

Lippensynchrone Nachvertonung

Englisch: Looping / ADR (Automated Dialogue Replacement)

TON

Sprecher synchronisiert neue Dialoge später im Studio zur Bildaufzeichnung — Match-on-Action und Lippenbewegung müssen exakt passen. Unverzichtbar für Dialogkorrekturen und mehrsprachige Fassungen.

Im Studio sitzt der Schauspieler vor der Leinwand, Kopfhörer auf, Mikrofon in Reichweite — und muss seine eigene Performance noch einmal sprechen, während er seine Lippen bewegt. Das ist Looping, das handwerkliche Rückgrat jeder modernen Filmproduktion. Der ursprüngliche Dialog am Set war zu laut, zu leise, überlagert von Verkehrslärm oder wurde schlicht nicht gedreht — im Nachhinein wird er im kontrollierten Studio-Umfeld aufgenommen und exakt zur Bildaufzeichnung synchronisiert. Die technische Anforderung ist eindeutig: Die Lippenbewegungen des Schauspielers müssen mit dem neuen Dialog übereinstimmen. Das ist kein approximatives Geschäft. Die Szene läuft in einer Endlosschleife — meist drei bis fünf Wiederholungen pro Satz — während der Sprecher seinen Text timed. Der Cutter oder der Ton-Editor markiert die exakten Schnittmarken: wo der Mund öffnet, wo der Konsonant kommt, wo die Lippe schließt. Kleinste Abweichungen fallen sofort auf — das Publikum erkennt eine unsynchrone Stelle in Millisekunden. Bei mehrsprachigen Fassungen wird es noch komplexer: Der französische Schauspieler muss zum englischen Mundbild sprechen oder umgekehrt. Da entstehen absurde Sätze mit ungünstigen Vokalen an den Schnittmarken. Looping ist auch künstlerisches Problem. Ein Schauspieler, der im Studio ohne Set-Umgebung, ohne Gegenspieler, ohne die emotionale Energie des Drehs spricht, kann schnell hölzern und leblos klingen. Gute Looping-Sessions brauchen einen erfahrenen Ton-Regisseur, der den Schauspieler zurück in die Szene holt, die Energie reaktiviert. Manchmal hilft ein kurzer Video-Clip des Originals, manchmal ein Schauspieler am anderen Mikro als Gegenspieler. Das macht den Unterschied zwischen einer passablen und einer überzeugenden Nachvertonung. Praktisch wird Looping in zwei Workflows eingeteilt: Story-Dialog — intelligible Gespräche, die zum Handeln gehören — und Background-Gespräche, die atmos-ähnlich funktionieren. Beim Story-Dialog ist die Synchron-Genauigkeit nicht verhandelbar. Beim Background darf es lockerer sein, da die Zuschauer es sowieso unterbewusst hören. Gute Looping-Sessions dauern pro Schauspieler zwei bis vier Stunden. Jeder Satz wird mehrfach genommen, jede Take wird dokumentiert. Im Schnitt nutzt der Sound-Editor die beste Variante — meist nicht die erste, sondern eine mittlere Take, wo Energie und Timing stimmig sind. Ohne professionelles Looping keine internationalen Koproduktionen, keine Dialogkorrekturen, kein mehrkanaliges Mischen.