

Sounddesign Teil 5 – Die Stimmen im Spiel.

(Von Alexander „loitschix“ Loitsch, © 2003, <http://sound4you.net>)

1. Stimmaufnahmen/Synchronisation für Spiele und Film.

Vor einigen Tagen bekam ich eine Anfrage ob es nicht so etwas wie ein „Geheimrezept“ gäbe wie man am besten Stimmen für Computerspiele, bzw. Synchronisationen zu Filmszenen produziert. Ich sagte dem Kunden das es hier schon einige Dinge gäbe die es zu beachten gilt, aber so was wie ein „Patentrezept“ hat (zum Glück) noch niemand erfunden. Jeder Sounddesigner arbeitet mit anderen Mitteln. Trotzdem hielt ich die Sache für wichtig genug um dem Thema „Stimmen & Synchronisation“ diesen Artikel zu widmen.

2. Die richtige Stimme, oder „Zutat Nummer 1“.

Die Tage als mal eben schnell einer der Programmierer einige Stimmen für sein Computerspiel imitiert hat sind lange vorbei. Im digitalen Zeitalter sind perfekt aufgenommene, ausdrucksstarke Sprachstimmen in Spielen bereits genau so wichtig wie im Bereich des Films geworden. Der „Vokalarzt“ ist bereits zu einem eigenständigen Berufsbild avanciert. Es gibt nur eine Hand voll wirklich gut beschäftigter (und bezahlter) Synchronsprecher in Deutschland die sowohl Kinofilme als auch Werbung, aber auch bereits Computerspiele synchronisieren.

3. Einige Beispiele, oder „Voices!“.

Die Liste der professionellen Synchronsprecher und Ihrer „Werke“ ist lang. Hier daher nur drei der bekanntesten Sprecher/innen. Auch die von Ihnen erwähnten „Sprechrollen“ sind nur ein kleiner Teil Ihrer Arbeit.



Joachim Kerzel: Jack Nicholson (*Hexen von Eastwick, Batman, Frage der Ehre, Wolf, Mars Attacks, Besser geht's nicht*), Dustin Hoffmann (*Standardstimme seit „Hook“, Outbreak, Sleepers, Mad City*), Anthony Hopkins (*Freejack, Der Elefantenmensch, Hannibal, Roter Drache*), Robert Wagner (*Hart aber Herzlich, Austin Powers 1+2*), Jean Reno (*Ronin, Leon der Profil*), Michael Ironside (*Starship Troopers*), Harvey Keitel (*From Dusk Till Dawn, Smoke, Cop Land*), Robert de Niro (*Untouchables, Brazil, Angel Heart*), Tom Skeritt (*Top Gun*), Jean Paul Belmondo (*Das unheimliche Haus, F 1992*), „Sein Schatten“ (*The Lexx*)...



Arne Elsholz: Tom Hanks (*Scott & Huutsch, Teufliche Nachbarn, Schlaflos in Seattle, Forrest Gump, Philadelphia, Apollo 13, Der Soldat James Ryan*), Eric Idle (*Leben des Brian, Der Sinn des Lebens, Casper*), Kevin Kline (*Fisch namens Wanda, Wilde Kreaturen, In & Out, Dave, French Kiss, Wild Wild West*), Bill Murray (*Ghostbusters 1+2, Und täglich grüßt das Murmeltier, Drei Engel für Charlie*), Jeff Goldblum (*Jurassic Park Teil 1 + 2, Independence Day, Der Guru*), Dustin Hoffmann (*Dick Tracy*)...



Franziska Pigulla: „Scully“ Gillian Anderson (*Akte X, Leben und leiden in L.A.*), Demi Moore (*Enthüllungen, Ein unmoralisches Angebot*), Sharon Stone (*Begegnungen*), Robia la Morte (*Buffy-Im Bann der Dämonen*)...

Nun noch einige Spiele-Titel:

- **Arne Elsholz:** *Disc-World I + II*
- **Raimund Krone:** *Star Trek*
- **Tobias Meister:** *Floyd*
- **Wolfgang Pampel:** *Indiana Jones*
- **Franziska Pigulla :** *Hellblender, Baphomet's Fluch 1+2...*

Es ist nur von Vorteil für die Produktion eines Titels professionelle Sprecher zu engagieren, oder zumindest eine Person die es gewohnt ist zu sprechen (Radiomoderator, Fernsehreporter, Vortragender, etc...)

4. Das richtige Script, oder „Ohne Drehbuch geht gar nichts“.

Einer der am meisten unterschätzten Problembereiche bei der Synchronisationsarbeit ist ein schlechtes Script, welches auch nicht durch Improvisationstalent oder stimmliche Qualitäten eines Sprechers entschärft werden kann. Daher sollte man sehr viel Zeit darauf verwenden gute Dialoge, passend zu den Szenen, und/oder Animationen zu verfassen und diese in gut lesbarer, schriftlicher Form für den/die Sprecher/in festhalten.

5. Genaue Planung, oder „Vorbereitung ist Alles“.

Es kann nur immer wieder betont werden: Vorbereitung ist alles!

Bevor ein Vorsprechen (Casting) veranstaltet wird um verschiedene Stimmtalente zu testen und auszuprobieren ob eine Stimme zu dem zu synchronisierenden Material passt, sollten einige wichtige Dinge berücksichtigt und vorbereitet werden. Bei genauer Planung spart dies dann eine Menge Zeit und Kosten, denn die Uhren in einem Aufnahmestudio „ticken etwas teurer“ als zum Beispiel zu Hause in stillen Kämmerchen. Folgende Faktoren sollten unbedingt vorhanden sein um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten:

- Ein komplettes Script mit folgenden Punkten:
 - Kurze Beschreibung der Charaktere welche synchronisiert werden sollen.
 - Beschreibung welche Art von Voiceartist welche „Rolle“ sprechen soll
 - Eine Aufstellung wie viel Text auf jeden Sprecher entfällt (am besten die Anzahl der Zeilen).
 - Die Art der geforderten Synchronisation (Einfaches sprechen, Geräusche erzeugen wie z.b. lachen oder stöhnen, singen, etc...)
 - Art der benötigten Stimmen (Einzeln gesprochen, im Chor, etc...)
 - Der komplette zu sprechende Text.
- Das zu vertonende Material (Film, Spielszene, etc...).
- Eine genaue Zeitplanung für das Projekt.
- Eine genaue Budgetplanung für das Projekt.
- Eine komplette Liste aller in Frage kommender Künstler mit der Aufzählung von Ersatz falls jemand auf Grund von Krankheit oder sonstigen widrigen Umständen verhindert ist.
- Schriftliche Festlegung wo und wie die Stimmen aufgezeichnet werden sollen.
- Schriftliche Festlegung wo und wie die Stimmen zum Audiomaterial synchronisiert werden sollen.

Noch ein paar Worte bezüglich der Produktionskosten:

Es sollte immer im Auge behalten werden das „Voiceartists“ welche „wirklich was auf dem Kasten haben“ im Vorfeld mehr Kosten verursachen als billigere Künstler. Trotzdem sollte es eine Überlegung wert sein eine Spitzenkraft zu engagieren, da diese Leute in kürzester Zeit in die Materie einsteigen könne, und in der Regel auch fähig sind mehrere verschiedene Charaktere/Sprechrollen zu sprechen ohne das der Hörer/Seher bemerkt das es sich immer wieder um ein und die selbe Person handelt. Und jetzt mal ganz ehrlich: Es ist doch zusätzlich noch ein gutes Gefühl einen „Tom Cruise“ oder eine „Nicole Kidmann“ in seiner Produktion zu haben, oder? Außerdem ist dies noch eine weitere Eigenschaft eines Produktes welche sich gut vermarkten lässt.

6. Auswahl, oder „Schauspieler bevorzugt!“.

Nach erfolgreichem Casting geht es in der Regel an die Auswertung der entsprechenden Vorsprecher/innen und Festlegung wer nun den Synchronjob übernehmen wird. Hier sollten auf jeden Fall Künstler die bereits selber schauspielerisch tätig waren (sei es nun im Kino, Fernsehen, Musical, Theaterbühne, etc...) bevorzugt werden. Voiceactors mit schauspielerischer Ausbildung und/oder Erfahrung schaffen es viel leichter und schneller sich in eine fiktive Rolle hineinzusetzen um Ihr Leben und Form zu geben.

Eines der besten Beispiele ist der Hauptdarstellers (Ein Faultier) bei „Ice Age“, gesprochen von Otto Waalkes. Wer zufällig das Glück hatte ihn bei den Synchronisationsarbeiten zusehen zu können würde sofort verstehen warum es heißt „Schauspieler bevorzugt“. Otto Waalkes langjährige Bühnenerfahrung machte sich hier wieder einmal voll bezahlt, denn er legte sein gesamtes schauspielerisches Talent in diese Sprechrolle. Gewisse Szenen wurden durch seine Mimik, seine Stimme und seinen Ausdruck lustiger als auf der Leinwand, was jedoch auch stimmlich im Film absolut „überkommt“.

7. Lerne von Hollywood, oder „Film ab!“.

Viele Spieledesigner machen den Fehler ein Computerspiel als losgelöste, eigenständige Multimediaform zu betrachten. Wir sollten immer im Hinterkopf behalten das Menschen die Computerspiele spielen in der Regel von Klein auf von Filmen im Kino und im Fernsehen geprägt wurden. Daher ist es für einen Sounddesigner sehr wichtig sich mit den seit Jahrzehnten und Dutzenden von Oscars lang bewährten „Kochrezepten“ der Filmbranche auseinander zusetzen.

Versuchen wir bei unserem nächsten Besuch im Kino einmal bewusst darauf zu achten wann welche Stimmen wie eingesetzt werden, und von den Besten im Showbizz zu lernen.

Bei Fragen oder Anregungen zu diesem Artikel kontaktieren Sie mich bitte unter
a.loitsch@sounddesign.loitschix.com.