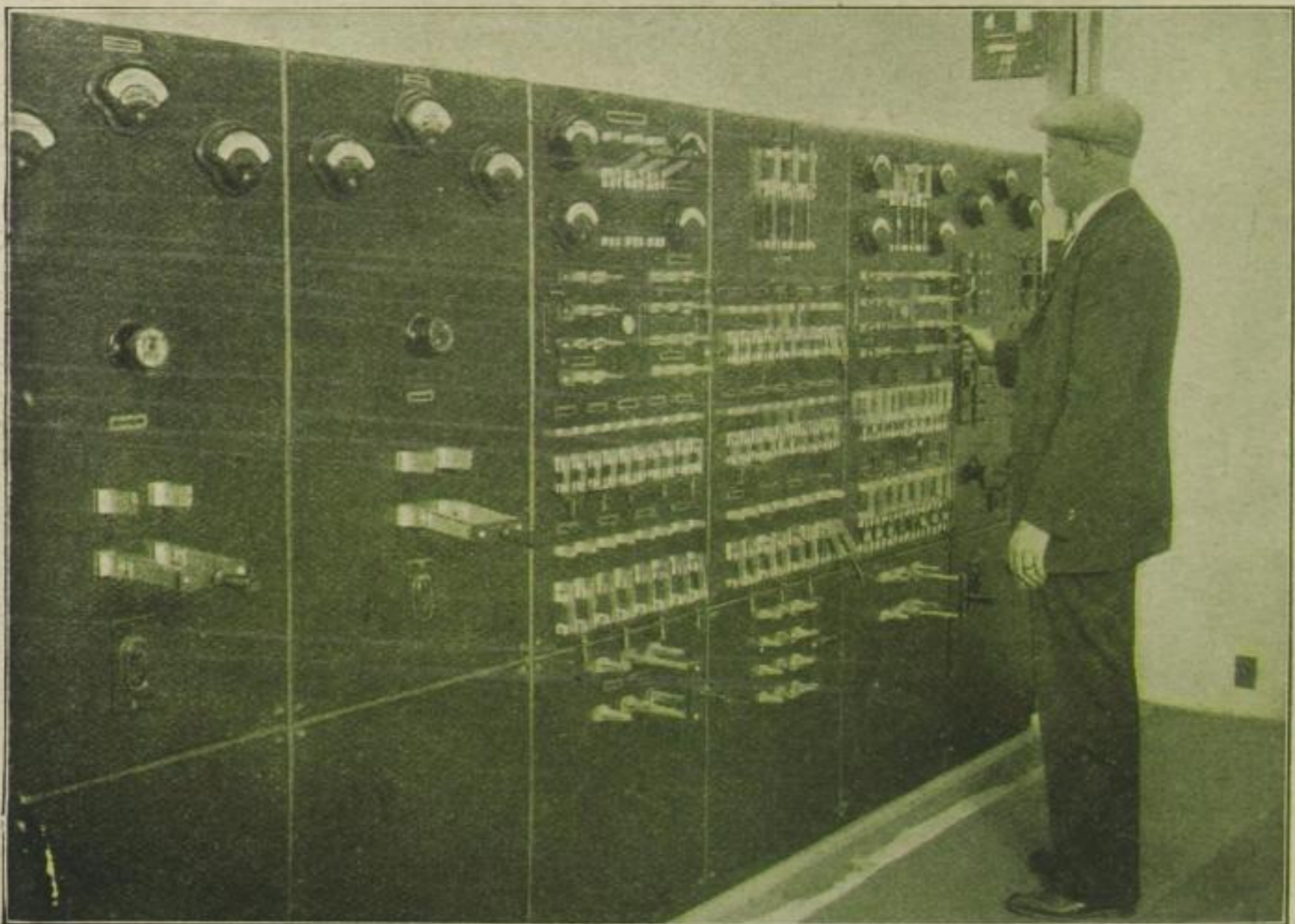


all das ist nur ein Bruchteil des Tonfilm-Atelier genannten Labyrinths.

Der wichtigste Teil des Ateliers ist der Aufnahmeraum, das heißt die Halle, in der die photographische und akustische Aufnahme der Spielszenen stattfindet, also gewissermaßen die „Bühne“ des Tonfilms. Die Luft dieses Raums, der nach den neuesten Methoden hermetisch schall- und luftdicht von der Außenwelt abgeschlossen ist, wird bei länger sich hinziehenden Aufnahmen durch chemische Patronen von Stick- und Kohlenstoff befreit und so atembar erhalten. (Genau wie im Unterseeboot!) Etwas anderes, was dem Besucher des Tonfilm-Ateliers sofort auffällt, sind ganze Serien über alle Wände verstreuter Mikrophonfassungen, die der Laie zuerst einfach für Fassungen elektrischer Birnen hält, die aber in Wirklichkeit dazu dienen, die (begrenzte) Zahl der Mikro-

phone mühelos an jeder beliebigen Stelle des Raumes anschließen zu können; denn nicht an Ort und Stelle wird der aufgenommene Dialog auf den Film bzw. die Platte reproduziert, sondern in einem ganz anderen, oft Hunderte von Metern entfernten Raume.

Die hochempfindlichen, jedes Geräusch unerbittlich registrierenden Mikrophone haben nun auch die künstlerische Produktionstechnik entscheidend geändert. Nicht mehr lenkt der allgewaltige Regisseur die Aufnahme durch seine, mit Stentorstimme durchs Megaphon getuteten Anweisungen; er muß sich vielmehr jetzt damit begnügen, auf einer Art Kapitänsbrücke hinter dicken Glasscheiben der Aufnahme zuzusehen und seine Wünsche durch Lichtsignale, deren Bedeutung vorher vereinbart ist, den Schauspielern zu übermitteln. Natürlich werden durch das neue System sorg-



Das Tempo des Tonfilms: 250 Mikrophon-Anschlüsse für ein Atelier!  
Die riesige Schaltanlage, die zur Bewältigung der zahllosen Kabel und Mikrophon-Anschlüsse in allen Ecken und Winkeln des Ateliers erforderlich ist.