

Synchron

Die Schwierigkeiten und Besonderheiten von Synchronaufnahmen

Referat von Micha Ewaldt (me081)

Tonseminar, WS2017/18

06.11.17

Gliederung:

1. Preproduktion:

- 1.1. Einleitung**
- 1.2. ADR vs. Synchronfilm (1)**
- 1.3. Übersetzung**
- 1.4. Dialogbuch**
- 1.5. Begriffserklärung**
 - 1.5.1. Take*
 - 1.5.2. Lippensynchronität*
- 1.6. MuE**
- 1.7. Besetzung**

2. Produktion

- 2.1. DAW**
- 2.2. Taker-System**
- 2.3. Aufnahmen**
 - 2.3.1. Regisseur*
 - 2.3.2. Synchronschauspieler / Synchronsprecher*
 - 2.3.3. Techniker*
 - 2.3.4. Cutter*
- 2.4. ADR vs. Synchronfilm (2)**

3. Postproduktion

- 3.1. Cut**
- 3.2. Mix**

4. Besondere Herausforderungen

5. Quellen

Einleitung

Dieses Referat befasst sich mit dem Thema der Synchronisation von Filmen. Im Besonderen wird hierbei auf die Abläufe von Synchronaufnahmen eingegangen. Synchronaufnahmen unterscheiden sich in vielerlei Hinsicht von normalen Text oder Musikaufnahmen. Es werden andere Schwerpunkte gelegt und es müssen zusätzliche Dinge beachtet werden. Wie man dabei am besten vorgeht möchte ich gerne im Folgenden erklären.

ADR vs. Synchronfilm (1)

Zuerst ist klar zwischen einer normalen Synchronfilmaufnahme und einem Automatic Dialog Recording (ADR) zu unterscheiden. Ersteres beschreibt den Vorgang, bei dem Fremdsprachige Filme in die Landessprache übertragen werden. Also das was wir von allen Hollywood Produktionen hier in Deutschland gewohnt sind. Damit sind wir nebenbei bemerkt jedoch sehr verwöhnt. Es gibt kaum ein Land, das so extrem viel synchronisiert wie Deutschland. Beim Automatic Dialog Recording geht es darum, dass in der Postproduktion die Sprachaufnahmen eines Filmes vollständig oder in Teilen erneut im Studio aufgenommen werden und dadurch die O-Ton Aufnahmen ersetzt werden. Diese beiden Formen unterscheiden sich nur teilweise, beim ADR bleibt einem jedoch mancherlei Aufwand erspart. Dazu jedoch später mehr.

Im Folgenden werde ich erst den Ablauf für eine Synchronfilmfassung erläutern und im Anschluss die Unterschiede zum ADR noch einmal kurz zusammenfassen.

Übersetzung

Um eine Synchronfilmfassung zu erstellen wird außer einem Film mit eingebranntem Time Code und den dazugehörigen Tonspuren, am besten in Surround, auch die Englische (oder anderssprachige, ich werde im Folgenden nur noch „Englisch“ verwenden) Conti benötigt. In dieser sind alle Englischen Dialoge festgehalten. Im Professionellen Bereich wird diese Conti zunächst Übersetzt, meist von einem Nativ Speaker, welcher häufig Wortspiele oder Redewendungen leichter erkennt.

Was passiert, wenn eine Redewendung nicht erkannt wird zeigt das folgende Beispiel ganz wunderbar. Im Film „Der Trip“ von 1968 wurde eine Passage, die auf Englisch wohl ungefähr „I'm still high from the Weed“ heißen muss mit „Ich bin noch ziemlich oben von dem Heu“ übersetzt und hat es tatsächlich so in den Film geschafft. Man muss den Autoren jedoch zugutehalten, dass diese, uns heute sehr wohl bekannte Redewendung damals noch sehr neu war und dementsprechend hauptsächlich in Amerika bekannt.

Diese Übersetzung ist aber nicht das Finale Deutsche Dialogbuch, sondern nur die Vorlage dazu. Jetzt wird das vorhandene Material an einen Dialogbuchautor weitergegeben. Dessen Aufgabe ist es, mithilfe der Conti, der Übersetzung und des Ursprünglichen Filmes nun ein Dialogbuch zu verfassen, welches dann aufgenommen werden kann. Dabei muss er jedoch nicht nur auf eine Sinngemäße

Übersetzung achten, dies hat ja schon der Übersetzer für ihn erledigt. Seine Aufgabe ist es die Texte so zu formulieren, dass jeder Take im fertigen Film Lippensynchron ist. Das ist die große Herausforderung die sich durch den gesamten Herstellungsprozess zieht und im Idealfall konstant verbessert wird. Doch was genau heißt denn „Lippensynchron“?

Begriffserklärung „Take“

Bevor wir dazu kommen muss kurz der Begriff „Take“ näher erläutert werden, da sich dieser von dem unterscheidet, den man aus der Musikproduktion kennt. Im Synchron ist ein Take also nicht ein Aufnahmedurchgang, also ein Versuch, sondern ein Take ist die Menge an Text, die ein Sprecher am Stück und auswendig einspricht. Das könnte entweder ein längerer Satz, mehrere kurze, wobei selten mehr als drei, oder sogar nur ein Teil eines Satzes, sein. Dies hängt einfach von der Länge und Komplexität der Sätze ab. Sind es nur kurze Erwidierungen, beispielsweise in einem Gespräch, so können auch mal drei kurze Antworten als ein Take gewertet werden. Es kommt aber auch vor, dass einzelne Sätze so lang und verschachtelt sind, oder auch einfach extrem komplexe Formulierungen oder einzelne Wörter enthalten, dass diese Sätze dann in Halbe Sätze aufgeteilt werden. Aber warum ist dies so wichtig? Ganz einfach, Takes sind die Maßeinheit, nach der Zeiten kalkuliert werden und nach denen Sprecher bezahlt werden. Beides sind sehr sensible Vorgänge für die es einfach enorm wichtig ist, das hier sauber und Präzise gearbeitet wird.

Begriffserklärung „Lippensynchron“

Nun zur Lippen Synchronität. Lippensynchron ist ein Dehnbarer Begriff, aber uns ist allen klar, dass wenn der Schauspieler den Mund zum Sprechen aufmacht auch in der Deutschen Synchronfassung Sprache darübergerlegt werden muss. Darüber hinaus gibt es aber noch einige regeln die es zu beachten gilt. Und am Ende ist auch noch eine ordentliche Portion persönlicher Geschmack relevant.

So banal wie es klingt, man muss darauf achten, dass der Sprachclip erst beginnt, wenn der Schauspieler den Mund aufmacht. Dadurch bekommt jedoch der Autor eine klare Grenze, wie lang die Übersetzung sein darf. Denn dasselbe gilt natürlich auch für das Schließen des Mundes. An beiden Enden besteht jedoch noch ein gewisser Spielraum. Tatsächlich ist es nämlich so, dass man selten sofort einen Ton von sich gibt, sobald die Lippen sich geöffnet haben, sondern dies dauert im Normalfall noch einige Frames. Dadurch entsteht hier ein wenig Spielraum, den der Autor nutzen kann. Genauso beim Schließen des Mundes. Viele Wörter Enden mit geschlossenem Mund und klingen trotzdem noch ein wenig nach. Manchmal lässt sich sogar noch eine letzte Silbe auf den geschlossenen Mund schummeln, wenn dies unbedingt notwendig ist. Beispiel:

Der Englische Satz wurde vom Übersetzer mit „Könnten sie mir bitte die Akten reichen?“ übersetzt.

Der Autor hat schon während des Ersten durcharbeiten entschieden, dass die beiden hier agierenden Personen sich duzen. Sie kennen sich schon ein wenig besser und sprechen nicht mehr so höflich miteinander. Außerdem endet der Schauspieler mit geschlossenem Mund. Das Wort „reichen“ ist hierfür ungeeignet. So wird der Satz umgeändert in „Kannst du mir kurz die Akten geben?“ Was im ersten Moment nicht hilfreich erscheint. Die Höflichkeitsform wurde tatsächlich geändert aber „geben“ scheint ja genauso mit einem „n“ zu Enden. Wenn man das Wort jedoch mal flüssig Spricht

wir man feststellen das man statt „geben“ eher so etwas wie „gebm“ spricht. Man endet also tatsächlich mit geschlossenem Mund.

Wir kommen jetzt unweigerlich in den nächsten Punkt der beim Synchron unabdingbar ist. Die Sogenannten Labiale. Dies sind die Konsonanten die mit Geschlossenen Lippen gesprochen werden, „P“, „B“ und „M“ und die sogenannten Halblabiale „V“, „W“ und „F“. beim Erzeugen dieser Vokale sind die Lippen relevant. Der Einzige Bereich der Spracherzeugung der deutlich sichtbar ist. Darüber hinaus sind nur noch lange oder überdeutliche Vokale sichtbar, da bei ihnen der Mundraum weiter geöffnet wird, als bei anderen Lauten. Ansonsten muss nicht auf die Art der Laute geachtet werden, da deren Erzeugung fast nicht erkennbar ist. Aber schon allein diese 6 Konsonanten und die Erwähnten Vokale bereiten einem genügend Arbeit. Haben wir nun einen Labial im Englischen, ob Halb oder ganz ist erstmal egal, so sollte dieser, wenn möglich mit einem Labial im Deutschen besetzt werden. Die Gute Nachricht, auch ein Englisch „M“ kann mit einem Deutschen „P“ belegt werden oder ein „V“ mit einem „W“. Zur Not auch untereinander gemischt, also ein „P“ mit einem „F“. Nur muss dieser Labial dann auch ganz genau im richtigen Moment sitzen. Gleichzeitig muss aber darauf geachtet werden, dass der Satzbau nicht komplett konfus verändert wird, nur um den Labialen gerecht zu werden. Anfängern passiert es häufig, dass am Ende alles sehr synchron aussieht, die Sätze aber absolut nicht mehr natürlich klingen.

Zu guter Letzt muss auch noch die Satzrhythmik beachtet werden. Dies beinhaltet ganz grob die Anzahl der Silben. Denn auch wenn man die einzelnen Laute nicht unterscheiden kann, kann man doch an den Mundbewegungen ganz grob erkennen wie schnell jemand spricht. Diese Einschränkung ist jedoch die, die als erstes übertreten wird, wenn der Autor Schwierigkeiten mit einem Satz hat.

Zusammengefasst sind also Länge, Labiale und Rhythmik die Punkte auf die es zu achten gilt, um den Film synchron aussehen zu lassen. Für den Autor ist dies aber nur die eine Hälfte der Arbeit. Die andere ist, die Texte natürlich klingen zu lassen. Worauf er dabei grob zu achten hat: Dialekte, Höflichkeitsformen, Zeitgemäße Gegebenheiten, Deutschen Satzbau, und vieles mehr. So hat das Wort „Job“ nichts in einem Film verloren, der im ersten Weltkrieg spielt. Und die Formulierung „etwas macht Sinn“ passt zwar sehr gut zum Englischen „something makes Sense“ ist aber dennoch eigentlich inkorrekt und müsste stattdessen „etwas ergibt Sinn“ heißen.

Man sieht also, dass der Synchronbuchautor konstant nach dem besten Kompromiss zwischen Synchronität, Inhaltlicher Korrektheit und Sprachlicher Akkuratess. Und diese Aufgabe ist sehr undankbar, denn egal wie gut der Kompromiss wird, perfekt wird es selten, also gibt es am Ende immer jemanden, der die Arbeit wieder kritisiert.

MuE

Während der Autor das Dialogbuch erstellt ist eine andere Person im Normalfall damit beschäftigt den sogenannten „MuE“ (Musik und Effekt-Track) oder „IT“ (Internationaler Ton) zu checken. So wird die Tonspur genannt, die alles beinhaltet außer Sprache. Wobei damit nur verständliche Sprache gemeint ist. Hintergrund Atmos einer Einkaufspassage zum Beispiel dürften im MuE drinnen bleiben, solange keine Einzelnen Gesprächsfetzen zu verstehen sind. Diese Tracks zu erstellen, beziehungsweise erstellen zu lassen, in 2.0 oder 5.1, ist Aufgabe der Produzenten des Filmes. Er wird dann zusammen mit dem restlichen Material an die Synchronschaffenden geliefert. Es empfiehlt sich

jedoch dringend, diesen MuE zu checken. Abhängig von der Größe und Erfahrung der entsprechenden Firmen können diese Tracks unglaublich schlampig produziert angeliefert werden. Ist dies der Fall, muss geklärt werden, wer diese Spuren ausbessert. Entweder der Produzent setzt seine Leute erneut an die Arbeit, oder die Synchronschaffenden übernehmen dies. Das bedeutet eine Menge Arbeit, denn es gibt verschiedene Arten von Fehlern mit denen jeweils unterschiedlich umgegangen werden muss:

1. Fehlendes Geräusch: Dies ist der am häufigsten vorkommende Fehler. Ein Geräusch, das im Bild zu sehen ist, wird akustisch nicht bedient. In seltenen Fällen müssen auch Geräusche, die zwar nicht sichtbar sind, einem aber bewusst ist, dass dies passieren muss, nachvertont werden. Zum Beispiel zuschlagende Autotüren. Nun gibt es drei verschiedene Herangehensweisen an einen solchen Fehler. Im besten Fall gibt es die Möglichkeit dieses Geräusch aus dem O-Ton zu isolieren und in den MuE einzufügen. Dies geht selbstverständlich nur, wenn sich auf der Spur zu dem Moment nichts anderes befindet, was nicht in den MuE passt. Dies kann nicht nur Sprache sein, sondern beispielsweise eine leicht abweichende Atmo oder Musik. Wenn diese nicht zu einhundert Prozent identisch ist, kann der Clip nicht übernommen werden. Ansonsten ist dies die einfachste Variante, da man nur in der bestehenden Session herumschneiden muss.

Falls dies nicht möglich ist hängt die weitere Vorgehensweise von der Art des Geräusches ab. Es gibt Geräusche, wie beispielsweise eine Zuschlagende Autotür oder auch ganze Atmos, welche man am besten aus Soundlibraries importiert. Im Internet gibt es davon hunderte, welche kostenlos Sounds zur Verfügung stellen. Man sollte aber auf die Legalität der Seiten achten.

Handelt es sich jedoch um ein Geräusch, welches perfekt auf die Situation abgestimmt sein muss, wie beispielsweise Schritte oder andere deutlich sichtbare rhythmische Geräusche, oder ist das gesuchte Geräusch in Libraries schlichtweg nicht zu finden, so muss es aufgenommen werden. Das bedeutet, nach guter alter Foley Artist Manier, synchron zum Bild jedes notwendige Geräusch irgendwie künstlich erzeugen und aufnehmen. Hierbei sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt.

2. Ein Geräusch zu viel: Weit seltener kommt es vor, dass es die Tontechniker des Filmes zu gut gemeint haben und irgendwo ein Geräusch zu viel in ihren MuE einbauen. In diesem Fall ist es immer besonders wichtig, dass man die Surround Spuren hat und nicht nur Stereo. Denn dort lassen sich diese Geräusche häufig aus der Center Spur herausschneiden, ohne dass man Atmos oder Musiken bearbeiten muss, welche meist Links und Rechts zu hören sind. Ist dies nicht der Fall und man hat im selben Moment Musik, wird es sehr aufwendig. Ab jetzt muss man von Fall zu Fall schauen, wie man das Problem löst, Möglichkeiten sind neue Musik, die alte Musik vom Hersteller anfordern, die Musik in irgendeiner Weise neu zusammenschneiden, oder noch ganz andere Ideen.
3. Unpassendes Geräusch: Auch das geschieht immer mal wieder, dass ein nachsynchronisierter Sound einfach nicht ganz den Erwartungen entspricht. Wenn ein Fels auf den Boden stürzt und man ein leises „Klonk“ hört oder ein Kieselstein ins Wasser fällt und man hört einen halben Wasserfall. Häufig stimmt die Intensität der Geräusche einfach nicht perfekt. Gerade bei diesen Geräuschen ist es jedoch besonders schwer einzuschätzen, was jetzt noch in

Ordnung ist und was geändert werden muss. Besonders in dem Moment, da man selber derjenige ist, der die Änderung vornehmen muss wird man plötzlich viel sensibler dafür. Am Ende ist es ganz einfach ein wenig Geschmackssache.

Andere Varianten von unpassenden Geräuschen, sind Geräusche die unsauber geschnitten sind. Man hört ihnen dann den Cut an und wird so aus dem Film gezogen. Genauso gibt es Geräusche die mehrfach in kurzer Zeit hintereinander verwendet werden. Das Gedächtnis hat da eine besondere Affinität für und registriert das sofort. Dafür reicht eine einzelne Wiederholung.

4. Asynchrones Geräusch: am auffälligsten sind die stark asynchronen Geräusche. Bei jeder anderen Art von Fehler bleibt die Möglichkeit, dass man einfach nicht gut genug aufgepasst hat. Also zum Beispiel, einfach nicht gesehen hat, woher dieses Geräusch kam, oder das vermeintlich fehlende Geräusch einfach überhört hat, weil es leiser ist, als man denkt. Die asynchronen springen einem direkt ins Gesicht und sagen: hallo hier stimmt was nicht. Mit asynchron sind hier jedoch eher ein bis zwei Sekunden als einzelne Frames gemeint, da es bei Geräuschen nicht so sehr auf ein, zwei Frames ankommt. Diese zu reparieren geht im Idealfall sehr leicht, wenn jedoch Musik darüber liegt könnte es unter Umständen zu einer Kombination aus Geräusch entfernen und neues Geräusch aufnehmen und darüberlegen werden, was sehr zeitaufwändig ist.
5. Atmolücke: auch neu hinzugefügte Atmos werden immer mal wieder nicht sorgfältig bearbeitet. So entstehen manchmal kleine Lücken zwischen Szenen oder sogar mittendrin, weil Gesprächsfetzen unschön herausgeschnitten wurden. Diese Lücken gilt es zu stopfen, was aber meist relativ einfach gelingt, weil es fast immer eine Stelle im O-Ton gibt, in der nur die Atmo zu hören ist und man dieses Isolieren und über die Lücke schieben kann.
6. Sprache im MuE: Bei besonders unsauberem MuEs gibt es auch hin und wieder Stellen in denen der MuE nicht von sämtlicher Sprache befreit wurde. Hier muss ähnlich vorgegangen werden wie bei einem Geräusch zu viel.

Besetzung

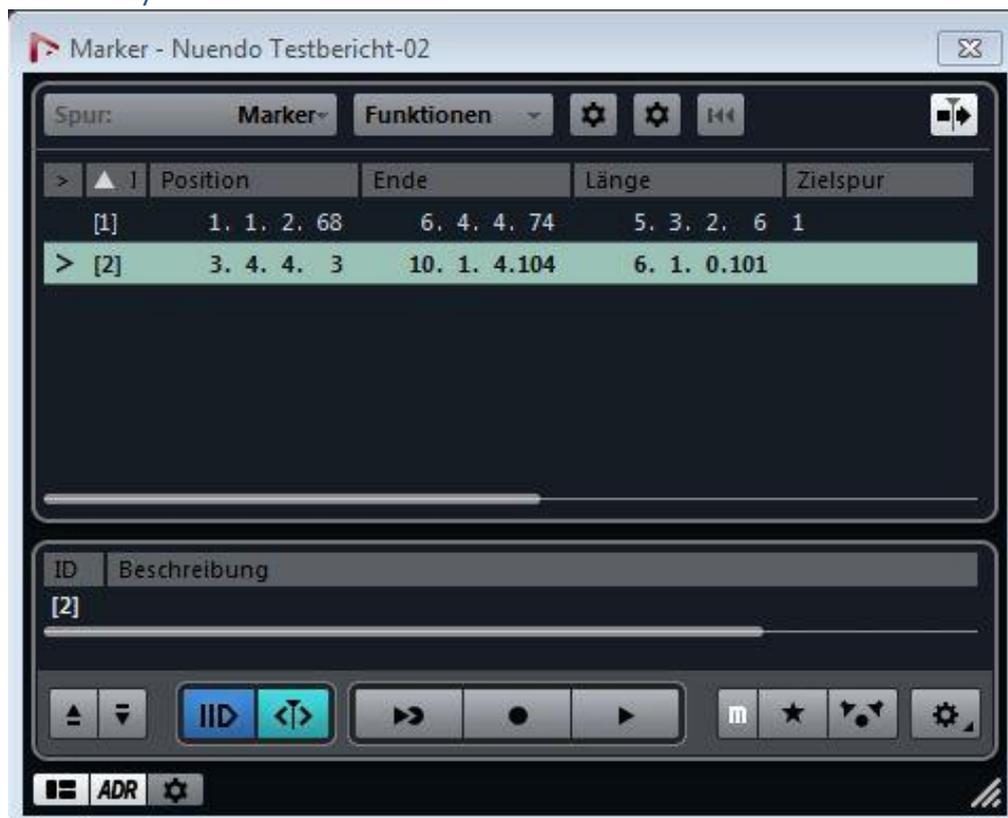
Parallel zu den Arbeiten am MuE müssen natürlich auch alle Rollen vergeben werden. Dafür muss möglichst früh der gesamte Film ausgezählt werden um möglichst genau abzuzählen, welche Rollen es gibt und wie viele Takes jede Rolle hat. Diesen Prozess werde ich hier jedoch nur kurz anreißen. Wird der Originalfilm angeliefert muss eine vollständige Liste erstellt werden, auf welcher alle Sprachrollen dieses Filmes vermerkt sind, jeweils mit einer Angabe wie viele Takes diese Rolle hat. Diese Aufgabe ist nicht ganz einfach, da man hier relativ intuitiv entscheiden muss, was ein Take. Die hier entstandene Liste wird an die Besetzer weitergegeben. Diese entscheiden nun mithilfe des Filmes, einer kurzen Rollenbeschreibung und der Take Anzahl, welcher Synchronschauspieler welche Rolle sprechen sollte. Hierbei werden immer mehrere Sprecher in Betracht gezogen, damit man Ausweichmöglichkeiten hat. Außerdem muss auf Schauspieler geachtet werden, die bereits eine feste Deutsche Stimme zugeordnet haben.

DAW

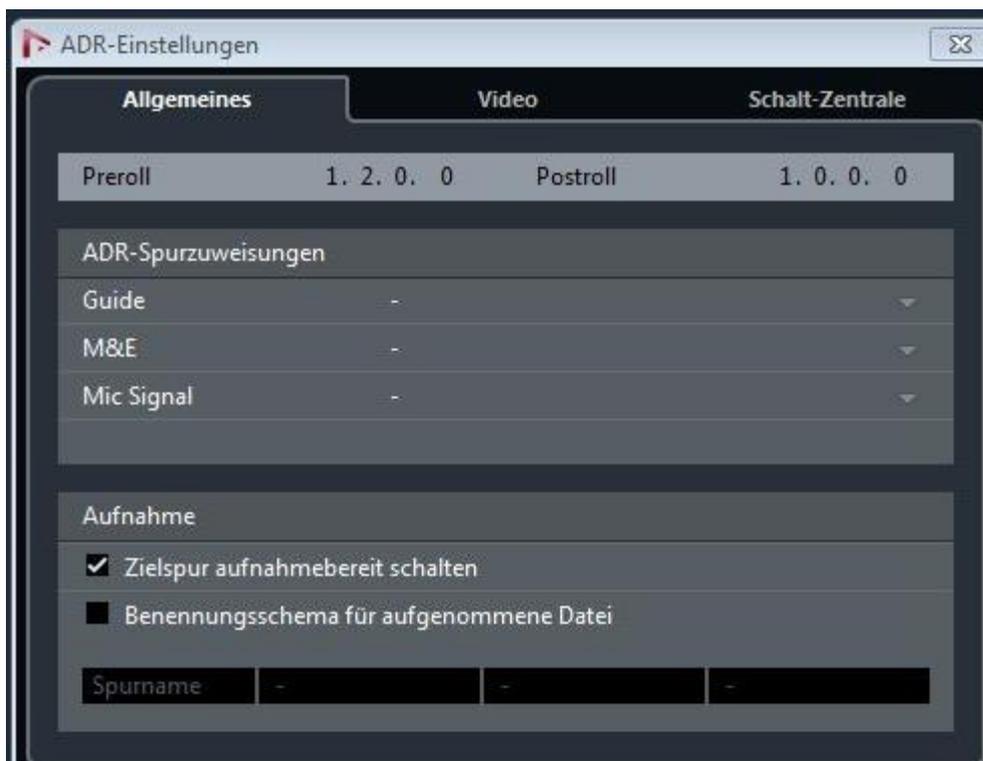
Um eine Synchronaufnahme machen zu können, ist es dringend empfehlenswert ein Taker-System zu verwenden. Pro Tools hat dafür verschiedene Addons die zusätzlich installiert werden müssten, manche kostenlos, andere nicht. Nuendo, aus dem Hause Steinberg, ist genau für diesen Zweck, also für Synchronaufnahmen erstellt worden. Es hat also ein Taker-System schon von vornherein integriert und auch alle anderen Features die für Synchronaufnahmen sinnvoll sind, sind leicht erreichbar. Dennoch wird in vielen großen Studios mit Pro Tools gearbeitet. Es ist meiner Meinung nach einfach eine Sache der Gewöhnung. Man arbeitet, logischerweise, am besten mit dem Programm mit dem man sich auskennt. Denn die relevanten Dinge wird man sowohl bei Pro Tools als auch bei Nuendo entdecken.

Was ist jetzt jedoch überhaupt ein Taker-System. Der Autor erstellt während des Schreibens eine CSV Datei. Eine Textdatei in welcher in einer bestimmten Art und Weise alle, also wirklich alle Takes des Filmes mit den zugehörigen Rollennamen und Time Codes (also Anfang und Ende) in einer Tabelle angeordnet sind. Sicherlich gibt es auch andere Dateiformate, mit denen das funktioniert, diese hat sich jedoch bewährt. Diese Datei kann dann in das Programm geladen werden und es werden automatisch für jede Rolle eine Spur mit In – und Outmarkern für jeden Take erstellt. Anhand dieser Marker kann man jetzt ganz einfach von Take zu Take springen und diese aufnehmen. Am Beispiel von Nuendo möchte ich euch gerne zeigen, was dort alles einstellbar ist. Man darf jedoch getrost davon ausgehen, dass sich andere Programm davon nicht relevant unterscheiden, sondern die meisten Features genauso anbieten.

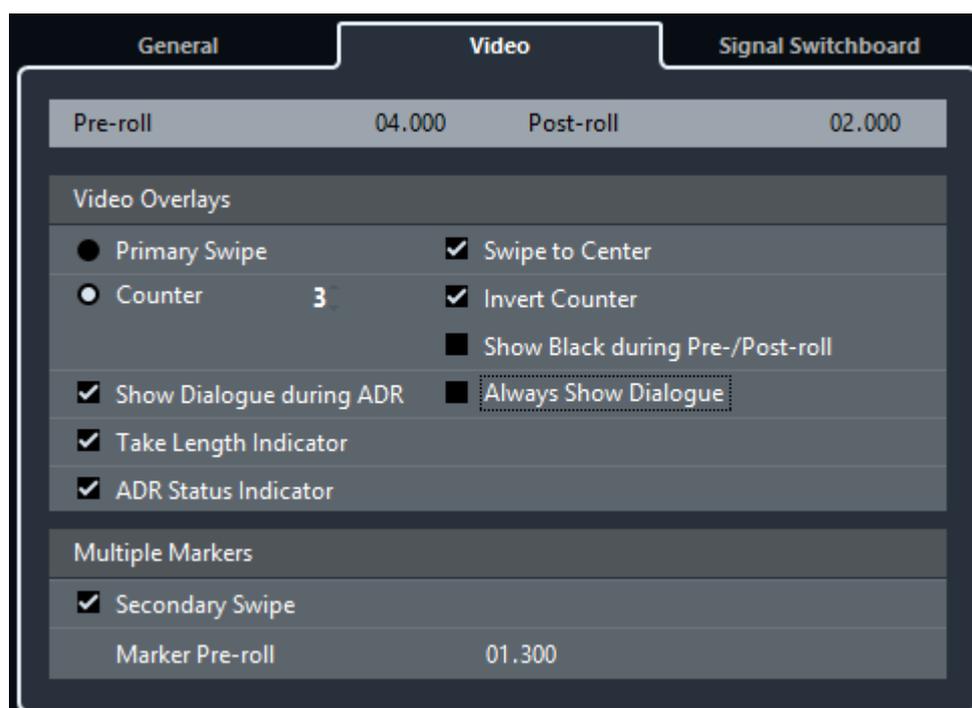
Taker-System



Dies ist das eben erwähnte Bedienfeld. Ich möchte euch einmal kurz relevanten Dinge erklären. Oben links lässt sich die Spur auswählen, welche aufgenommen werden soll. Man wählt hier die Rolle aus, welche als nächstes aufgenommen wird. Darunter erscheinen dann sofort alle Takes für die Rolle. In unserem Fall nur zwei Takes. Position, Ende und Länge sind Angaben die sich, denke ich selber erklären. In unserem Beispiel werden sie in Takten angegeben, das ist beim Synchron unüblich. Üblicherweise arbeitet man mit Time Codes. Wenn das Fenster größer wäre könnte man Rechts noch den entsprechenden Text sehen, der an die Position gehört. Da ich leider jedoch keine eigene Version von Nuendo besitze bin ich auf Bilder aus dem Internet angewiesen. Im Kasten darunter wird erneut der zum ausgewählten Take gehörende Text angezeigt. Hier lässt sich dieser auch noch spontan verändern. Und das wird auch noch wichtig. Ganz unten seht ihr eine Menge Knöpfe. Die wichtigsten sind die drei in der Mitte. Vorhören, Aufnehmen und Abhören. Diese Funktionieren aber nur so, wie sie sollen, wenn die Session richtig eingerichtet ist. Vorhören bedeutet, dass man das Englische Original einmal anhört. Was Aufnehmen bedeutet muss ich euch sicherlich nicht erklären und beim Abhören wird das Aufgenommene, im Normalfall auch alles bisher Aufgenommene was auch an dieser Stelle zu hören ist, also alle anderen Rollen, zusammen mit dem MuE abgehört. Diese Drei Knöpfe sind so wichtig, dass man sich ihre Shortkeys, „Q“, „W“ und „E“ ruhig merken sollte. Direkt links daneben, der Türkis eingefärbte Knopf hat eine weitere wichtige Funktion, welche einfach nur eingeschaltet sein sollte. Er sorgt dafür das man frei im Projekt aufnehmen kann. Ist dies nicht der Fall würde der Cursor, sobald man Vorhört, Aufnimmt oder Abhört immer zum nächstgelegenen Take der Spur springen. Dies kann auch nützlich sein, aber sobald man mal in der Mitte eines Takes noch einmal einsteigen will, da die erste Hälfte schon gut war, aber die zweite nicht, ist dieser Knopf unabdingbar. Als Nächstes ist der Knopf ganz rechts unten wichtig, denn hier gelangt man zu den entsprechenden Einstellungen dieses Fensters.



Dieses Fenster hat drei Reiter und ich werde euch die wichtigsten Funktionen kurz von links nach rechts erklären. Hier bei Allgemeines müssen zunächst drei relevante Spuren der Session angegeben werden. Die Spur auf der der Originalton liegt, also der Guide, die Spur mit dem MuE und die Spur auf die momentan aufgenommen wird. Man darf die Spuren Mic Signal und die Spur, welche im vorherigen Fenster eingestellt wird nicht durcheinanderbringen. Auf der einen liegen die Marker für die Rolle, auf der anderen wird die Rolle aufgenommen. Ansonsten lässt sich hier noch einstellen, ob die Ziel Spur, also die Mic Signal Spur automatisch scharf geschaltet werden soll und wie die Aufgenommenen Clips benannt werden sollen. Das zweite ist ziemlich wichtig. Hier sollte man ein System finden, mit dem man später gut arbeiten kann, wenn man doch mal im Medien Pool einen Clip suchen muss und nur noch grob weiß, wann man ihn aufgenommen hat.



Hier springt die Sprache leider von Deutsch zu Englisch, wie gesagt, ich bin auf Bilder aus dem Internet angewiesen. In diesem Reiter lassen sich einige nette Features für die Sprecher einstellen. Es gibt die Möglichkeit zwei Balken einzublenden, welche den Beginn des Takes anzeigen, sobald sie sich in der Mitte des Bildes treffen. Genauso kann man mit einem Counter arbeiten, welcher von drei auf eins herunterzählt. Dadurch, dass dies eine rhythmische Bewegung ist, kann der Sprecher den ganz genauen Startpunkt ein wenig besser abschätzen. Außerdem lässt sich hier einstellen, ob der Dialog am unteren Bildschirmrand für die Sprecher eingeblendet werden soll oder nicht.



Unter dem letzten Reiter lassen sich die Einstellungen vornehmen, wer was bei welcher der drei Abhöroptionen hört. Und zwar auch noch aufgeteilt in vor dem Take, während des Takes und nach dem Take. Die Cue's sind die verschiedenen Ausgänge. Einer davon geht sicherlich in die Sprecher Kabine, ein zweiter möglicherweise zum Cutter oder zum Regisseur, immer abhängig davon, ob sich dieser im selben Raum wie der Techniker befindet oder nicht. Man kann hier also wirklich sehr spezifisch und fein einstellen, wer wann was hören möchte.

Sind alle Einstellungen getätigt kann man mit den Aufnahmen beginnen.

Aufnahmen „Regisseur“

Während den Aufnahmen sind normalerweise drei bis vier Personen anwesend. Der Sprecher, Der Techniker der Regisseur und häufig ein Cutter. Üblicherweise werden alle Rollen getrennt nacheinander aufgenommen. Ausnahmen hiervon sind Ensemble Rollen. Also die kleinstrollen. Hier werden häufig mehrere Sprecher zur selben Zeit eingeladen, da diese Rollen auch wirklich sehr schnell durch sind. Dennoch sprechen sie nicht gleichzeitig, sondern nacheinander, damit die Signale schön sauber getrennt vorliegen.

Die Aufgabe des Regisseurs ist es, jedem neuen Sprecher ein kurzes Briefing zu geben, damit dieser weiß worum es in dem Film geht und was seine Rolle ist. Dafür werden dem Sprecher häufig auch schon ausschnitte aus dem Film gezeigt. Ausnahmen hiervon sind Großprojekte bei denen besonders wichtig ist, dass noch keine Bilder vor dem eigentlichen Kinostart gezeigt werden. Hier erhalten Sprecher leider nur sehr wenige Infos, dafür müssen sie dann mehr verschiedene Takes einsprechen und der Regisseur sucht sich im Nachhinein noch aus, was ihm am besten gefällt. Ist der Sprecher in der Kabine muss mit ihm die Stimmfarbe des Charakters erarbeitet werden. Jeder gute Sprecher

kann ganz bewusst seine Stimmfarbe verändern. Im Normalfall macht der Sprecher einen Vorschlag und dieser wird dann bearbeitet. Die Stimmfarbe sorgt dafür das derjenige älter oder jünger wirkt, aber häufig verbinden wir mit gewissen Klanglichen Eigenschaften auch unterschiedliche Körperliche Eigenschaften oder geistige Fähigkeiten. Ein alter Mann kann eine tiefe Rauhe Stimme haben und wirkt so sehr Erfahren. Eine Bassige Stimme, also Klangvoll und Voluminös wirkt ehrfurchtgebietend und eine kratzige oder leicht fiepsende Stimme eher ein wenig verrückt. Als Regisseur muss man mit Adjektiven um sich werfen als gäbe es kein Morgen. Dazu muss er auch auf die Interpretation des Textes achten. Man kann einen Satz durch Betonung unterschiedlich rüberbringen. Auch hier macht der Sprecher im Normalfall einen Vorschlag, aber der Regisseur kann sich dort einmischen. Dabei muss er auch ganz besonders auf Anschlüsse achten. Häufig hängt die Betonung eines Wortes davon ab, ob es schonmal vorher von jemand anderem gesagt wurde, oder allgemein, was der vorherige gesagt hat. Hierauf muss der Regisseur achten und wenn er es nicht mehr auswendig weiß, da sich solche Aufnahmen auch mal über mehrere Wochen hinweg ziehen können, dann muss er den Techniker bitten ihm die entsprechende Stelle abzuspielen. Häufig wird im Prozess des Aufnehmens auch noch mal der Text angepasst. Dies kann einzelne Sätze oder den ganzen Film betreffen. So kann der Regisseur entscheiden, dass sich zwei Rollen doch Siezen auch wenn dies der Autor anders angedacht hatte. Häufig werden jedoch einfach kleine Füllwörter ergänzt oder Herausgenommen, weil der Satz einfach zu breit oder zu kurz war.

Aufnahmen „Sprecher“

Die Aufgaben des Sprechers sind im Vorherigen Kapitel ja schon zur Hälfte erklärt worden, da sich seine mit denen des Regisseurs häufig ergänzen. In der Aufnahmekabine liegt dann ein ausgedrucktes Dialogbuch. Hier kann der Sprecher seinen Text vorab durchlesen. Ist er soweit wird ihm der Take auf Englisch gezeigt, also Vorgehört. Währenddessen muss er auf unglaublich viele Dinge gleichzeitig achten. Zuerst einmal die Stimmung in der Szene und die der eigenen Person. Die Intensität mit der gesprochen wird. Dazu muss er versuchen zu errahnen, welche Silbe des deutschen Textes auf welche Mund Bewegung des Schauspielers gesetzt werden soll. Je besser der Autor desto einfacher ist das. Zusätzlich gibt es aber auch noch Zäsuren, kleine Pausen, Atmern und ähnliches die im Text vermerkt sind und auch mit aufgenommen werden müssen. So passiert es sehr selten, dass wenn dann die Aufnahme startet gleich der erste Take sitzt. Man verhaspelt sich, vergisst etwas oder wird leicht asynchron. Und natürlich kommen dann noch die Anweisungen des Regisseurs. Bisher hat dieser noch nichts gesagt. Normalerweise lässt man den Sprecher einen ersten Vorschlag machen und gibt dann eigene Anweisungen. Das Ganze ist ein stetiger Austausch zwischen diesen beiden. Ist der Take im Kasten geht es zum nächsten. Nur sehr selten lässt man zwei Versionen da um sich später zu entscheiden. Ist man mit einer Rolle durch hört man häufig noch einmal die ersten Fünf Takes an um zu vergleichen ob sich die Stimme des Sprechers stark verändert hat im Laufe der Aufnahme. Falls ja müssen möglicherweise einzelne Takes noch ersetzt werden.

Aufnahmen „Techniker“

Während der Sprecher und der Regisseur kreativ arbeiten ist es die Aufgabe des Technikers dies möglichst flüssig zu unterstützen. Man sollte möglichst schnell in der Bedingung des Programms sein,

damit es keine großen Lücken gibt. Häufig erahnt man schon im Voraus, ob der Regisseur den gerade aufgenommenen Take noch einmal abhören will oder ihn gleich verwirft. Häufig ist es auch notwendig schon während der Aufnahmen kleine Schnitte zu machen, damit ein Sprecher nur einen Teil eines Takes erneut aufnehmen muss. Darüber hinaus muss er auf Geräusche auf der Tonspur achten, falls der Sprecher ausversehen solche verursacht. Dies kann leicht geschehen, falls er mit Kopfhörern arbeitet und das Kabel gegen das Pult kommt. Selbst so leise Geräusche wie ein grummelnder Magen sind auf der Aufnahme hörbar. Und wenn er dann noch Kapazitäten hat darf auch er Verbesserungsvorschläge für den Take machen. Viele Regisseure sind dankbar, wenn noch mehr Meinungen hinzukommen. Man muss sich nur immer bewusst sein, dass am Ende der Regisseur das letzte Wort hat.

Aufnahmen „Cutter“

Ist ein Cutter anwesend so ist seine Aufgabe, zu schauen, ob der Clip synchron ist. Er achtet auf Zäsuren, Sprachtempo und Labiale. Und dann kommen Anweisungen wie, „vorne schneller, hinten breiter.“ Damit weiß der Sprecher, dass der erste Teil des Takes zu breit war und die Pause dazwischen dadurch zu weit hinten lag, er muss diese also schneller sprechen. Damit er hinten dann aber wieder richtig rauskommt muss er den zweiten Teil dementsprechend langsamer sprechen. Cutter sind jedoch nicht immer anwesend. Wenn keiner dabei ist muss diese Aufgabe von Techniker und Regisseur gemeinsam übernommen werden.

ADR vs. Synchronfilm (2)

Beim ADR fallen einige Punkte der Vorbereitung weg. Auch bei den Aufnahmen ist für Regisseur und Sprecher manches einfacher.

Zuerst muss kein Dialogbuch erstellt werden, man arbeitet einfach mit der Conti. Auch das Casting fällt meistens weg, da man auf die Originalschauspieler zurückgreifen kann. Selten wird dies jedoch aus manchen Gründen nicht getan. Der einfachste Grund wäre, dass der Schauspieler nicht mehr zur Verfügung steht. Manchmal hat ein Schauspieler auch einfach keine schöne Stimme oder einen zu starken Dialekt, sodass man aus gestalterischen Gründen auf einen anderen Sprecher wechselt. Bei den Aufnahmen selber geht vieles deutlich schneller, da die Schauspieler ihre Rollen schon kennen und auch der Text schon absolut festgenagelt ist. Nur wenn Schauspieler im Off sind wird immer wieder noch etwas an der Formulierung verändert. Man sieht also, beim ADR geht vieles deutlich schneller und einfacher. Dennoch hat es seine Tücken und man kann noch vieles falsch machen. Ganz besonders, weil die Schauspieler nach dem Dreh häufig nicht mehr die Motivation mitbringen noch zwei Tage im Studio zu stehen. Dann ist es am Regisseur die wieder auf Trab zu bringen.

Besondere Herausforderungen

Es gibt einige besondere Herausforderungen auf die ich noch einmal getrennt eingehen möchte:

Immer wieder kommt es vor, dass sich Abkürzungen oder ähnliches auf Anfangsbuchstaben von Englischen Wörtern beziehen. Da diese im Deutschen aber nicht zwangsläufig mit denselben

Buchstaben beginnen wird es hier schwierig. Immer wieder gelingt es den Autoren solche Probleme zu lösen, aber es gibt auch genügend Beispiele, bei denen dies grandios gescheitert ist.

Catchphrases die dich wiederholen und unterschiedlich eingebaut sind. Ein Extrem unkompliziertes Beispiel hierfür ist aus der Serie „How I met your Mother“. Barney Stinson's berühmter Ausspruch „Legendary“ lässt sich sehr leicht ins Deutsch Übersetzen. Dagegen lassen sich schon kurze Sätze wie Der Ausspruch „Why so serious?“ des Jokers aus „The Dark Night“ eher schwer ins Deutsche übertragen. Nicht nur, da die Formulierung „Serios“ an dieser Stelle absolut unpassend wäre, sondern auch, weil die Art der Aussprache der Einzelnen Silben besonders des Buchstabens „S“ ganz deutlich den Wahnsinn in diesem Charakter widerspiegeln. Die Entsprechende deutsche Übertragung an dieser Stelle kann also nur schlechter werden.

Ganz deutlich sind die Schwächen der Synchronisation bei Wortspielen zu entdecken. Hier gibt es auch wieder unzählige Beispiele. Sicher kennt man selber einige. Ich kann hierzu nur empfehlen einmal das Internet zu durchstöbern. Da einem im Fall der Fälle aber leider selber keine einfallen habe ich im Folgenden Zwei Beispiele der Internetseite:

<http://www.von-steht.de/blog/originalton-statt-synchronisation/>

abgedruckt.

In der Star-Wars-Parodie Spaceballs gibt es in einem Raumschiff die Meldung „They jammed our radar!“, was zunächst richtig übersetzt wurde mit „Sie haben unser Radar blockiert!“. Das Lustige im Film ist allerdings, dass die Blockade mit einem übergroßen Marmeladenglas vorgenommen wurde, denn „jam“ kann auch „Marmelade“ heißen. Dieser Aspekt ist bei aller Mühe einfach nicht ins Deutsche zu übertragen.

Bei Pulp Fiction wird folgender Witz erzählt: „Three tomatoes are walking down the street – a poppa tomato, a momma tomato, and a little baby tomato. Baby tomato starts lagging behind. Poppa tomato gets angry, goes over to the baby tomato and squishes him... and says, „Catch up.““

Der Witz hängt völlig an dem Wortspiel „catch up“ / „ketchup“ und kann ebenfalls nicht übersetzt werden.

Und es gibt noch unzählige Beispiele mehr.

Quellen

Bilder:

Steinberg.net

Recording.de

Wortspielbeispiele:

Von-steht.de