			1.72	
X > 100		1.59			1.97	
Schnittplatzausstattung						
Lautsprecher (Ref. LCR)						
5.0; 5.1; 7.0			1.44			.68
Dolby Atmos			4.26			1.46
Mischungen (Ja/Nein (Ref.))			1.58			2.48**
Raumak. Maß. (Ref. Keine)						
Schallschutz			.88			1.19
Raum-in-Raum			2.90			2.95
Schallschutz & Raum-in-Raum			—			12.6**
Fieldrecording Equip. Ja (Ref.Nein)			.35*			1.55*
Sprache|Ger. aufnehmen Ja/Nein (Ref.)			.46*			1.56**
Mischungen Selten/Nie > Oft (Ref.)			.86			.54*
N	197	190	195	195	188	210
R^2	0,03	0,05	0,06	0,03	0,10	0,15

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben

Legende: Standardisierte Regressionskoeffizienten; Signifikanzniveau *=.10; **=.05, (ODDS Ratio[10])

+ Wie Raum-in Raum

Die Erläuterung erfolgt in drei Schritten:

1.) Zuerst werden die Einflussfaktoren besprochen.

2.) Danach wird die Gesamterklärungskraft der Modelle erläutert.

3.) Schließlich wird die Erklärungskraft der Modelle M1 bis M3 gegenüber den Modellen M4 bis M6 diskutiert.

[10] Odds Ratio: Die Odds Ratio ist eine Messzahl aus der Statistik, die etwas über die Stärke eines Zusammenhangs von zwei Merkmalen aussagt. Ein Wert größer 1 sagt aus, dass die Chance das erste Merkmal anzunehmen, statt des zweiten höher ist. Ein Wert kleiner 1 zeigt an, dass die Chance das erste Merkmal zu wählen niedriger ist als das zweite Merkmal zu wählen.

1.) Zunächst ist auffallend, dass es in allen Modellen keinen geschlechtsspezifischen Unterschied bei der Berechnung des Tonschnittplatzes gibt. Frauen wie Männer erzielen die gleichen Tagessätze. Das Gleiche trifft auf die berufliche Qualifikation zu (Akademiker*innen/Nicht-Akademiker*innen). Allerdings finden sich Unterschiede differenziert nach dem Alter: Je älter Sounddesigner*innen werden, umso wahrscheinlicher wird es, dass sie einen höheren Betrag für ihren Tonschnittplatz berechnen können. Mit jedem Jahr steigt die Wahrscheinlichkeit um 60 (1.60) Prozent, dass sie überhaupt einen Betrag ansetzen. Aber auch in Modell 4 (M4) unter Kontrolle anderer Faktoren, liegt der Wert noch bei 45 Prozent (1.45), dass sie einen Tagessatz höher als 100 Euro ansetzen. Das heißt, dass ein/e 40- Jährige/r eine um das vierfach so hohe Wahrscheinlichkeit hat, seinen/ihren Tonschnittplatz mit mehr als 100 Euro anzurechnen als ein/e 30-Jährige/r, bei einer 50- jährige Person würde die Wahrscheinlichkeit gegenüber einer 30-Jährigen sogar um das 8 fache steigen.

Betrachten wir die Modelle M2 und M5. Es bestätigt sich, was bereits deskriptiv sichtbar wurde: In der Region Berlin/Brandenburg finden sich am häufigsten Sounddesigner*innen, die den Schnittplatz nicht vergütet bekommen oder nur einen niedrigen Satz bis 100 Euro (Modell M5) ansetzen können. In Modell M5 ist der Wert mit .44 signifikant, was darauf hinweist, dass im Raum Berlin/Brandenburg Sounddesigner*innen eine ca. 56 Prozent niedrigere Wahrscheinlichkeit haben einen Tonschnittplatz mit mehr als 100 Euro pro Tag bei einer Produktion zu berechnen. Berlin/Brandenburg ist also die Region in Deutschland, in der deutlich (signifikant) auffallend der niedrigste Preis für einen Tonschnittplatz erzielt wird.

Aber es zeigt sich auch, dass bvft-Mitglieder mit einer deutlich geringeren Wahrscheinlichkeit einen Tagessatz über 100 Euro für ihren Schnittplatz ansetzen können (.32**). Dieses Ergebnis ist nicht verwunderlich, da überdurchschnittlich viele bvft-Mitglieder in Berlin/Brandenburg ihren Tonschnittplatz betreiben[11]. Wir können hier von einem Berlin/Brandenburg-Effekt sprechen.

Am stärksten auf die Berechnung des Tagessatzes wirken sich aber verschiedene Komponenten der Ausstattung des Tonschnittplatzes aus. Den stärksten Effekt hat das Vorhandensein von Extra-Schallschutz Installationen und einer Raum-in-Raus-Konstruktion (12.6**). Sounddesigner*innen, die solche Installationen vorgenommen haben, berechnen mit einer 12fach so hohen Wahrscheinlichkeit einen Tagessatz, der höher als 100 Euro ist. Bedeutsam ist ebenso, ob Mischungen und/oder Sprach- und Geräuschaufnahmen durchgeführt werden und ob eine Field Recording Ausstattung vorhanden ist. In jedem einzelnen Fall steigt die Wahrscheinlichkeit um ca. 55 Prozent, dass ein höherer Tagessatz als 100 Euro in Rechnung gestellt wird bzw. werden kann.

[11] Verteilung der bvft-Mitglieder nach den Regionen Berlin/ Brandenburg (50,9 %), Bayern/ Baden-Württemberg (24,6 %), Nordrhein-Westfalen (15,5 %) und restliche Bundesländer (9,1 %).

2.) Welche Faktoren erklären am meisten? Unterschieden wurden drei unterschiedliche Einflussfaktoren: Personenbezogene Merkmale, Kontextmerkmale und Merkmale der Ausstattung des Tonschnittplatzes[12].

Am R^2 der Modelle M1 bis M6 ist deutlich, dass die Einflussfaktoren der Modelle M3 und M6 am besten erklären, wer überhaupt einen Tagessatz ansetzt (M3) oder wer einen Tagessatz von mehr als 100 Euro ansetzet (M6). Bei Modell M3 werden 6 Prozent erklärt, bei M6 sind es 15 Prozent.

Im Unterschied dazu haben Modell M1 und Modell M4 die geringste Erklärungskraft von allen 6 Modellen, wie am relativ geringen R^2 mit 0.03 abzulesen ist. Das heißt, dass die personenbezogenen Merkmale eine geringe Erklärungskraft haben. Einzig das Alter hat, wie dargestellt, auf die Anrechnung eines Schnittplatzes einen geringen Einfluss.

3.) Zusammenfassend zeigen die Modelle, dass die Ausstattung am bedeutsamsten dafür ist, dass Tonschnittplätze mit einem Tagessatz von mehr als 100 Euro berechnet werden. Am häufigsten werden Tagessätze mit mehr als 100 Euro (Modelle M4, M5, M6) angerechnet, wenn Schallschutzmaßnahmen, Raum-in-Raum-Konzepte durchgeführt wurden (12mal so häufig). Ebenso, wenn Sprache und Geräusche aufgenommen werden und wenn Mischungen durchgeführt werden. Sounddesigner*innen in Berlin und Brandenburg setzen häufig eher keinen oder einen geringen Betrag unter 100 Euro an bei einer Filmproduktion im Vergleich zu Kolleg*innen im übrigen Bundesgebiet. Die Sounddesigner*innen in Bayern und Baden-Württemberg unterscheiden sich nicht gegenüber dem übrigen Bundesgebiet. Zwar haben die Modelle M1 und M4 insgesamt eine sehr geringe Erklärungskraft, dennoch zeigen sie, dass mit zunehmendem Alter der Sounddesigner*innen die Wahrscheinlichkeit steigt, dass überhaupt ein Tagessatz angerechnet wird oder ein Tagessatz höher als 100 Euro.

4.3. Welche Sounddesigner*innen berechnen welche Tagessätze?

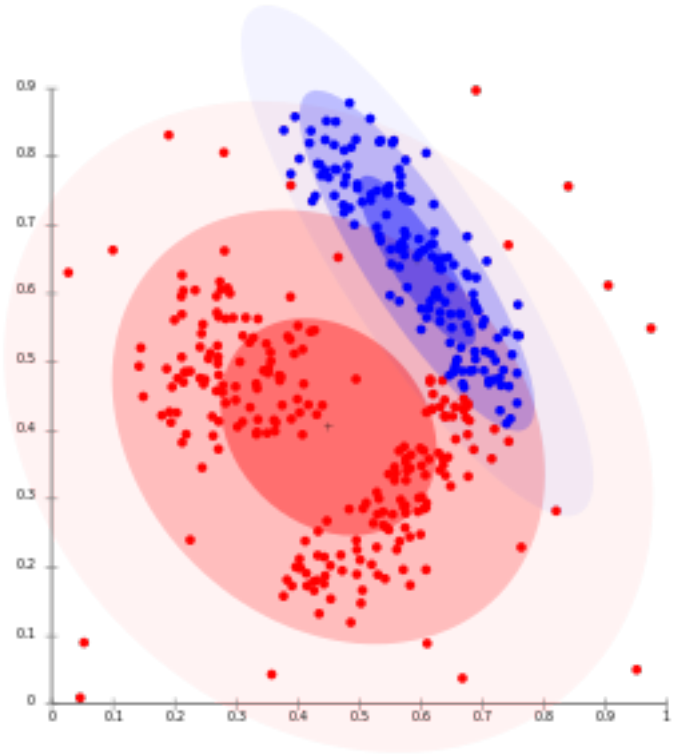
Nachdem dargelegt wurde, unter welchen Bedingungen ein Tonschnittplatz überhaupt und mit mehr als 100 Euro pro Tag in einer Produktion vergütet wird, soll nun geprüft werden, wer Tagessätze überhaupt berechnet. Lassen sich Sounddesigner*innen finden, die immer Tagessätze berechnen oder andere, die dies nie tun? Lassen sich in diesen Punkten Sounddesigner*innen systematisch anhand eines Sozialprofiles oder anhand der Ausstattung ihrer Edit Suite unterscheiden? Zur Beantwortung berechnen wir eine Clusteranalyse (Vgl. Abbildung 8).

Die Clusteranalyse ist ein Verfahren, mit dem man Fälle anhand bestimmter Kriterien durch Gruppierung unterscheiden kann. Die Gruppen werden Cluster genannt und so gebildet, dass

[12] Sichtbar ist dies am R^2 der einzelnen Modelle. Das R^2 ist ein Maß welches eine Verbesserung der Modellgüte gegenüber einem Modell in dem keine Einflussfaktoren spezifiziert sind.

die Fälle in den Gruppen möglichst homogen und zwischen den Gruppen möglichst unterschiedlich (heterogen) sind. Ziel ist es, in einer heterogenen Gesamtheit von Objekten homogene Teilmengen zu identifizieren. Die Kriterien, die man zur Unterscheidung nimmt, sind nicht vorbestimmt. Sie definieren sich je nach Fragestellung. Aber es werden nur theoretisch bedeutsame Faktoren einbezogen. Die Clusteranalyse ist ein exploratives und kein probabilistisches Verfahren. Es wird also keine Hypothese geprüft, sondern es werden Kriterien so zusammengefasst, dass sie die Gruppen möglichst genau beschreiben und gleichzeitig voneinander trennen[13]. Die folgende Abbildung 8 verdeutlicht die Idee einer Clustern der Teilnehmer*innen der Studie nach unterschiedlichen Kriterien.

Abbildung 8: Clusterung unterschiedlicher Gruppen



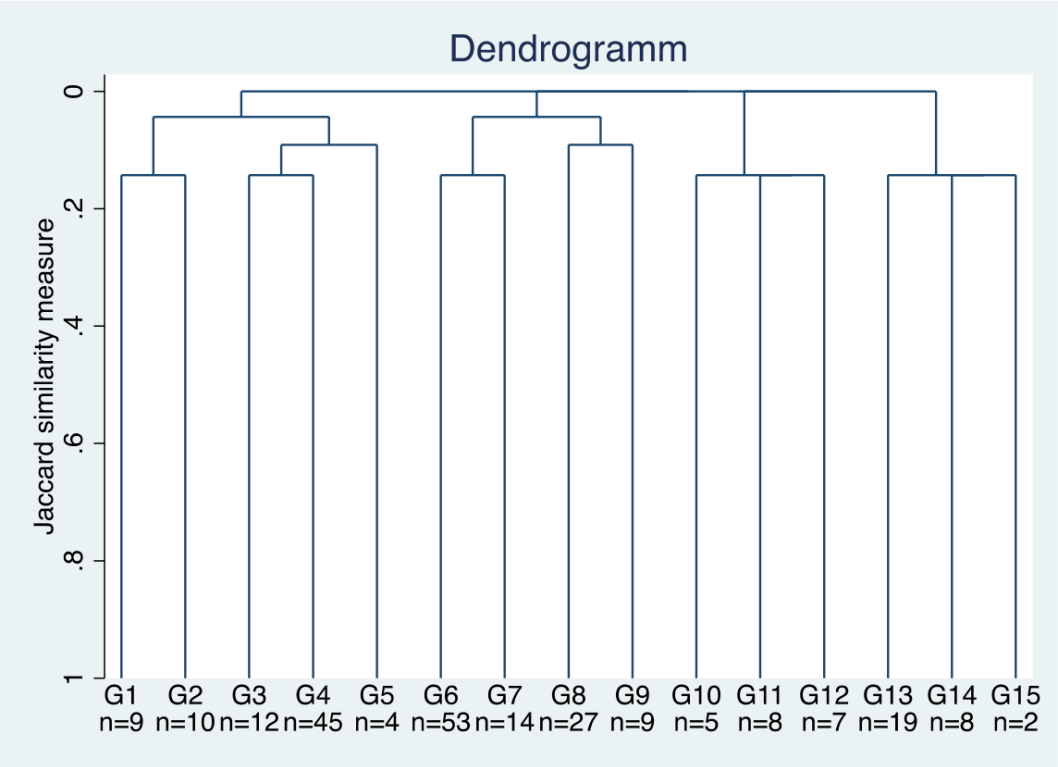
Quelle: Fiktives Beispiel zur Veranschaulichung, eigene Darstellung

Die Analyse der Daten zeigt, dass vier Cluster für die Stichprobe am aussagekräftigsten sind (Vgl. Abbildung 9). Die Entscheidung für diese 4 Cluster erfolgt mit einem Dendrogramm. Ein

[13] Als Kriterien für die Ähnlichkeit können verschiedene Parameter verwendet werden, je nach Forschungsfrage und Studiendesign. Man könnte beispielsweise Wählerpräferenzen an Probanden erheben und mit einer Clusteranalyse versuchen, verschiedene Wählertypen zu ermitteln, in dem man Personen mit ähnlichem Wahlverhalten in einem Cluster zusammenfasst und zwischen den Clustern Personen mit unterschiedlichen Parteipräferenzen gruppiert. Die gefundenen Cluster wären dann die verschiedenen Wählertypen. Wenn man sich die Wählermerkmale innerhalb eines Clusters ansieht, kann man damit den Wählertyp beschreiben.

Dendrogramm ist anschaulich und stellt auf der y-Achse ein Ähnlichkeitsmaß von 0 bis 1 dar, wobei 1 eine 100-prozentige Ähnlichkeit innerhalb den Gruppen bedeutet. Auf der x-Achse wiederum findet sich die Anzahl der Gruppen (Cluster). Für diese Stichprobe wurde ein Dendrogramm mit 15 Clustern ausgewiesen.

Abbildung 9: Dendrogramm für die vorliegende Stichprobe



Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen

Bei der Entscheidung für eine spezielle Clusteranzahl ist darauf zu achten, den „Schnitt“ so zu tätigen, dass die Clusteranzahl möglichst klein ist (für bessere Übersichtlichkeit) und die Ähnlichkeit zwischen den Gruppen möglichst gering. Es wurden nicht alle 15 Cluster genommen, da in diesem Falle 4 Cluster gut die gesamte Stichprobe repräsentieren und hinlänglich genügend Fälle in jeder Gruppe zusammengefasst sind. Bei größerer Anzahl an Clustern wäre auch die Heterogenität zwischen den Gruppen geringer.

Die Auswertung der Clusteranalyse ist in den zusammenhängenden Tabellen 35 und 36 dargestellt. Tabelle 36 ergänzt Tabelle 35 um die räumlichen Aspekte von Tonschnittplätzen. Die Ergebnisse stammen aus einer Modellschätzung. Betrachten wir zuerst die Größe der Cluster. Sie gibt Auskunft über die Bedeutsamkeit der Cluster in der Stichprobe. Wir finden vier Cluster unterschiedlicher Größe.

Tabelle 35: 4 Cluster-Lösung: Gruppen von Sounddesigner*innen

	Total Sample (n = 232)	**Cluster 1** (34,5 %) *Eher hoher Tagessatz*	**Cluster 2** (44,4 %) *Eher mittlerer Tagessatz*	**Cluster 3** (6,7 %) *Hoher Tagessatz*	**Cluster 4** (12,5 %) *Kein Tagessatz*
	Kinospielfilme				
kein Tagessatz	22,4	1,9	48,1	0,0	50,0
Tagessatz: 1 € bis 200 €	38,8	12,2	83,3	1,1	3,3
Tagessatz: über 200 €	38,8	75,6	3,3	21,1	0,0
	TV-Spielfilme				
kein Tagessatz	25,9	1,7	51,7	1,7	45,0
Tagessatz: 1 € bis 200 €	36,6	12,9	83,5	2,4	1,2
Tagessatz: über 200 €	37,5	78,2	1,2	19,5	1,2
	Dokumentarfilme				
kein Tagessatz	26,7	0,0	56,5	0,0	43,6
Tagessatz: 1 € bis 200 €	42,2	26,5	67,4	4,1	2,0
Tagessatz: über 200 €	31,0	75,0	2,8	22,2	0
	Berufserfahrung				
bis 3 Jahre	7,3	47,1	17,7	5,9	29,4
4 - 9 Jahre	23,3	40,7	20,4	1,9	37,0
10 und mehr Jahre	69,4	31,1	55,3	11,2	2,5
	Schulischer Bildungsgrad				
kein Abitur	12,9	13,3	16,7	53,3	16,7
allgemeine Hochschulreife	87,1	37,6	48,5	2,0	11,9
	Ausbildungsgrad				
Keine A., gewerbl. Ausbildung	10,3	20,8	66,7	8,3	4,2
Kauf. Ausbildung, Berufsfachschule, Meister-, Techniker	16,8	28,2	43,6	23,1	5,1
Hochschule, Universität	72,8	37,9	41,4	5,3	15,4
	Anzahl gemachter Filme				
bis 30 Filme	37,1	36,1	26,7	11,6	25,6
31 - 100 Filme	42,7	31,3	57,6	5,1	6,1
mehr als 100 Filme	20,3	38,3	48,9	10,6	2,1
	Alter				
18 - 35 Jahre	27,6	34,4	29,7	3,1	32,8
36 - 50 Jahre	47,8	38,7	45,1	10,8	5,4
51 - 83 Jahre	24,6	26,3	59,7	10,5	3,5
	Region				
B und BB	40,1	23,7	48,4	10,8	17,2
BA und BW	29,7	37,7	44,9	8,7	8,7
NRW	13,4	45,2	38,7	6,5	9,7
HB, HH, S, SA, MP, RP, SH, NS, H, SL,TH	16,8	46,2	38,5	5,1	10,3

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben

Duda/Hart-Index: 1 Cluster .9937 T^2=1.45; 2 Cluster .9943 T^2=1.32; 3 Cluster .9945 T^2=1.27, 4 Cluster .9945 T^2=1.26

Cluster 2 ist das größte Cluster mit 44,4 Prozent (103 Personen). In diesem Cluster ergibt sich folgende Dynamik der Tagessätze: Über die drei Filmarten (Dokumentar-, Fernseh-, und Kinofilm) nehmen zwischen 48,1 und 56,5 Prozent der Befragten keinen Tagessatz, während dies in der gesamten Stichprobe nur zwischen 22,4 und 26,7 Prozent (linke Spalte) sind. Und zwischen 67,4 und 83,5 Prozent nehmen einen Tagessatz zwischen 1-200 Euro. Diese Gruppe ist

also variabel und passt den Tagessatz jeweils an das Budget bezüglich der drei Filmarten an. Einen hohen Tagessatz, höher als 200 Euro, hingegen nimmt nahezu niemand (1,2-3,3 %).

Tabelle 36: 4 Cluster-Lösung: Gruppen von Sounddesigner*innen (Fortführung)

	Total Sample (n = 232)	**Cluster 1** (34,5 %) *Eher hoher Tagessatz*	**Cluster 2** (44,4 %) *Eher mittlerer Tagessatz*	**Cluster 3** (6,7 %) *Hoher Tagessatz*	**Cluster 4** (12,5 %) *Kein Tagessatz*
	Räumlichkeit				
Gewerbeobjekt	52,6	31,2	54,9	4,9	9,0
eigenständiger Raum	33,6	33,3	39,7	16,7	10,3
kein eigenständiger Raum	13,8	50,0	15,6	3,1	31,3
	Raumgröße				
bis 30 qm	71,6	36,8	42,2	6,6	14,5
31-76 qm	28,5	28,8	50,0	13,6	7,6
als Mischstudio konzipiert	20,7	30,4	47,3	8,7	13,6
	Lautsprecheranordnung				
bis LCR	38,8	47,8	20,0	12,2	20,0
5.0-7.1	54,7	26,8	59,1	5,5	8,7
Dolby Atmos	6,5	20,0	66,7	13,3	0,0
	Tonspezifischer Arbeitsbereich				
Dialog Schnitt/Bearbeitung	53,0	32,5	46,3	6,5	14,6
SFX Editing/ Sound Design	53,0	30,1	46,3	8,1	15,5
Sprachsynchronschnitt	23,7	21,8	52,7	7,3	18,2
Wech. Arbeitsbereiche	49,1	26,9	52,2	3,0	17,9
Mehr. Arbeitsbereiche	47,4	34,6	44,6	8,2	12,7
Oft Mischungen	41,0	45,3	32,6	11,6	10,5
Mischungen am Schnittplatz	44,0	28,4	56,9	10,8	3,9

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben
Duda/Hart-Index: 1 Cluster .9937 T^2=1.45; 2 Cluster .9943 T^2=1.32; 3 Cluster .9945 T^2=1.27, 4 Cluster .9945 T^2=1.26

Das zweitgrößte Cluster ist das **Cluster 1**, es umfasst 34,5 Prozent der Stichprobe (80 Personen). Dieses Cluster ist dadurch gekennzeichnet, dass ca. dreiviertel dieser Sounddesigner*innen immer über 200 Euro pro Tag für ihren Tonschnittplatz ansetzen, während dies in der Gesamtstichprobe nur zwischen 31,0 und 38,8 Prozent sind. Ca. 20 Prozent (12,2 % / 12,9 % / 26,5 %) nehmen aber auch 1-200 Euro pro Tag. In diesem Cluster verhält es sich im Vergleich zu Cluster 2 genau umgekehrt: Nahezu niemand berechnet keinen Tagessatz für den Arbeitsplatz (0-1,9 %).

Cluster 3 und 4 sind im Vergleich zu Cluster 1 und 2 eher klein. Sie umfassen 12,5 Prozent (n=29) und 6,7 Prozent (n=20) der Stichprobe. Sie lassen sich dadurch kennzeichnen, dass sie zwei „Extremgruppen“ abbilden. **Cluster 3** ist das kleinste Cluster, in dem ausschließlich ein hoher Tagessatz berechnet wird. Diese 20 Personen nehmen immer einen Satz von mehr als 200 Euro pro Tag. Nahezu niemand nimmt weniger als den höchsten Satz und passt ihn je nach

Produktion an oder berechnet gar nichts für den Schnittplatz. In **Cluster 4** finden sich diejenigen, die nahezu niemals einen Tagessatz berechnen. Wenn sie den Ton eines Filmes bearbeiten, dann nahezu immer ohne irgendeinen Tagessatz für den Schnittplatz anzusetzen.

Wie lassen sich die einzelnen Cluster beschreiben? Beginnen wir mit denjenigen, die in **Cluster 4** vertreten sind und keinen Tagessatz ansetzen. Zwei Aspekte sind auffallend. Diese kleine Gruppe hat eindeutig am wenigsten Berufserfahrung.

7,3 Prozent der Personen der gesamten Stichprobe haben nur bis zu 3 Jahren Berufserfahrung, in diesem **Cluster 4** sind es aber 29,4 Prozent, also viermal so viel. Und nur 2,5 Prozent sind 10 und mehr Jahre tätig gegenüber 69,4 Prozent in der Gesamtstichprobe. In der Gesamtstichprobe haben ca. 87 Prozent das Abitur, in diesem Cluster sind es nur 11,9 Prozent. Und sie haben am wenigsten Filme vertont, nur 2,1 Prozent (Gesamtstichprobe 20,3 %) mehr als 100 und nur 6,1 Prozent mehr als 30 Filme (Gesamtstichprobe 42,7 %).

Man kann diese Gruppe zusammenfassen als diejenigen, die am wenigsten Filme vertont haben, da sie noch sehr jung sind, wie man am hohen Anteil von 32,8 Prozent der unter 35 Jahre alten sehen kann. Während in der gesamten Stichprobe der Anteil der 36-50-Jährigen bei 47,8 Prozent liegt, sind es in diesem Cluster nur 5,4 Prozent. Eine ähnlich geringe Zahl findet sich bei den über 50-Jährigen. Zudem haben sie daher nur eine sehr geringe Berufserfahrung.

Was die räumliche Verteilung über Deutschland betrifft, so zeigen sich ebenso Auffälligkeiten. Die meisten Personen in diesem Cluster, die keinen Tagessatz ansetzen, kommen aus Berlin/Brandenburg. Hingegen kommt kaum jemand aus Bayern, Baden-Württemberg und auch nicht aus NRW: In den ersten beiden Bundesländern sind es nur 8,7 Prozent und in Nordrhein-Westfalen 9,7 Prozent.

Was den Raum betrifft, so zeigt Tabelle 31, dass diejenigen, die keinen Tagessatz berechnen, vor allem Personen sind, die keinen eigenen Raum für ihren Tonschnittplatz besitzen. Dies trifft auf mehr als 31 Prozent in dieser Gruppe zu, während es in der Stichprobe nur 13,8 Prozent sind.

Das kleinste Cluster ist **Cluster 3** mit nur 20 Personen (6,7 %). Es sind diejenigen, die fast ausschließlich einen hohen Tagessatz berechnen und nie keinen. Es sind vor allem Sounddesigner*innen ohne Abitur, mit einer kaufmännischen Ausbildung, Meister oder Techniker.
Innerhalb des Clusters sind die Altersgruppen 36-50 und älter als 50 stärker vertreten als die Gruppe der unter 35-Jährigen. Sie haben häufiger eine Edit Suite mit einer Grundfläche von mehr als 30 qm und haben auch häufig Dolby Atmos. Schaut man sich in Tabelle 30 und 31 die einzelnen Kriterien an, so lässt sich allerdings feststellen, dass kaum weitere Indikatoren besonders herausstechen. Was darauf schließen lässt, dass es sich um einzelne Personen handelt, die keiner Kategorie richtig zuzuordnen sind.

Kommen wir zu den beiden größten Clustern, **Cluster 1 und Cluster 2.** Auffallend ist, dass die Probanden innerhalb dieser beiden Cluster bei der Berechnung des Tagessatzes für ihren Tonschnittplatz bezüglich der drei Filmarten sehr flexibel sind. In **Cluster 2** berechnen die meisten Sounddesigner*innen bei allen 3 Filmarten einen mittleren oder niedrigen Tagessatz aber auch häufig keinen. In **Cluster 1** ist es umgekehrt: Hier berechnen sie zwar auch einen mittleren aber am häufigsten einen hohen Tagessatz, so gut wie nie aber keinen Tagessatz.

In **Cluster 2** befinden sich anteilig die ältesten Sounddesigner*innen, 59,7 Prozent gegenüber 24,6 Prozent in der Gesamtstichprobe sind älter als 50 Jahre. Auch haben sie weniger häufig ein Abitur. Was die Ausstattung betrifft, so arbeiten sie am häufigsten mit Dolby Atmos oder mit der Lautsprecheranordnung 5.0-7.1, in einer Räumlichkeit größer als 30 qm, die zudem häufiger als in der Gesamtstichprobe als Mischstudio konzipiert ist. Sie führen häufiger Mischungen am Arbeitsplatz durch (56,9 % zu 44,0 %) und sie führen mehr als doppelt so häufig Sprachsynchronschnitt durch (52,7 % zu 23,7 %). In diesem Cluster finden sich 6mal so viele Personen, die keine oder eine gewerbliche Ausbildung haben und immerhin noch 3mal so viele mit einer kaufmännischen und technischen Ausbildung. Personen mit einem Studium sind in diesem Cluster weniger häufig vertreten als in der Gesamtstichprobe.

Die Sounddesigner*innen in **Cluster 1,** diejenigen, die eher einen hohen Tagessatz berechnen, arbeiten häufiger in keinem eigenständigen Raum als alle Sounddesigner*innen im Gesamtsample (50 % zu 13,8 % im Sample). Häufig sind diese Tonschnittplätze in Nordrhein-Westfalen und in „übrige Bundesländer“ angesiedelt (45,2 %/46,2 %). In Bezug auf die Arbeit in einem eigenständigen Raum, unterscheiden sich die Sounddesigner*innen in diesem Cluster nicht von der Stichprobe. Auffallend ist zudem, dass die Sounddesigner*innen von Cluster 1 7mal so häufig nur über wenige Jahre Berufserfahrung verfügen (47,1 % zu 7,3 %). Zusätzlich verfügen 40,7 Prozent über eine mittlere Berufserfahrung von 4 bis 9 Jahren, während dies in der Gesamtstichprobe nur 23,3 Prozent sind. Dies zeigt sich auch am Alter: 34,4 Prozent in diesem Cluster sind bis 35 Jahre alt, während es in der Gesamtstichprobe nur 27,6 Prozent sind. Und dennoch geht aus der Anzahl der bearbeiteten Filme hervor, dass sie im Verhältnis zur Gesamtstichprobe deutlich mehr Filme vertont haben. Während sie in der Gruppe bis 30 Filme prozentual exakt der Gesamtstichprobe entsprechen, bei 31 bis 100 Filmen sogar unter dem Prozentwert des Gesamtsamples liegen, haben in diesem Cluster 38,3 Prozent mehr als 100 Filme vertont, während es in der Gesamtstichprobe nur 20,3 Prozent sind.

Die Clusteranalyse zeigt, dass der größte Teil der Sounddesigner*innen sehr flexibel ist in der Preisgestaltung des Tagessatzes für ihren Tonschnittplatz bezüglich der drei Filmarten. Sie lassen sich in zwei Gruppen teilen. Die größte Gruppe mit 44,2 Prozent (Cluster 2) berechnet meist einen niedrigen bis mittleren aber auch oft keinen Tagessatz. Die zweite etwas kleinere Gruppe (Cluster 1; 34,5 %) ist ebenso flexibel, wie die Personen in Cluster 2, aber eher in den höheren Tagessätzen. **Cluster 3 und 4** bilden kleine Extremgruppen ab. Diese liefern für die

Analyse z.B. Bestätigungen dafür, dass z.B. häufiger junge und berufsunerfahrene Sounddesigner*innen ihren Tonschnittplatz mit 0 € vergütet bekommen oder dass ältere Sounddesigner häufiger hohe Tagessätze erzielen. Für die Gesamtbetrachtung sind diese kleinen Gruppen allerdings aufgrund ihrer Größe im Vergleich zur Gesamtstichprobe nicht so entscheidend.

So erklärt die Clusteranalyse vor allem, dass Sounddesigner*innen flexibel sind und die Tagessätze je nach Filmart, aber vor allem auch der Region, in der sie arbeiten anpassen. Ausschlaggebend für die Preisgestaltung sind dominant Ausstattung, Örtlichkeit, Anzahl vertonter Filme. Besonders auffallend ist, dass in der Region Berlin/Brandenburg am häufigsten ein geringer Tagessatz berechnet wird und eben auch am häufigsten keiner. In Bayern/Baden-Württemberg hingegen wird häufig ein hoher oder mittlerer Tagessatz und in Nordrhein-Westfalen häufig ein hoher Tagessatz berechnet.

5. Fazit und Ausblick

Der vorliegende Bericht ist das Ergebnis der ersten Untersuchung im deutschsprachigen Raum zur Ausstattung von Tonschnittplätzen von Sounddesigner*innen sowie zur Frage, ob und in welcher Höhe ein Tonschnittplatz von Sounddesigner*innen in Rechnung gestellt wird.

Die Ergebnisse basieren auf einer Online-Befragung der Mitglieder der Berufsvereinigungen bvft und VDT sowie der Plattform Crew United. Aufgrund einer Antwortquote von nahezu 48 Prozent kann davon ausgegangen werden, dass die Datenerhebung verlässlich ist.

Die Auswertung der Umfrage zeigt anhand der abgefragten Parameter zur Räumlichkeit und der Technik, vor allem aber zum Workflow, dass Sounddesigner*innen eine technisch und kreativ anspruchsvolle Tätigkeit ausüben. Erweiternd zum reinen Tonschnitt greifen sie zur Klang- bzw. Tongestaltung in hohem Maße auf PlugIns zurück (z.B. EQ, De-Noising) und bereiten für die Tonmischung Lautstärkeverhältnisse, Dynamik und zu einem großen Teil auch die räumliche Gestaltung vor (Volumenautomation, Dynamics, Panning, Reverb). Viele dieser Bearbeitungsmöglichkeiten waren vor 10-15 Jahren noch fester Bestandteil der Tonmischung und damit ausschließlich im Verantwortungsbereich des Mischtonmeisters. Hier ergeben sich im Arbeitsprozess aktuell deutliche Überschneidungen in den Tätigkeitsfeldern. Dieser Arbeitsprozess hat sich – das bestätigt diese Untersuchung – flächendeckend etabliert. Ohne die (Vor-) Arbeit am Tonschnittplatz könnte heute keine Tonmischung mehr in den vorgegebenen Zeitkontingenten erfolgreich fertiggestellt werden. Denn auch die gestalterischen Ansprüche an die Tonspur haben sich deutlich erhöht und damit die Anzahl der verwendeten Sounds und Tonspuren, sowohl im Bereich O-Ton, als auch in der Vertonung und im Bereich der Geräuschsynchronisation. Und damit erhöht sich deutlich die Komplexität für die Tonmischung. Folglich sind auch die Anforderungen an die Technik und die Räumlichkeit eines Tonschnittplatzes in der Regel hoch.

Das alles setzt ein entsprechendes technisches und künstlerisches Wissen der Sounddesigner*innen zu den genannten technischen und gestalterischen Parametern voraus. Das bestätigt sich auch in dem sehr hohen Anteil an Sounddesigner*innen unter 35 Jahren mit einem Hochschul-/Universitätsabschluss, die mittlerweile in diesem Beruf tätig sind. Die Ausbildung an einer Hochschule hat in den letzten Jahren an Bedeutung gewonnen, wie die altersspezifischen Abschlussquoten bestätigen.

Dreiviertel der Tonschnittplätze haben eine Grundfläche von 16 qm und mehr, mit zusätzlich zu berücksichtigenden Nebenflächen, wie z.B. Maschinenraum, Küche, Empfangsbereich/Flur und Aufnahmeraum. 81 Prozent der Tonschnittplätze sind durch raumakustische Maßnahmen optimiert und knapp zweidrittel auch bauakustisch.

Technisch kennzeichnend für den überwiegenden Teil der Tonschnittplätze sind ein Flatscreen-Monitor für die Bildwiedergabe und 2-3 Computermonitore für die DAW. Diese wiederum setzt sich aus einem Desktop-Computer (vorrangig Apple) und der Audiosoftware (vorrangig ProTools), erweitert durch PlugIns von Drittanbietern zusammen. Des Weiteren ein Audio-Interface, DAW-Controller, Lautstärke-Controller, MIDI-Keyboard, tontechnische Messgeräte, umfangreiche Soundarchive, Studiomikrofone und Fieldrecording Equipment. Die Umfrage zeigt, dass Tonaufnahmen im Bereich Fieldrecording und die Aufnahme von Sprache und Geräuschen am Tonschnittplatz durchaus zum Tätigkeitsfeld eines/einer Sounddesigner*in zählen. Dadurch stellen sich ebenfalls entsprechende Anforderungen an die technische und räumliche Infrastruktur und auch an die Expertise der Sounddesigner*innen.

Bezüglich der Lautsprecheranordnung lässt sich sagen, dass hier die Surroundformate (5.0, 5.1, 7.1, Dolby Atmos) mit 62 Prozent den größten Anteil stellen. Aber auch 2-kanal Stereo hat in der Anwendung noch einen Anteil von insgesamt knapp 35 Prozent.

Aus dem Verhältnis von der Lautsprecheranordnung zur Raumgröße lassen sich, bei ansonsten ähnlich hohem Ausstattungsgrad, drei Kategorien von Tonschnittplätzen ableiten:

- Stereo (inkl. mono und LCR) → bis 15 qm Grundfläche
- 5.0-7.1 → 16 qm-30 qm und mehr
- Dolby Atmos → 16 qm-30 qm und mehr

Innerhalb dieser Kategorien befindet sich am oberen Ende der Bewertung der Tonschnittplatz, der in seiner eigentlichen Funktion als Mischung konzipiert wurde und am unteren Ende der Tonschnittplatz, der in keinem eigenständigen Raum in der privaten Wohnung oder dem privaten Wohnhaus betrieben wird. Wobei die letztgenannte Konstellation seitens der bvft ausdrücklich nicht als dauerhafter professioneller Arbeitsplatz empfohlen werden kann.

Die von Sounddesigner*innen zu erzielenden Tagessätze als Vergütung für ihre Tonschnittplätze variieren deutlich. Dem Bereich „keine Vergütung“ mit einem Anteil von insgesamt 25 Prozent steht der Bereich „hoher Tagessatz“ (mehr als 200 €) mit 36 Prozent gegenüber. Dazwischen halten sich „niedriger Tagessatz“ (1-100 €) und „mittlerer Tagessatz“ (101-200 €) mit jeweils ca. 20 Prozent die Waage.

Diese hohe Varianz lässt sich nicht hinreichend durch einen unterschiedlichen technischen Ausstattungsgrad hinsichtlich Hard- und/oder Software, der unterschiedlichen Lautsprecheranordnungen oder der Art der Räumlichkeit erklären. Für Letztere lässt sich aus den Ergebnissen lediglich ablesen, dass Tonschnittplätze, die in Räumen in angemieteten Gewerbeobjekten betrieben werden, gegenüber Tonschnittplätzen ohne eigenständige Räumlichkeit sehr viel seltener mit 0 € vergütet werden. Edit Suiten mit bauakustischen Maßnahmen erreichen häufiger stabilere Tagessätze im mittleren und hohen Vergütungsbereich, vor allem aber ist

hier ebenfalls der Anteil mit einem Tagessatz von 0 € sehr viel niedriger. Dieser Effekt tritt noch deutlicher in Erscheinung, wenn dem Tonschnittplatz ein Mischstudio und/oder weitere Tonschnittplätze, Aufnahmeräume etc. angeschlossen sind oder dieser als Mischung konzipiert ist.

So wirkt sich der Grad der Ausstattung zwar bedingt auf die Vergütung des Schnittplatzes aus, insbesondere darauf, ob eine Vergütung überhaupt stattfindet. Möglicherweise wird aber auch ausschlaggebend sein, dass Tonschnittplätze, die integriert sind in eine Tonstudioumgebung mit zusätzlichen Aufnahmeräumen, Mischstudio etc., von ihren Betreibern in der Regel direkt mit den Filmproduktionsfirmen abgerechnet werden. Während Sounddesigner*innen mit unabhängig betriebenen Tonschnittplätzen tendenziell häufiger als Subunternehmer für eben diese Tonstudios oder auch Postproduktionshäuser tätig sind, die ihrerseits zwar den Filmproduktionsfirmen einen Tonschnittplatz in Rechnung stellen, die Vergütung aber nicht vollständig oder sogar gar nicht an ihre Subunternehmer weiterreichen. Dies kann diese Auswertung zwar nicht belegen, es liegt aber bei der Betrachtung der Ergebnisse und der allgemeinen Kenntnis des Marktes auf der Hand, diese Rückschlüsse zu ziehen.

Fast 69 Prozent der teilnehmenden Sounddesigner*innen haben mit 10 und mehr Jahren eine lange Berufserfahrung. Oder gemessen an der Anzahl der bearbeiteten Filme, haben 63 Prozent von ihnen an mehr als 30 Filmen gearbeitet, 20 Prozent sogar an mehr als 100 Filmen. Bezüglich der Berufserfahrung, gemessen an der Zahl der bearbeiteten Filme, zeigt sich aber auch, dass Sounddesigner*innen mit weniger als 30 Filmen, also mit wenig Berufserfahrung, deutlich häufiger ihren Schnittplatz gar nicht vergütet bekommen, während auf der anderen Seite Sounddesigner*innen mit mehr als 100 Filmen deutlich seltener keine Vergütung erhalten aber auch am häufigsten einen hohen Tagessatz von mehr als 200 € erzielen können.

Auffallend ist insbesondere in Bezug auf die 0€-Praxis, dass hier die Region Berlin/Brandenburg deutlich die höchsten Anteile in allen Filmbereichen (Kinospielfilm, TV-Spielfilm & Dokumentarfilm) hat. Nimmt man den Bereich der niedrigen Vergütung hinzu, so zeigt sich, dass diese Region weit abgeschlagen ist in Punkto Tonschnittplatzvergütung gegenüber Bayern/Baden-Württemberg, NRW und „übriges Bundesgebiet“.

Während Bayern/Baden-Württemberg im Bereich „mittlerer Tagessatz“ (101 € -200 €) bei allen Filmbereichen die höchsten Anteile hat, ergibt sich aus der Untersuchung, dass NRW und „übriges Bundesgebiet“ in dem Bereich „hoher Tagessatz“ deutlich mehr Anteile haben.

In beiden letztgenannten Regionen arbeiten aber auch deutlich weniger Sounddesigner*innen, als in der Region Bayern/Baden-Württemberg bzw. der Region Berlin/Brandenburg. So dürfte hier der Druck durch viele Mitbewerber niedriger sein. Auch könnte hier die Filmförderungspolitik eine Rolle spielen. In jedem Fall zeigt es sich, dass Marktgegebenheiten und Marktzwänge ebenfalls maßgeblich die Vergütungspraxis prägen.

In dieser Situation zeigen sich Sounddesigner*innen in der Abrechnungspraxis ihres Tonschnittplatzes bezüglich der drei Filmarten Kinospielfilm, TV-Spielfilm und Dokumentarfilm sehr flexibel. Die Clusteranalyse zeigt, dass es nur jeweils sehr kleine Gruppen sind, die ihren Schnittplatz nie in Rechnung stellen oder auf der anderen Seite nur hohe Tagessätze verlangen. Der größere Teil der Sounddesigner*innen bewegt sich flexibel hauptsächlich zwischen den Bereichen niedriger und mittlerer Tagessätze. Hier finden sich zwei Gruppen, die auf der einen Seite auch den Bereich „hoher Tagessatz“ und auf der anderen Seite den Bereich „keine Vergütung“ mit abdecken.

Es liegt zudem nahe, in die Betrachtung der Tagessätze mit einzubeziehen, dass im Markt unter den Markteilnehmern Preise durchaus Verhandlungssache sind und dass diese, neben einem gewissen Konkurrenzdruck auch mit dem vorhandenen Gesamtbudget zusammenhängen. Eine Passage eines Interviewten aus einem Fragebogen macht dies deutlich: *„Die Vergütung des Schnittplatzes variiert in meinem Fall sehr stark, da wir es teils mit Künstlern, teils mit Produzenten oder Postproduktionsleitern zu tun haben und natürlich mit den unterschiedlichsten Projekten. Diese haben manchmal sehr große und manchmal gar keine Budgets. Ich nutze meine Schnittplatzmiete oft auch als Verhandlungsspielraum bei Produktionen mit kleineren Budgets. Das ist zwar nicht korrekt, sichert mir aber oft meinen Arbeits-Tagessatz ...“.*

Gerade deshalb ist es wichtig, dass eine angemessene Vergütung des Tonschnittplatzes essentiell ist. Denn ohne einen Schnittplatz können Sounddesigner*innen ihre Tätigkeit nicht ausüben. Wenn also dieser Schnittplatz nicht extra oder zu gering vergütet wird, bedeutet das, dass der/die Sounddesigner*in diesen durch seine/ihre Gage bzw. Honorar finanziert. Diese Gagen/Honorare sind aber grundsätzlich exklusive Technik und Räumlichkeit anzusetzen, das besagt auch die Tarifgagen-Tabelle für Film- und Fernsehschaffende. Folglich fehlt dieses Geld nicht nur als Einkommen für den Lebensunterhalt, sondern verschärft die Problematik der sozialen Absicherung und Altersvorsorge. Das betriff, wie gezeigt wurde, insbesondere die jüngeren, berufsunerfahreneren Sounddesigner*innen.

Zudem garantiert eine angemessene Vergütung des Schnittplatzes, dass Rücklagen gebildet werden können für Reparaturen, notwendige Neuanschaffungen und Innovationen, um längerfristig konkurrenzfähig zu bleiben. Geht man davon aus, dass ein Tonschnittplatz in der Regel keine 12 Monate ausgelastet ist, sondern mehrheitlich zwischen 6-10 Monaten, bedeutet das, dass diese Auslastung die Investitionen und die Unterhaltskosten über das gesamte Jahr tragen muss.

Insgesamt betrachtet, zeigt sich hier insbesondere die spezielle Problematik der 0 €-Praxis. Sie ist unter wirtschaftlichen Gesichtspunkten nicht tragbar und gefährdet nicht nur die Zukunftsfähigkeit der Sounddesigner*innen, sondern betrifft auch und im Besonderen die Nachwuchsförderung.

Zu niedrige Tagessätze, vor allem aber auch die 0 €-Praxis, setzen den gesamten Markt unter Druck und gefährden so auch längerfristig die Durchsetzbarkeit von angemessenen Tagessätzen für einen Tonschnittplatz.

Denn dies zeigt diese Untersuchung sehr deutlich: Es gibt ein breites Feld, in dem Sounddesigner*innen regelmäßig einen mittleren und auch einen hohen Tagessatz für ihre Schnittplätze erzielen können (insgesamt 55,8 %). Allerdings sagt das nichts darüber aus, wie hoch letztendlich ein angemessener Tagessatz sein muss.

So werden aufgrund der hier abgebildeten Gesamtsituation die Ergebnisse dieser Studie folgerichtig als Grundlage für eine noch auszuarbeitende Empfehlung für eine wirtschaftlich tragfähige Vergütung eines Tonschnittplatzes sein, und zwar basierend auf der bereitgestellten technischen und räumlichen Infrastruktur.

Dazu wird ein Münchner Wirtschaftsprüfungsinstitut beauftragt, in Zusammenarbeit mit der bvft, Vergütungsempfehlungen für Tonschnittplätze in verschiedene Ausstattungskategorien auszuarbeiten. Die Ergebnisse werden voraussichtlich im Dezember 2019 veröffentlicht.

Diese Empfehlung kann dann sowohl Sounddesigner*innen helfen, ihre Tonschnittplätze in Angebotsverhandlungen mit einem soliden Tagessatz anzusetzen, als auch Postproduktions-Häusern und Filmproduktionsfirmen als kalkulatorische Grundlage dienen, Budgetierungen in angemessener Höhe festzulegen.

Da sich diese Umfrage ausschließlich mit der Vergütung von Tonschnittplätzen beschäftigt hat, sei an dieser Stelle abschließend darauf hingewiesen, dass neben einer angemessenen Vergütung des Tonschnittplatzes auch das Honorar/die Gage des/der Sounddesigner*in in angemessener Höhe, nämlich bemessen an der Mindesttarifgage[14] für Sounddesigner*innen anzusetzen ist.

[14] Gagentabelle für Film- und Fernsehschaffende: unter https://filmunion.verdi.de/tarife

6. Anhang

Tabelle 37: Outboard Equipment

	EQ (V207)	Sonstiges (V205)
Ja	12,1	9,1
Nein	87,9	90,9
Gesamt	**100 (N=232)**	

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben

Tabelle 38: Relevanz Internetzugang und Zufriedenheit Internetgeschwindigkeit

Skala 1-7 (Hoch bis niedrig)	Relevanz (V472)	Zufriedenheit (V478)
1	54,7	22,0
2	26,0	26,2
3	5,7	18,7
4	5,2	11,7
5	0,9	7,0
6	3,8	7,0
7	3,8	7,0
Gesamt	**100 (N=212)**	**100 (N=214)**

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben

Tabelle 39: Automationen zur Vorbereitung von Mischungen

	Volumen (V81)	Panning (V82)	De-Noising (V83)	Dynamics (V84)
Ja	80,1	71,9	54,1	48,0
Nein	19,9	28,1	45,9	52,0
Gesamt	**100 (N=231)**			

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben

Tabelle 40: Mischungen am Schnittplatz

Mischungen (V8)	Prozente
Oft	42,4
Selten	40,5
Nie	17,1
Gesamt	**100,0 (N=217)**

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben

Tabelle 41: Geschlecht der Befragten

Geschlecht	Prozente
männlich	89,8
weiblich	10,2
Gesamt	**100,0 (N=206)**

Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben

Tabelle 42: Tagessatz pro Produktion nach dem Alter

	Tagessatz				
	Kein	Niedrig *Bis 100 €*	Mittel *101-200 €*	Hoch *m. als 200 €*	Gesamt
Alter	**Kinospielfilme**				
18-35 Jahre	34,4	18,8	18,8	28,1	100 (64)
36-50 Jahre	15,3	20,7	18,0	46,0	100 (111)
Älter als 50 Jahre	22,8	8,8	31,6	36,8	100 (57)
Gesamt	**22,4**	**17,2**	**21,6**	**38,8**	**N = 232**
	TV-Spielfilme				
18-35 Jahre	35,9	18,8	14,1	31,3	100 (64)
36-50 Jahre	21,6	19,8	17,2	41,4	100 (111)
Älter als 50 Jahre	22,8	21,1	19,3	36,8	100 (57)
Gesamt	**25,9**	**19,8**	**16,8**	**37,5**	**N = 232**
	Dokumentarfilme				
18-35 Jahre	40,6	17,2	23,4	18,8	100 (64)
36-50 Jahre	19,8	22,5	18,0	39,6	100 (111)
Älter als 50 Jahre	24,6	19,3	20,1	28,1	100 (57)
Gesamt	**26,7**	**20,3**	**23,4**	**38,4**	**N = 232**

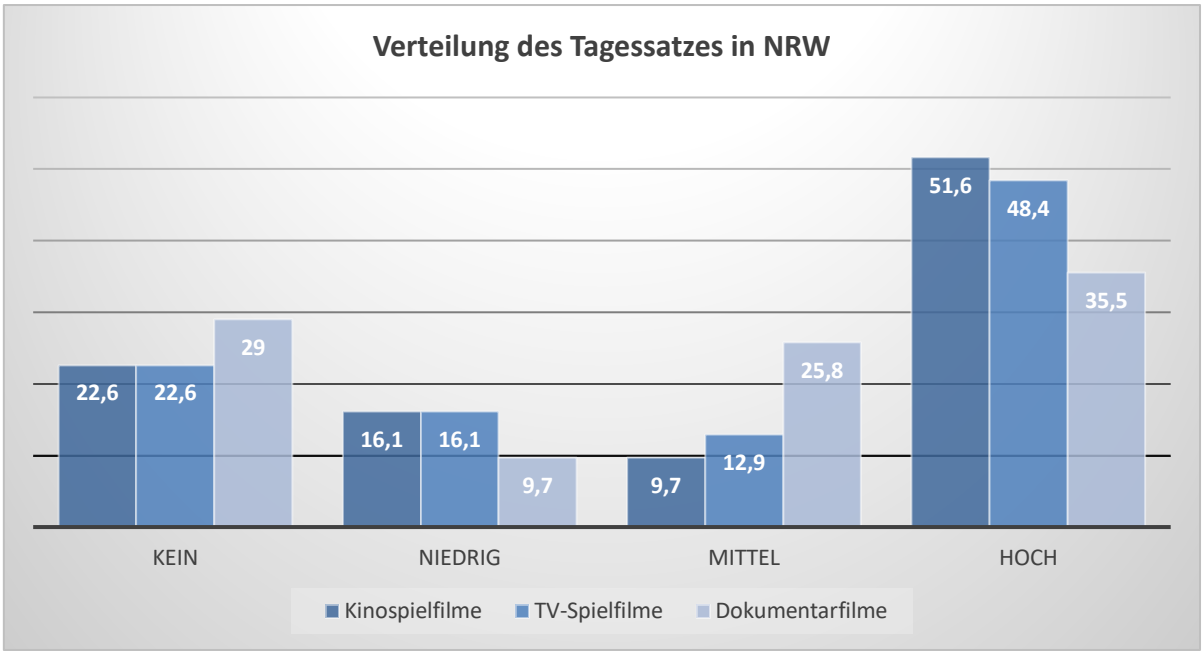
Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben, N=232, Chi-Quadrat I = 16,8, p-Value = 0,10; Chi-Quadrat II = 5,2, p-Value = 0,5; Chi-Quadrat III = 15,1, p-Value 0,02

Tabelle 43: Aufnahme von Sprachen und Geräuschen am Schnittplatz

Aufnahmen	Prozente
Ja, häufig	9,81
Ja, unregelmäßig	16,4
Ja, selten	37,9
Nein	36,0
Gesamt	**100 (N=214)**

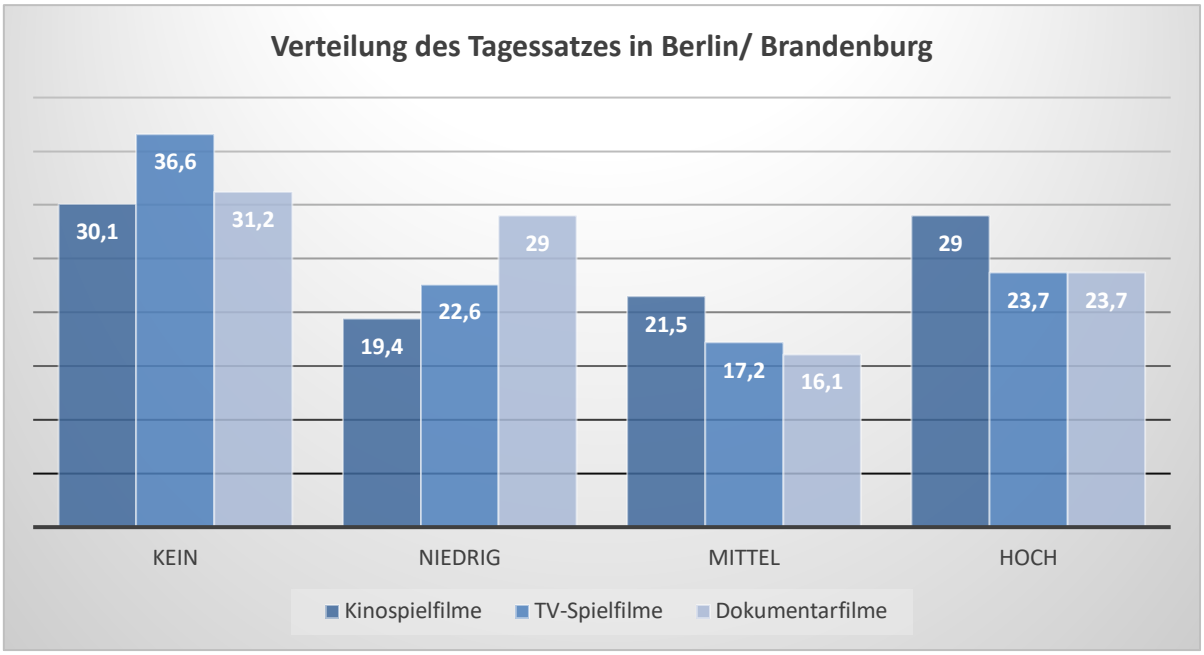
Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben

Abbildung 10: Verteilung des Tagessatzes in Nordrhein-Westfalen



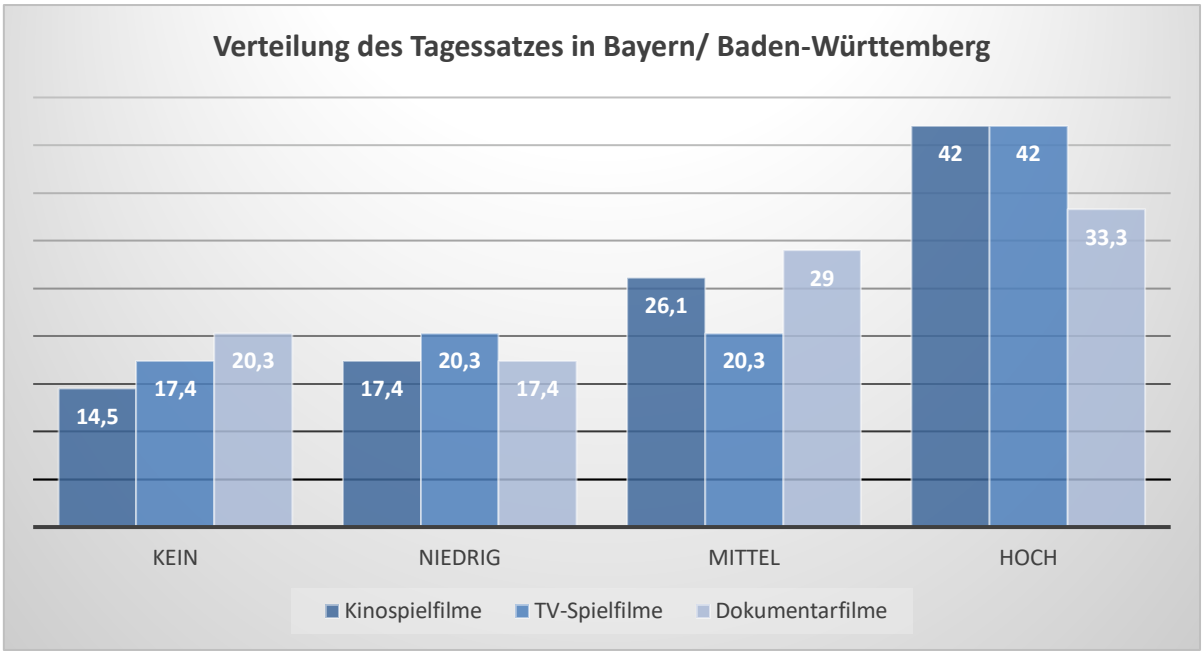
Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben

Abbildung 11: Verteilung des Tagessatzes in Berlin/ Brandenburg



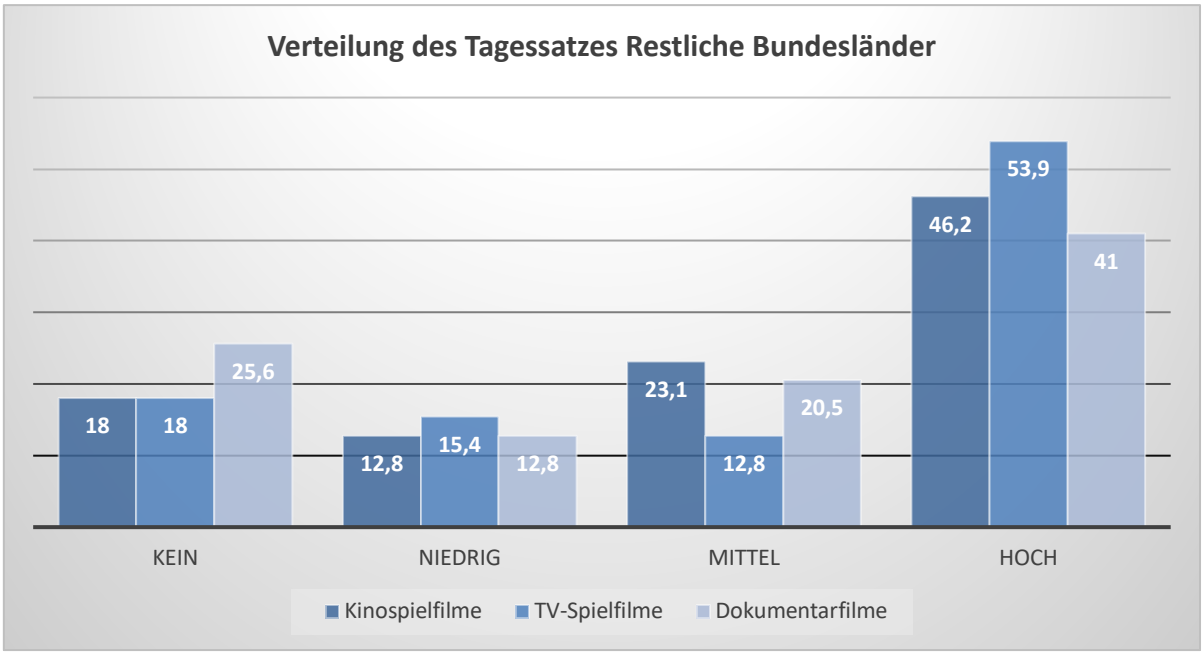
Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben

Abbildung 12: Verteilung des Tagessatzes in Bayern/ Baden-Württemberg



Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben

Abbildung 13: Verteilung des Tagessatzes Restliche Bundesländer



Quelle: Filmtonstudie 2018, eigene Berechnungen, Prozentangaben

bvft berufsvereinigung filmton

Friedrichstraße 210
10969 Berlin

Tel.: +49 30 2593 2802
info@bvft.de

www.bvft.de