

Drahtton-Aufzeichnung

Englisch: Scratch Track Recording

TON

Live am Set aufgenommener Ton — Dialog, Atmung, Aktion — für Schnitt und spätere Synchronisation. Nicht für finales Mix bestimmt, nur als Referenz und Timing-Vorlage.

Am Set passiert das Wichtigste oft zwischen den Takes: Der Tonmann fängt mit einer einfachen Kamera- oder Lavalier-Aufnahme ein, was gerade vor der Linse passiert. Dialog, Atemgeräusche, das Knarren eines Stuhls — alles landet auf Band oder Speicherkarte. Das ist der Drahtton, und er dient einem einzigen Zweck: dem Schnittmeister später ein verlässliches Timing-Gerüst zu geben, ohne das der Rhythmus des Films verloren geht. Die praktische Notwendigkeit liegt auf der Hand. Im digitalen Schnitt sind Audio-Referenzen nötig, um Schnitte zu setzen, bevor die nachträgliche Synchronisation — ADR genannt — überhaupt beginnt. Der Drahtton ist der Taktgeber. Jedes Wort, jede Pause, jeder Atemzug liegt bereits im Rohschnitt vor. So arbeitet der Editor strukturiert: Er platziert die O-Töne zuerst, orientiert sich am Original-Dialog und schneidet die Bilder danach. Ohne diese Rohversion fehlt jede Orientierung. Gleichzeitig spart eine gute Drahtton-Aufzeichnung später massive Synchronisationskosten — manche Dialoge lassen sich retten, einzelne Sätze oder sogar ganze Szenen müssen nicht nachgesprochen werden. Auf technischer Seite ist das Setup bewusst simpel gehalten. Oft genügt eine Rode-Wireless-Kapsel, die Kamera-Ton oder ein einfacher Recorder. Qualität ist sekundär — Rauschen, Hintergrund, Hall — das alles wird später sowieso entfernt oder überschrieben. Es geht um Verständlichkeit und Timecode-Synchronität. Viele Kameramänner synchronisieren den Ton-Rekorder per Timecode mit der Bildkamera, um das Schneid-Sync später spielend zu schaffen. Andere Projekte arbeiten mit dem Clap-Board und visueller Synch — das Slate-Geräusch bildet den Ankerpunkt. Die häufigste Verwechslung: Drahtton ist nicht der Originalton des Films. Er ist das Gerüst darunter. Im Finalfilm hört der Zuschauer später den nachsynchronisierten Dialog, die Atmos-Ebenen, Sound Design — alle Layer, die in der Mischerei zusammengefügt wurden. Der Drahtton verschwindet komplett. Er war immer nur das Werkzeug, um den Prozess zu steuern.