



# DUB-IN DIRECTOR CURRICULUM

A Guide for Dubbing Social Skill Training for People with Psychosocial Disabilities



Co-funded by the European Union

FUNDACIÓN  
**Intras**

# DUB-IN LEHRPLAN

Ein Leitfaden für Synchronisation  
Training sozialer Fertigkeiten für Menschen



Dieses Curriculum wurde im Rahmen des Projekts DUB-IN- Charting Future Directions on Social Skill Training for People with Psychosocial Disability entwickelt, das durch das Erasmus+ Programm der Europäischen Union finanziert wurde.

Projektpartner:

INTRAS FOUNDATION, Spanien

National and Kapodistrian University of Athens (NKUA), Griechenland

Society of Social Psychiatry P. Sakellaropoulos (EKP&PSY), Griechenland

pro mente OÖ, Österreich

Smashing Times, Irland

European Platform of Rehabilitation (EPR), Belgien

Projektreferenznummer: 2021-1-ES01-KA220-ADU-000033586

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, die lediglich die Ansichten der Autor:innen wiedergibt. Die Kommission ist nicht verantwortlich für die Nutzung der in diesem Lehrplan enthaltenen Informationen.

Jede Art der Vervielfältigung oder Verbreitung ist erlaubt, außer zu kommerziellen Zwecken, solange die Quelle gewürdigt und angegeben wird.

Publikationsjahr: 2023

© Dub-in Project

Autor:innen:

Michaela Antoniou & Yannis Charakopoulos (NKUA)

In Zusammenarbeit mit:

María Carracedo, Sonia García, María Ayuso and Sara Marcos (INTRAS FOUNDATION)

Arsenia Malakozi, Dina Topali, Valentini Bochtsou, Vasiliki Papadopoulou (SSPPS)

Fabiola Gattringer (pro mente OÖ)

Freda Manweiler and Veronica Leaney (Smashing Times)

Alicia Gómez and Loredana Martinez (EPR)



## INDEX

<b>1 / Die Kunst der Synchronisation</b>	<b>5</b>
1.1. Was ist Synchronisation?? .....	5
1.2. Synchronisation in den Partnerländern.....	6
1.2.1. Synchronisation in Spanien.....	6
1.2.2. Synchronisation in Belgien.....	8
1.2.3. Synchronisation in Österreich.....	8
1.2.4. Synchronisation in Irland.....	9
1.2.5. Synchronisation in Griechenland .....	10
<b>2 / Die Kraft der Stimme</b>	<b>13</b>
2.1. The Power of the Voice – artistic, cultural and pedagogicalperspectives.....	13
2.2 Die Kraft der Stimme bei Menschen mit psychosozialer Beeinträchtigung .....	15
<b>3 / Der Trainingsleitfaden</b>	<b>19</b>
3.1. Die Phasen der Synchronisation.....	19
3.1.1. Die Übersetzung des Textes. Die Adaption. Die Synchronisation (Lippensynchronisation). .....	19
3.1.2. Schauspiel und Regie .....	20
3.2. Synchronisation für Menschen mit psychosozialen Beeinträchtigungen.....	22
<b>4 / Das Training</b>	<b>23</b>
<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>63</b>
<b>Relevante Links zur Synchronisation</b>	<b>65</b>

KAPITEL 1  
**DIE KUNST DER  
SYNCHRONISATION**





# 1 / Die Kunst der Synchronisation

## 1.1. Was ist Synchronisation??

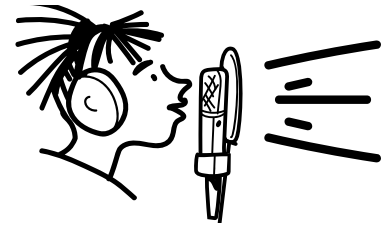
Auf die Frage, was die Synchronisation ist, gibt es verschiedene Antworten, die alle gültig sind und die unterschiedliche Wahrnehmungen zu Synchronisation definieren, je nachdem, wie die Menschen zu ihr stehen. Umgangssprachlich heißt es manchmal „Synchrosprechen“. Im zweiten Teil dieses Kapitels wird das Wissen um die Wahrnehmung der audiovisuellen Vorführung der synchronisierten Versionen von Filmen und Fernsehserien in den einzelnen Ländern beleuchtet. Die Zuschauer:innen in den einzelnen Ländern haben eine emotionale und praktische Bindung an die Synchronisation, die zum einen mit den Erinnerungen an ihre Kindheit und zum anderen mit der Erleichterung zusammenhängt, die die Synchronisation den Zuschauern bietet, um einen Film in ihrer eigenen Sprache zu sehen. Es handelt sich um ein hochtechnisches Unterfangen, das die Arbeit von Techniker:innen wie Toningenieur:innen und Tonbearbeiter:innen erfordert, die das produzierte Material aufnehmen und bearbeiten. Es ist auch ein künstlerisches Unterfangen, das die kreative Kraft und die Fähigkeiten von Übersetzer:innen, Adaptionkünstler:innen, Schauspieler:innen und Regisseur:innen erfordert, die ein Originalmaterial in ihre eigene Sprache und Kultur übersetzen und übertragen sollen. Diese beiden Kategorien, die Techniker:innen und die Künstler:innen, bilden eine hochspezialisierte Gruppe, die alle mit der Synchronisation verbundenen Prozesse durchführt, die im dritten Kapitel dieses Handbuchs analysiert werden.

Der belgische Synchrosprecher Daniel Nicodème erklärt, dass der:die Schauspieler:in beim Synchronisieren „lernen muss, zu beobachten, zuzuhören, zu mimen und sich sofort in eine Emotion hineinzusetzen. Man baut keine Rolle auf wie im Theater oder im Kino. Man muss sofort eintauchen und sich trauen, starke Emotionen, Lachen und Tränen zu spielen“. Der Komiker weist auch auf die Schwierigkeit hin, einen Dokumentarfilm mit Interviews zu vertonen. Die Schwierigkeit besteht darin, für jemanden zu sprechen, der keine Rolle spielt. Hier kommt das so genannte „Plating“ ins Spiel, bei dem der übersetzte Text über die Originalstimme des Interviewpartners gelegt wird, da es schwieriger ist, jemanden zu synchronisieren, der keine Rolle spielt.

Im Allgemeinen wird bei der Synchronisation der Originaldialog eines Videos oder Films durch einen neuen Ton ersetzt. Es handelt sich um einen Prozess, bei dem die Originalstimme der Schauspieler:innen durch die Stimme anderer Schauspieler:innen in einer anderen Sprache ersetzt werden muss. Obwohl die Synchronisation insofern als ein dem Voice-over ähnliches Verfahren angesehen werden kann, als die Originaltonspur in den Prozess einbezogen wird, unterscheidet sie sich in zweierlei Hinsicht vom Voice-over. Erstens, die Originaltonspur, die den Dialog enthält, wird vollständig gelöscht und durch eine neue Tonspur in der Zielsprache ersetzt, was kulturelle, sprachliche und ähnliche Fragen aufwirft, die im zweiten Kapitel behandelt werden. Zweitens muss bei der Synchronisation die Lippen synchronität beachtet werden, d. h., dass die gesprochene Sprache der Person so genau wie möglich mit den Lippenbewegungen der Person auf dem Bildschirm übereinstimmen sollte, um „natürlich“ und authentisch zu klingen (siehe Ranzato 2016)- dieser Aspekt der Synchronisation wird im dritten Kapitel des vorliegenden Buches behandelt.

Es gibt jedoch eine eher theoretische und technische Definition der Synchronisation. Wie Maria Pavesi, Maicol Formentelli und Elisa Ghia anmerken, handelt es sich um ein Verfahren, das:

Unter den verschiedenen Übersetzungsmodalitäten ist die Synchronisation diejenige, die die Ziele und den Charakter des Originaldialogs am ehesten wiedergibt, indem sie die Tonspur eines audiovisuellen Produkts in der Ausgangssprache durch eine Tonspur in der Zielsprache ersetzt, mit dem Ziel, ein semiotisches Ganzes zu



Gruppe von Schauspieler:innen, die sich auf die Synchronisation spezialisiert haben. Wie im folgenden Abschnitt dargestellt wird, hat jedes Land eine andere Regelung und Vorgehensweise in Bezug auf die Synchronisation.

## 1.2. Synchronisation in den Partnerländern

Die Strategien in Bezug auf die Synchronisation ist von Land zu Land unterschiedlich. In der Literatur werden drei Gruppen von Ländern nach der Art der Synchronisation unterschieden, die sie anwenden:

- Die erste Gruppe besteht aus englischsprachigen Ländern wie den Vereinigten Staaten und dem Vereinigten Königreich, in die nur wenige Filme importiert werden. Ausländische Filme werden hauptsächlich mit Untertiteln versehen und nicht synchronisiert. Die meisten ausländischen Zeichentrickfilme, wie Pokémon oder Digimon, werden jedoch ins Amerikanische synchronisiert und dann in den meisten Ländern verbreitet.
- Die zweite Gruppe besteht aus Ländern, die die Untertitelung eingeführt haben und sich durch einen hohen Anteil importierter Filme auszeichnen. Zu diesen Ländern gehören die Niederlande, Schweden, Dänemark, Griechenland, Slowenien, Kroatien, Portugal und einige außereuropäische Länder. In Belgien und Finnland sind die Filme zweisprachig untertitelt, wie weiter unten ausgeführt wird.
- Die dritte Gruppe besteht aus Ländern, die die Synchronisation bevorzugen, und umfasst vor allem Frankreich, Italien, Deutschland und Spanien (die FIGS-Gruppe). In diesen Ländern wird die überwiegende Mehrheit der Filme nachsynchronisiert. Neben dem wirtschaftlichen Faktor geht es auch um die Rolle von Sprache im Bewusstsein des Publikums. Diese Bevorzugung hat auch durchaus historische Gründe ([hdl.handle.net/11713/2223](https://hdl.handle.net/11713/2223)). So geht die Entscheidung Italiens für die Synchronisation auf die 1930er Jahre zurück, als das faschistische Regime Mussolinis wollte, dass die Zensur unbemerkt in den Originaltext eingreifen kann ([popaganda.gr/stories/372621-2](https://popaganda.gr/stories/372621-2)). Wie noch erörtert wird, gibt es auch in Spanien eine Tradition der Synchronisation aus politischen Gründen, da während der Diktatur Francos alle Fernsehprogramme und Filme aus Zensurgründen zwangssynchronisiert wurden ([www.interpretit.eu/el/blog/item/15-dubbing-for-the-first-time](https://www.interpretit.eu/el/blog/item/15-dubbing-for-the-first-time)). Das Gleiche galt für Deutschland. Darüber hinaus nutzten die faschistischen Regime in Europa das Kino als Instrument der ideologischen Kontrolle- Mussolini selbst gründete 1937 die Cinecittà in Rom ([popaganda.gr/stories/372621-2](https://popaganda.gr/stories/372621-2)).

### 1.2.1. Synchronisation in Spanien

In Spanien werden fast alle im Fernsehen oder in den Kinos ausgestrahlten Inhalte in einer der Amtssprachen des Landes (Spanisch, Katalanisch, Baskisch und Galizisch) synchronisiert. Trotz der Verfügbarkeit von Filmen mit Untertiteln in den Kinos bestimmter Städte zeigen Umfragen immer wieder, dass die Spanier:innen synchronisierte Filme bevorzugen, was dazu führt, dass diese im Fernsehen und in den Kinos dominieren (Zaro, 2000, S. 130-132). Diese Neigung zur Synchronisation ist kein neues Merkmal der spanischen Filmkultur und hat mehrere historische Gründe.

Erstens konnte in den 1930er Jahren, als das gesprochene Kino in Spanien eingeführt wurde, nur ein winziger Teil der Bevölkerung eine Fremdsprache lesen oder verstehen. Damals wussten die Verleihfirmen importierter Filme, dass die Synchronisation eine gute Strategie war, um ein größeres Publikum zu erreichen und ihre Gewinne zu steigern. Bald wurden die meisten ausländischen Filme, die in Spanien ankamen, synchronisiert,



bevor sie in den Verleih kamen. Doch damit nicht genug: Am 23. April 1941, unter der Diktatur von General Franco, wurde durch eine Anordnung des Spanischen Unterhaltungsverbandes die Synchronisation für die Einfuhr aller ausländischen Filme zur Pflicht. Als Teil einer Reihe von Maßnahmen, die das nationale Kino und den symbolischen Wert der spanischen Sprache schützen sollten, zielte die Anordnung darauf ab, die Kosten für den Vertrieb ausländischer Filme im Land zu erhöhen (Galán, 2020). Praktischerweise griff die Zensur der Diktatur ständig in den Prozess der Synchronisation ein und änderte die Drehbücher, wenn der Originalfilm unerwünschte politische und moralische Inhalte enthielt (Piastra, 1989).

Der offizielle Befehl, der die Synchronisation vorschrieb, wurde 1946 aufgehoben. Dies änderte jedoch nichts an der massiven Verbreitung von synchronisierten Filmen unter den in Spanien vertriebenen Filmen (Galán, 2020). In den 1970er und 1980er Jahren erreichte eine Initiative der lateinamerikanischen Filmindustrie, Filme in einer universellen Standardform des Spanischen zu synchronisieren, die keinen ausgeprägten spanischen Akzent oder nationale Ausdrücke enthielt, auch Spanien. Die Synchronstudios ließen dieses ehrgeizige Vorhaben jedoch bald wieder fallen, da es nicht möglich war, die Spuren der lokalen Varianten der Sprache vollständig zu beseitigen. Heute werden die meisten synchronisierten Filme, die die Spanier:innen sehen, im Land selbst produziert, vor allem in Barcelona und Madrid, den Städten, in denen sich in der Vergangenheit die spanischen Synchronstudios konzentrierten. Darüber hinaus hat die Region Barcelona, Katalonien, die Synchronisation durch ein regionales Fernsehen angeregt, das sein gesamtes Material auf Katalanisch ausstrahlt und verlangt, jedes ausländische audiovisuelle Produkt zu synchronisieren. Die Valenzianische Gemeinschaft, die Balearen, das Baskenland und Galizien verfügen über eine lokale Synchronisationsindustrie, die sich auf ihre jeweiligen Landessprachen, d. h. Katalanisch, Baskisch und Galizisch, konzentriert (Marzà Ibàñez; Torralba Miralles, 2013).

Die berühmtesten ausländischen Schauspieler:innen haben in Spanien ihre eigenen Stimmen, die mit bestimmten spanischen Synchronsprecher:innen verbunden sind. Obwohl diese Stimmen der spanischen Schauspieler:innen im ganzen Land bekannt sind, werden ihre Gesichter und Namen von den spanischen Zuschauer:innen oft nicht erkannt. Ihre Anonymität tut dem Prestige ihrer Tätigkeit keinen Abbruch: Viele Spanier:innen sind dafür bekannt, dass sie sich damit brüsten, einen der besten Synchronsprecher der Welt zu haben. Was für die einen ein Grund zum Stolz ist, ist für die anderen ein Grund, sich zu fragen, ob das Fehlen von Filmen in der Originalsprache nicht die Möglichkeiten der Spanier:innen, eine Fremdsprache zu lernen, beeinträchtigt. Tatsächlich lag in der letzten Eurostat-Erhebung von 2016 der Prozentsatz der erwachsenen Spanier:innen, die eine oder mehrere Fremdsprachen beherrschen, mit 54,3 % um 10,2 % unter dem Durchschnitt der Europäischen Union (64,6 %).

In den letzten Jahrzehnten wurde die Synchronisation auch eingesetzt, um audiovisuelle Inhalte für sehbehinderte Menschen zugänglich zu machen. Im Jahr 1987 wurde in Spanien mit dem Projekt Sonocine die Audiobeschreibung von Filmen eingeführt. Audesc, ein Projekt von 1994, erweiterte die Initiative auf alle Genres und Stile. Im Jahr 2010 erklärte das Gesetz Nr. 7 das Recht von Menschen mit Seh- oder Hörbehinderungen auf universelle Zugänglichkeit zu audiovisueller Kommunikation und verpflichtete, mindestens zwei Stunden audiovisuelle Kommunikation mit Audiodeskription pro Woche im frei empfangbaren Fernsehen anzubieten. Im Jahr 2019 bieten 7,07 % der Fernsehprogramme Audiodeskription an (CESyA inform, 2019, [sid-inico.usal.es/noticias/la-accesibilidad-de-las-peliculas-deberia-ser-como-el-doblaje](https://sid-inico.usal.es/noticias/la-accesibilidad-de-las-peliculas-deberia-ser-como-el-doblaje))



### 1.2.2. Synchronisation in Belgien

Das französischsprachige Belgien, bekannt als Wallonien, sowie Frankreich, Deutschland, Italien und Spanien sind nach wie vor Hauptabnehmer von synchronisierten Inhalten, wobei die meisten audiovisuellen Werke, die heute ausgestrahlt werden, sowohl synchronisiert als auch Untertitelt sind.

Einige unabhängige Kinos in Brüssel bieten fast immer Filme in der Originalsprache mit Untertiteln in Französisch oder Niederländisch oder beidem an. Die großen Kinoketten des Landes (UGC, Kinopolis) bieten in ihrem Programm ganztägig sowohl die Originalfassung (gekennzeichnet mit "VO" oder "Version Originale") als auch eine synchronisierte französische Fassung ("VF" oder "Version Française") an. Mit Ausnahme von Kinderfilmen, die immer in französischer oder niederländischer Sprache synchronisiert werden. (Wikipedia, 2022).

Es sei darauf hingewiesen, dass ein Drittel der in französischer Sprache ausgestrahlten Sendungen in belgischen Studios synchronisiert wird. Dabei handelt es sich um Programme, die auf den großen französischen Sendern ausgestrahlt werden. Bemerkenswert ist auch, dass zahlreiche amerikanische Produktionen ihren Weg in belgische Synchronstudios finden. Insgesamt kommen immer mehr Produktionsfirmen nach Belgien, um zu synchronisieren, wobei sie auf einen Pool von etwa 200 Schauspieler:innen zurückgreifen können, von denen die meisten nebenbei auch noch Theater spielen.

Der französische Einfluss ist ausschlaggebend dafür, dass die Synchronisation bei audiovisuellen Produktionen im französischsprachigen Teil Belgiens bleibt. Filme, die in Frankreich vertrieben werden, kommen so synchronisiert in die Kinoketten gemäß der "kulturellen Ausnahmeregelung", die kulturelle Produkte anders behandelt als andere Produkte, um die eigene Kultur angesichts der globalen Hegemonie zu fördern. (Ein Kinobesuch in Brüssel: ein Labyrinth aus Synchronisation und Untertiteln, s. f.).

Dennoch ist das stärkste Argument, das die französische Synchronisationsindustrie am Leben erhält, in erster Linie kommerzieller Natur. "Die Synchronisation ist der richtige Weg, wenn wir maximale Einschaltquoten für unsere Programme erreichen wollen", erklärte Christel Salgues, Leiterin der Synchronisation bei TF1, in einem Interview mit Slate.fr. "Eine Studie aus dem Jahr 2007 hat gezeigt, dass die Ausstrahlung einer Sendung mit Untertiteln zu einem Rückgang der Einschaltquoten um 30 % führt."

Ganz anders ist die Situation im niederländischsprachigen Teil Belgiens, auch Flandern genannt, wo ebenso wie in den Niederlanden, Portugal oder Schweden Filme und Fernsehsendungen in der Originalfassung mit Untertiteln ausgestrahlt werden (auch in Kinos), mit Ausnahme von Produktionen für Kinder.

Belgien hat eine komplexe sprachliche Situation, die auch zu erheblichen Unterschieden beim Erlernen der englischen Sprache führt. "Die Länder, die englischsprachige Fernsehprogramme und Filme synchronisieren und in denen das Niveau der Zweitsprachenkenntnisse vergleichsweise niedrig ist, haben folglich eine Medienlandschaft, die zu einem großen Teil selbstreferenziell ist. Kleinere Länder [...] Untertiteln Filme" (Berns et al., 2007:32), was auf Flandern zutrifft, wo die Bevölkerung in höherem Maße mit der englischen Sprache in Berührung gekommen ist und daher ein höheres Sprachniveau erworben hat.

### 1.2.3. Synchronisation in Österreich

In Österreich ist die Synchronisation von ausländischen Filmen das Standardverfahren für Kino und Fernsehen. Es ist gemeinsamer Markt mit Deutschland. Jeder Film und jede Fernsehsendung oder Videoproduktion (einschließlich Dokumentarfilme, Zeichentrickfilme und Animationen), die auf einem Fernsehsender oder in



einem Kino ausgestrahlt werden soll, wird in deutscher Sprache synchronisiert. Das Publikum für diese Programme ist also die gesamte österreichische Bevölkerung aller Altersgruppen. Buchstäblich alles, was in den Kinos oder auf den Fernsehkanälen läuft, wird synchronisiert (entweder lippensynchron oder mit Sprecherstimme, was bei einigen Dokumentarfilmen oder Reportagen der Fall ist). Daher ist die deutsche Synchronisationsindustrie ein wichtiges Geschäft für Schauspieler:innen und Synchronsprecher:innen. Wenn deutsche oder österreichische Schauspieler:innen in ausländischen Filmen oder Mehr-Länder-Produktionen mitspielen, sprechen sie sich selbst auf Deutsch ein oder geben ihre Stimme in Zeichentrickfilmen (die bekanntesten: Disney, Pixar, etc.). Ansonsten ist Voice Acting (Synchronsprechen, Synchronisation) ein eigenständiger künstlerischer Beruf, der sich nicht selten auf Hörspiele und Hörbücher erstreckt. Bekannt und berühmt sind in der Regel die Synchronsprecher:innen, die auch Schauspieler:innen sind und manchmal auch Hörbücher sprechen. Einige bekannte Filmstar-Stimmen werden gerne in der deutschen/österreichischen Werbung eingesetzt, aber der/die eigentliche Sprecher:in ist meist nicht bekannt oder berühmt. In der Regel wird immer die:derselbe Schauspieler:in von der:demselben Sprecher:in synchronisiert. Mit dem Aufkommen von Streamingdiensten, die die Originaltonspur anbieten, bieten die Fernsehsender häufiger als in den Jahren zuvor an, den Audiokanal auf die Originaltonspur umzuschalten. Dank der Streaming-Dienste, die die Originaltonspur anbieten, sehen sich viel mehr Menschen die Programme in der Originalsprache an, vor allem, wenn es sich um Englisch handelt. Allerdings müssen alle Programme, die auf den Kino- oder Fernsehmarkt kommen, nach wie vor synchronisiert werden, so dass die Synchronisation immer noch ein wichtiger Bestandteil der Film- und Fernsehindustrie in den deutschsprachigen Ländern ist.

In Österreich wird Englisch vor allem in der Schule gelernt und ist für den Genuss von Unterhaltungsproduktionen wie Filmen, Shows oder Dokumentationen nicht so wichtig. Da immer mehr Sendungen im Originalton angeboten werden, nutzen die Menschen diese Sendungen, um ihre Sprachkenntnisse zusätzlich zu verbessern.

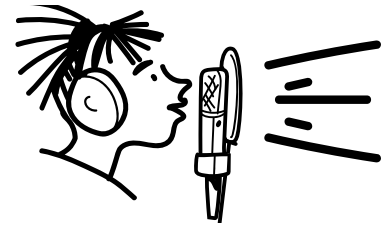
Natürlich gibt es auch eine spezielle Synchronisation - als erzählende Stimme - für Menschen mit Sehbehinderungen. Sie ist nicht bei allen Programmen Standard, aber viele speziell österreichische (und deutsche) Fernsehproduktionen bieten sie an.

### 1.2.4. Synchronisation in Irland

In Irland produzieren eine Reihe von Studios hochwertige Animationsfilme. Auch diese Filme müssen synchronisiert werden, da das Videomaterial gezeichnet und nicht mit Schauspieler:innen gefilmt wird. Solche Filme werden von einer Vielzahl verschiedener Animationsstudios im ganzen Land erstellt, von denen keines bekannter ist als Cartoon Saloon.

Cartoon Saloon mit Sitz in Kilkenny ist ein fünffach für den Academy Award®, Golden Globe®, BAFTA und Emmy nominiertes Animationsstudio, das von Paul Young, Tomm Moore und Nora Twomey gegründet wurde. Von preisgekrönten Kurzfilmen bis hin zu Spielfilmen und Fernsehserien hat sich Cartoon Saloon einen besonderen Platz in der internationalen Animationsbranche geschaffen. Das Studio mit Sitz in Kilkenny, Irland, beschäftigt über 200 Künstler:innen und Techniker:innen in der Produktion und Projektentwicklung. Cartoon Saloon ist Gründer und Gastgeber von Kilkenny Animated, einem jährlichen Festival für visuelles Geschichtenerzählen mit Ausstellungen, Vorträgen und Aufführungen, das die Kreativität des Animationshandwerks feiert. <https://www.cartoonsaloon.ie/>

Der erste Spielfilm des Studios, The Secret of Kells, wurde 2010 für einen Academy Award® nominiert und



2015 mit dem Nachfolgefilm *Song of the Sea* von Tomm Moore erneut. *Song of the Sea* war auch der erste Animationsfilm, der bei den irischen IFTA Academy Awards als bester Film ausgezeichnet wurde. Der für den Golden Globe® und den Academy Award® nominierte Film *The Breadwinner* unter der Regie von Nora Twomey wurde im November 2017 veröffentlicht und von der Kritik begeistert aufgenommen. Cartoon Saloon arbeitet mit hochkarätigen Schauspielern wie Brendan Gleeson, Mick Lally, Christen Mooney, Sean Bean, Tommy Tiernan und Maria Doyle Kennedy zusammen, um die Stimmen der von der Animation geschaffenen Charaktere zu synchronisieren.

<https://www.imdb.com/title/tt0485601/> [https://www.imdb.com/title/tt1865505/?ref=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt1865505/?ref=fn_al_tt_1)

[https://www.imdb.com/title/tt3901826/?ref=nv\\_sr\\_srsg\\_0](https://www.imdb.com/title/tt3901826/?ref=nv_sr_srsg_0)

Abú Media ist ein Synchronisationsunternehmen mit Sitz in Galway an der Westküste Irlands, das über 25 Jahre Erfahrung in der Kombination aller Elemente dieses Prozesses hat, um ein qualitativ hochwertiges Produkt zu liefern. Abú arbeitet seit Jahren mit nationalen und internationalen Partner:innen zusammen und hat Projekte wie *South Park* und *Tom & Jerry Tales* synchronisiert und synchronisiert jährlich über 200 Stunden Sendematerial für die nationalen Sender RTE und TG4.

In Irland ist es für Produktionsfirmen oder unabhängige Produzenten auch möglich, ein Voiceover- oder Synchronisations-Skript an ein Casting-Unternehmen zu schicken, das sich auf Synchronsprecher:innen spezialisiert hat. Bei diesem Verfahren wird ein:e Schauspieler:in aus einer Datenbank ausgewählt, die:der die Rolle übernehmen soll, nimmt sie außerhalb des Unternehmens auf und sendet sie an den Produzenten oder die Produktionsfirma, die sie dann nach Bedarf bearbeitet und abmischt. Dies kann für kleinere Produktionen eine kostengünstigere Möglichkeit sein, die gleiche hochwertige Synchronisation zu erhalten. Unternehmen wie Voicebank und VoiceDepartment.ie bieten diesen Service an.

<https://www.voicebank.ie/>

<http://voicedepartment.ie/>

Bei den meisten englischsprachigen Fernsehsendungen, die in Irland ausgestrahlt werden, dient die Synchronisation nur dazu, den Ton zu verbessern oder Verzerrungen zu beseitigen. Bei Sendungen, die in die irische Sprache übersetzt werden, wird eine vollständige Synchronisation vorgenommen, bei der das Drehbuch übersetzt, irischsprachige Schauspieler:innen engagiert und der gesamte Dialog der Sendung neu aufgenommen und synchronisiert wird. Mit dem Aufkommen von Streaming-Diensten ist das irische Publikum verstärkt mit Fernsehsendungen und Filmen in anderen Sprachen in Berührung gekommen und hat auf diese Weise die Synchronisation kennengelernt. Im Allgemeinen ziehen es die Zuschauer:innen jedoch vor, die Sendung mit den Originalschauspieler:innen zu sehen, die ihre eigene Sprache sprechen, und den englischen Untertiteln zu folgen.

<https://www.youtube.com/watch?v=AWVmTKayFYI>

### 1.2.5. Synchronisation in Griechenland

In Griechenland, einem kleinen Land mit einem kleinen audiovisuellen Markt, ist die Synchronisation, eine recht kostspielige Technik und nicht das übliche Übersetzungsverfahren für Filme in Kinos und/oder im Fernsehen,



so dass die meisten Filme und Serien in ihrer Originalfassung mit griechischen Untertiteln gezeigt werden. Das Material, das in Griechenland synchronisiert wird, beschränkt sich auf Fernsehserien und Filme, die sich an ein Publikum richten, das Schwierigkeiten beim Lesen von Untertiteln hat. Dieses Publikum besteht aus kleinen Kindern und älteren Menschen. So werden Zeichentrick- und Live-Action-Serien und -Filme für Kinder sowie einige mexikanische und lateinamerikanische Seifenopern synchronisiert. Die Griechen sind in der Regel geübt im Lesen von Untertiteln und bevorzugen diese, weil es für sie einfacher ist, einen Film oder eine Serie in ihrer ursprünglichen Form zu sehen (<https://www.interpretit.eu/el/blog/item/15-dubbing-for-the-first-time>).

Bei Zeichentrickserien wird grundsätzlich zwischen Fernsehprogrammen (Serien und Filmen), die für das Fernsehen bestimmt sind, und Filmen, die für das Kino bestimmt sind, unterschieden. Letztere, in der Regel Animationsfilme, die von großen Unternehmen wie Walt Disney Pictures, Pixar oder Warner produziert werden, zeichnen sich dadurch aus, dass die Hauptrollen mit Schauspieler:innen besetzt sind, die auch auf der Leinwand, im Fernsehen oder im Kino erfolgreich und beliebt sind. Die erste Kategorie wird ebenfalls in zwei Kategorien unterteilt, nämlich in Programme mit einem größeren Budget und solche mit einem geringeren. In den Low-Budget-Programmen spielen in der Regel fünf Schauspieler:innen alle Rollen in einer Folge, die manchmal auch mehr als 20 Rollen umfassen kann. Bei Live-Action-Sendungen (Kinderfernsehserien und Seifenopern), also Sendungen, die ausschließlich für das Fernsehen bestimmt sind, gibt es ebenfalls Beschränkungen bei der Besetzung aufgrund des Budgets, und ein:e Sprecher:in spielt in der Regel mehr als eine Rolle.

Es gibt mehrere Synchronstudios, die die Synchronisationsprojekte durchführen. Studios wie Sierra und Power Music Productions arbeiten mit großen Unternehmen (Disney, Warner usw.) zusammen und erstellen Material für Kinofilme, obwohl sie auch Fernsehprogramme produzieren, während kleinere Studios wie AbFab und City in der Regel hauptsächlich an Fernsehprogrammen arbeiten. Programme für Plattformen wie Netflix und Amazon werden von allen Studios produziert.

In Griechenland gibt es einen sehr starken Kern von griechischen Synchronsprecher:innen und -schauspieler:innen, eine künstlerische Gemeinschaft, die ihre Stimme in Serien und Filmen, die in Kinos, im Fernsehen und auf digitalen Plattformen präsentiert werden, erhebt. Diese Gemeinschaft hat eine Gewerkschaft namens ENEM (Union of Greek Dubbers), die gegründet wurde, um die Ansprüche und Arbeitsrechte der Synchronsprecher:innen zu verteidigen.

KAPITEL 2  
**DIE KRAFT DER  
STIMME**





## 2 / Die Kraft der Stimme

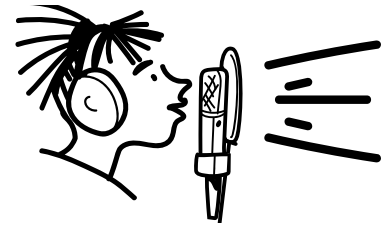
### 2.1. The Power of the Voice – artistic, cultural and pedagogical perspectives

‘The voice is elusive. Once you’ve eliminated everything that is not the voice itself – the body that houses it, the words it carries, the notes it sings, the traits by which it defines a speaking person, and the timbres that colour it, what’s left? What a strange object, what grist for poetic outpourings...’ (Chion 1999: 1).

Die Stimme ist ein außergewöhnliches Instrument. Ihre Intonationen, ihre Tonhöhe, die Variationen, die sie hervorbringen kann, sind unzählig. Sie hat eine ganz eigene Kraft. Sie kann der Person, die sie erzeugt, entzogen und in anderen Zusammenhängen und Umgebungen eingesetzt werden<sup>1</sup>. Sie kann geschnitten, bearbeitet, neu abgemischt und digital verarbeitet werden, doch die Kreatur, die sie ausspricht, haftet jedem Stimmmaterial eine Einzigartigkeit an, und ihre Stimme hinterlässt immer einen wesentlichen Abdruck. Die Stimme im Kino unterstützt und vervollständigt das Bild. Wie Michel Chion in seinem emblematischen Buch *Die Stimme im Kino* zu Recht erklärt: „Nur die Schöpfer des Tons eines Films – Tonmeister, Tontechniker, Mischer, Regisseur – wissen, dass das Bild nicht mehr dasselbe ist, wenn man diese Töne verändert oder entfernt“ (1999: 3-4).

In der Synchronisation konzentriert sich die Stimme künstlerisch gesehen auf die emotionale Manifestation jeder Figur und ist der Gipfel und die Krönung des emotionalen wie auch des körperlichen Ausdrucks, d. h. durch die Stimme müssen wir uns einen bestimmten emotionalen und/oder körperlichen Zustand vorstellen können, und umgekehrt verlangt ein bestimmter Körper eine bestimmte Stimme. Dies ist der Hauptgrund dafür, dass die großen Produktionsfirmen so genau darauf achten, welche Stimmen zu den einzelnen Figuren passen, und der Hauptgrund dafür, dass es in fast jedem Film und jeder Fernsehserie ein Stimmen-Casting gibt (siehe Ranzato 2016). Für Synchronschauspieler:innen ist die Schauspielerei, wie Rolf Giesen und Anna Khan richtig erklären, eine „außerkörperliche Erfahrung“ (2018: xviii), das heißt, jede Körperbewegung, jeder Gesichtsausdruck und jede Geste, die der:die zu synchronisierende Schauspieler:in auf dem Bildschirm ausführt, muss vom:n Synchronsprecher:in vor dem Mikrofon imaginiert, fantasiert und ausgeführt werden. Das ist der Grund, warum die Kraft der Stimme im DUB-IN-Projekt so nützlich sein kann, denn ein großer Teil der Dynamik im synchronisierten Material entsteht durch den schauspielerischen Input der Synchronsprecher:innen (Giesen & Khan, 2018: 147). Das stimmt, denn letztendlich ist es die Stimme, die die Schreie und das Flüstern überträgt, die die emotionalen Schwankungen eines Charakters auf dem Bildschirm (ob im Fernsehen oder auf der großen Leinwand, macht eigentlich keinen Unterschied) einrahmen. Diese Verbindung zwischen der Stimme und dem Ausdruck von Emotionen ist es, die das Funktionieren des Projekts DUB-IN ermöglicht. Die vielfältigen Intonationen und Manifestationen der Stimme tauchen tiefer in das Wesen der Kommunikation ein, deren Hauptziel, wie bereits erwähnt, der Ausdruck von Gefühlen ist. In diesem Rahmen transportiert die Stimme die Worte, natürlich zusammen mit anderen Klängen (Schreien, Kreischen usw.), und wird zur Trägerin dessen, was das synchronisierte Material vermitteln soll.

<sup>1</sup> Es ist interessant Chion’s Anmerkung zu vergegenwärtigen: ‘Let’s remark in passing that the notion of the voice as a separate and autonomous entity didn’t arise with the invention of the gramophone and the telephone, devices that separate the voice from its source in the body. The idea of recording the voice is documented in ancient Myths-Mid as an Echo, for example-as well as in Rabelais’s famous “Frozen Words”’ (1999: 125).



In jeder Kultur kann die Stimme einen anderen Ausdruck haben. Wie der bedeutende griechische Regisseur Karolos Koun bemerkte:

Even though every human organism reacts in the same way all over the world, the expression of this reaction differs: grandeur and fear are depicted with different ways in the East and the West, and a cry of despair sounds different in the Equator and the Steppes (Koun, 2000: 36).

Der Schrei einer Person am Äquator unterscheidet sich von dem einer Person in der Steppe, und zwar genau aufgrund dessen, was wir als kulturelle Spezifität bezeichnen können, nämlich eine Einzigartigkeit, die auf eine Kultur beschränkt ist (Antoniou 2017: 39-40). Es ist daher legitim zu bemerken, dass die Stimme die Macht hat, diese kulturspezifische Einzigartigkeit auszudrücken. Ein anschauliches Beispiel, das mit der Synchronisation zusammenhängt, ist die mehrsprachige Variation der Darstellung von Scar, dem Bösewicht im Disney Film Der König der Löwen. Es ist offensichtlich, dass diese Variationen der Stimme und die unterschiedliche Intonation der Worte innerhalb dieses vorgegebenen Materials den differenzierten Ausdruck von Bosheit und Patriarchat entsprechend den künstlerischen Erwartungen und Zielen der einzelnen Länder und Nationalsprachen, aber vor allem der jeweiligen Kultur darstellen können (siehe <https://www.youtube.com/watch?v=LFtyiWaCnMA>). Folglich stimmt es, dass die Synchronisation "ein vielschichtiger und integrierter Prozess ist: Nicht nur, dass der Prozess der Synchronisation einen polysemiotischen Text- die Originalversion- bearbeitet, sondern das Ergebnis dieses Prozesses- die synchronisierte Version- stellt auch selbst einen polysemiotischen Text dar" (De Bonis, 2014: 252-253), der jedes Mal, wenn ein Text für ein Publikum synchronisiert wird, eine kulturelle und ethnologische Verbindung herstellt.

Eine Figur zu synchronisieren bedeutet auch, Gewohnheiten, Ausdrücke und alles, was mit einer bestimmten Kultur verbunden ist, zu reproduzieren. Es ist eine echte kulturelle und persönliche Aneignung, um eine eigene Identität zu schaffen. Es gibt zahlreiche Beispiele für die Art und Weise, wie die Stimme einer Figur in einer anderen Kultur "reist". In Griechenland ist der berühmte Schauspieler und Komiker Lakis Lazopoulos, der die Rolle des Phil in dem Disney-Film "Hercules" spielte, ein typisches Beispiel. Lazopoulos benutzte seine Stimme so, dass er sich auf eine Rolle bezog, die er mit großem Erfolg in einer Fernsehserie gespielt hatte, die einige Jahre zuvor im griechischen Fernsehen ausgestrahlt worden war. Auf diese Weise konnte er dem griechischen Publikum die Rolle, die er synchronisierte, näher bringen, die Zuschauer:innen konnten sich mit einer ihnen vertrauten populären Figur identifizieren und so eine tragfähige, dynamische interkulturelle Verbindung zwischen dem Originalfilm und der griechischen Populärkultur herstellen. In den Animationsfilmen "Findet Nemo" und "Findet Dori" wurden die Protagonist:innen von zwei bekannten Schauspieler:innen, Dimitra Papadopoulou und Thodoris Atheridis, synchronisiert. Zuvor hatten sie bereits erfolgreich in einer sehr bekannten Fernsehserie mitgespielt. Auch in dem Film "Inside out" wurde die Rolle der "Joy" von Nadia Kontogiorgis gespielt, einer Schauspieler:in, die dem Zeichentrickfilmcharakter sehr ähnlich sieht. In Spanien gibt es auch viele Beispiele für Synchronisationen, bei denen der kulturelle Bezug (kulturelle Elemente wie Figuren, Witze, Orte usw., die uns als Spanier:in repräsentieren und unterscheiden) wesentlich ist, um die Synchronisation zu ergänzen und das Publikum zu ermutigen, sich selbst dargestellt zu sehen. Dies geschieht in vielen Filmen, wie zum Beispiel in Shrek. José Mota, ein spanischer Komiker, legte dem Esel an einer Stelle einen seiner Slogans in den Mund, den alle Spanier:innen kennen. Dieser Satz war völlig anders als der Originaltext, aber er macht die Szene unvergesslich. Ein weiteres Beispiel findet sich in Austin Powers, synchronisiert mit den Stimmen von Florentino Fernández, ebenfalls ein Komiker und spanischer Imitator, bekannt als Flo. Flo lässt nicht nur zahlreiche kulturelle Referenzen einfließen, sondern auch einige ihrer Figuren wie in Spanien bekannte Personen sprechen. Der Fettsack spricht wie Jesús Gil y Gil (spanischer Geschäftsmann und Politiker, der aufgrund seines schrillen Stils und seiner Neigung zu Beleidigungen in seinen Äußerungen zu einer medienwirksamen Figur



wurde); ebenso macht es Dr. Evil wie Van Gaal (niederländischer ehemaliger Fußballspieler und Manager des FC Barcelona in den 90er Jahren).

Darüber hinaus lassen viele Synchronsprecher:innen keine Gelegenheit aus, dem synchronisierten Material ihre eigene persönliche, künstlerische und kulturspezifische Note zu verleihen, wie sie zugeben werden. Dabei kann es sich um eine populäre Intonation handeln, die dem Publikum vertraut ist, um eine gebräuchliche Phrase, ein weit verbreitetes Zitat, ein nationales Lied- in Zusammenarbeit mit dem:r Autor:in der Adaption und/oder dem:r Regisseur:in- oder um eine persönliche Interpretation der Rolle, die es dem:r Schauspieler:in ermöglicht, ihre:seine persönliche Interpretation, d. h. ihre:seine schauspielerische Leistung, zu geben.

Abgesehen von den künstlerischen und kulturellen Perspektiven der Stimme sollten wir, um weiter und tiefer über die Ziele des DUB-IN-Programms nachzudenken, am Rande die pädagogische Kraft erwähnen, die die Stimme besitzt. Es ist ein vorherrschendes Bewusstsein, dass der:die Erzieher:in seine:ihre "eigene Stimme als ein Werkzeug benutzt, um eine nützliche Botschaft zu teilen und auszudrücken, die Teil seiner/ihrer pädagogischen Handlungen ist" (Posada 2019). So spielen der Tonfall, die Intonation, die Lautstärke, im Allgemeinen alle Merkmale der Stimme eine wichtige Rolle in allen Lernprozessen. Innerhalb dieses Spektrums hat die Stimme eine pädagogische Kraft, abgesehen von den künstlerischen und kulturspezifischen Intonationen, die sie besitzt. Auch wenn dieser besondere Aspekt der Stimme im Rahmen des DUB-IN-Projekts nicht vollständig erforscht wird, ist es wichtig, ihn im Auge zu behalten. Unter Berücksichtigung aller oben genannten Merkmale der Stimme werden wir im folgenden Teil dieses Kapitels die Stimme und ihre Funktion bei Menschen mit psychosozialen Beeinträchtigungen untersuchen.

## **2.2 Die Kraft der Stimme bei Menschen mit psychosozialer Beeinträchtigung**

Im folgenden Abschnitt stellen wir einige der wichtigsten Charakteristiken der Art und Weise vor, wie die Stimme von Menschen mit psychosozialen Beeinträchtigungen (MmpB) eingesetzt und geäußert wird. Vorab ist jedoch anzumerken, dass sich die Stimme von Menschen mit psychosozialer Beeinträchtigung nicht in allen Fällen auf die gleiche Weise manifestiert. Das bedeutet, dass es einerseits mehr Negativsymptome im Zusammenhang mit Schizophrenie, schweren Depressionen usw. gibt. In diesen Fällen haben MmpB größere Schwierigkeiten, ihre Stimme zu gebrauchen, um Gefühle auszudrücken. Andererseits gibt es Kategorien, in denen Menschen mit Beeinträchtigung eine höhere Produktivität aufweisen, wie z. B. Persönlichkeitsstörungen, Manie, produktive Schizophrenie und so weiter. Das bedeutet, dass es schwierig ist, einen Prototyp zu finden, weil es eine große Vielfalt gibt. Daher muss sich in DUB-IN jede Fachperson, der:die mit Menschen mit Beeinträchtigung arbeitet, bei der Arbeit mit den spezifischen Fallskripten und spezifischen Gruppen an jeden einzelnen Fall anpassen.

Was die Modulation der Stimme und den Tonfall betrifft, so wurde beobachtet, dass Menschen mit Beeinträchtigung oft sehr leise sind und, wenn sie sprechen, sehr leise sprechen. Ihr Ton ist in der Regel flach, mit einer gewissen Monotonie, und es gibt keine Veränderung der Tonalität in der Phrase je nach Intonation oder der ausgedrückten Emotion. Wenn die Sprachproduktion jedoch nicht so eingeschränkt ist, kann in den funktionelleren Fällen der Ton höher und die Modulation häufiger sein, vor allem, wenn ein Sprechdruck besteht. In solchen Fällen können MmpB eine doppelte Stimme haben, d. h. einen unterschiedlichen Tonfall, je nachdem, an wen sie sich wenden, oder eine Stimme mit hohen Tonhöhen dazwischen, insbesondere wenn sie nervös sind, sich ängstlich und unsicher fühlen.



Die Stimme hat verschiedene Ausprägungen, die mit ihrer Lautstärke und ihrer Geschwindigkeit zusammenhängen. Sowohl die Lautstärke als auch die Geschwindigkeit sind sehr unterschiedlich und hängen von der psychosozialen Verfassung der Person, der Phase, in der sie sich befindet, d. h. ob ihr Problem "aktiv" ist, dem sozialen Umfeld und/oder der Situation ab, in der sich die Person befindet. So kann die Lautstärke in komplizierteren Fällen oder in Situationen, in denen sich eine Person unwohl und/oder gestresst fühlt oder sich in einer ungünstigen Lage befindet, niedrig sein, aber aus denselben Gründen kann sie auch hoch und laut sein. Die Lautstärkeschwankung ist jedoch bei einer einzelnen Person nicht üblich. Auch die Geschwindigkeit kann von sehr langsam bis sehr schnell variieren. Langsames Sprechen wird mit negativen Symptomen und langsameren kognitiven Prozessen in Verbindung gebracht, schnelleres Sprechen dagegen mit eher positiven Symptomen. Schnelles Sprechen kann zu undeutlichem Sprechen, gehetzten Sätzen und möglicherweise gedämpften, nicht deutlich ausgesprochenen Wörtern führen.

Problematisch sind die Äußerungen der Stimme in Verbindung mit dem Gesichtsausdruck. Generell ist festzustellen, dass es Menschen mit Beeinträchtigung, die stärkere Probleme haben, schwer fällt, Emotionen durch ihr Gesicht auszudrücken, und dass ihr Ausdruck in der Regel flach, d. h. wenig ausdrucksstark ist. Sie neigen dazu, kleine Bewegungen zu machen, die sie in allen Situationen mehr oder weniger gleich aussehen lassen. Die Fähigkeit, Emotionen über das Gesicht wahrzunehmen und zu zeigen, ist daher eingeschränkt. Leichtere Fälle von MmpB verwenden mehr Gesichtsausdrücke, mehr Gesichtsbewegungen, eine größere Vielfalt an Gefühlsäußerungen und manchmal auch eine "Theatralik", d. h. eine Art Übertreibung, die einen lebhafteren Zustand projiziert, als es die Emotion erfordert. Einige MmpB haben Schwierigkeiten, die Mimik anderer zu verstehen und können Feinheiten wie Sarkasmus nicht erkennen, oder sie nehmen manchmal eine Bedrohung wahr, obwohl sie gar nicht existiert.

Auch der Blickkontakt ist unterschiedlich. Stärkere Fälle von MmpB haben Schwierigkeiten mit dem Blickkontakt. Es fällt ihnen schwer, ihn aufrechtzuerhalten, und manche vermeiden ihn sogar. Sie neigen dazu, ihren Blick woanders hin zu richten, und je nach Zustand können sie sich davor fürchten oder einen leeren Blick aufsetzen. In anderen, leichteren Fällen besteht die Möglichkeit, dass der Blickkontakt gut ist, insbesondere zu Beginn eines Gesprächs. Es gibt jedoch MmpB, die einen intensiven Blickkontakt herstellen, der als unangemessen betrachtet werden könnte.

In Bezug auf die Kohärenz der Botschaft, die eine Person vermitteln will, und des Gesamtausdrucks, d. h. der Stimme, des Gesichts und des Blicks, besteht in den meisten Fällen von Menschen mit Beeinträchtigung eine Inkohärenz zwischen der Botschaft und dem Ausdruck. Je nach psychosozialen Problem können sie jedoch auch kohärent und klar sein und wortgewandt sprechen. In einer Psychose können MmpB bisweilen inkohärent sein. Die Kohärenz leidet stärker, wenn ein MmpB nervös oder ängstlich ist oder sich unsicher fühlt. MmpB können oft glauben, dass sie eine Emotion ausdrücken, aber in Wirklichkeit haben sie für fast jede Emotion eine ähnliche Ausdrucksform. Wenn sich ein Gesichtsausdruck ändert, ist die Veränderung einerseits leicht, z. B. ein Lächeln, das ein wenig spontan zu sein scheint, und andererseits ist der Gesichtsausdruck übertriebener als das, was man fühlt.

Menschen mit Beeinträchtigung haben nicht nur Schwierigkeiten, ihre eigenen Emotionen auszudrücken, sondern auch, sich an die Stimmung einer Situation und an den Ausdruck des Gegenübers und dessen:deren Emotionen anzupassen. Die Anpassungsfähigkeit hängt wiederum vom psychosozialen Problem ab, davon, ob das Problem "aktiv" ist und von der Situation, in der sich die Person befindet. In der Regel haben Menschen mit Beeinträchtigung jedoch Schwierigkeiten, den Gesichtsausdruck ihrer Mitmenschen zu erkennen. Dies führt zu einer mangelhaften Kommunikation, da sie nicht in der Lage sind, sich an den Wechsel der Gesprächssitua-



tion anzupassen, weil sie die Stimmung und den Ausdruck ihres:r Gesprächspartners:in weniger gut wahrnehmen können. Außerdem kann es an Empathie oder verbaler Kontrolle mangeln.

Menschen mit Beeinträchtigung fällt es in den meisten Fällen schwer, sich flexibel anzupassen, wenn sich ein Kontext ändert. Sie können nicht leicht zwischen den Kontexten unterscheiden, und in der Regel ist eine abflachende Linearität zu beobachten. In verschiedenen Kontexten können sie übertrieben auf eine Situation reagieren. Dann kann ihre Reaktion histrionisch sein. Je wohler, sicherer und vertrauter sie mit einer Situation werden, desto mehr normalisiert sich ihre Stimme. Es wurde beobachtet, dass ihre Sprache flüssiger wird, wenn sie eine stärkere Bindung zu einem:r Gesprächspartner:in spüren, d. h. wenn sie mit ihm vertraut sind, und dass sich ihr Ausdruck deutlich unterscheidet, da die Angst abnimmt. Dies gilt auch, wenn ihr:e Gesprächspartner:in ihnen mit Leichtigkeit, Sympathie und Einfühlungsvermögen begegnet. Dann ist es leichter, mit normaler Stimme zu sprechen. Wird ein:e Gesprächspartner:in dagegen als Stressor, d. h. als unfreundlich und stigmatisierend empfunden, wirkt sich dies negativ auf die Reaktion und damit auf die Stimme aus, die zu laut oder zu leise oder zu schnell oder leer oder panisch werden kann. Je besser sie ihre:n Gesprächspartner:in kennen, desto einfacher ist die Kommunikation. Das Vertrauen zwischen den:r Gesprächspartner:in beeinflusst den Grad ihrer Beteiligung. Ein entscheidender Faktor, der die Stimme und die Äußerungen von Menschen mit Beeinträchtigung bestimmt, ist ihre Stimmung, die in Bezug auf ihren Zustand und ihr Befinden die gleichen Nuancen aufweist.

Im Allgemeinen haben Menschen mit Beeinträchtigung Schwierigkeiten, ihre Emotionen auszudrücken, entweder indem sie sie unterdrücken oder indem sie sie zu lebhaft ausdrücken. Mit dem Projekt DUB-IN wollen wir ihnen ermöglichen, ihre Ausdrucksfähigkeit zu kontrollieren und leichter zu kommunizieren. Dies kann geschehen, weil sie, wie man beobachtet hat, positiv reagieren, wenn sie sich wohl fühlen. Indem sie sich mit alltäglichen Situationen vertraut machen, werden sie sich daran gewöhnen, damit umzugehen.

KAPITEL 3

**DER**

**TRAININGSLEITFADEN**





## 3 / Der Trainingsleitfaden

### 3.1. Die Phasen der Synchronisation

Die Synchronisation ist ein mehrstufiges Verfahren. Dabei wird ein ursprünglich "fertiges" Produkt, d. h. ein Film oder eine Serie, bearbeitet, um ein neues Produkt in einer anderen Sprache zu erstellen. Der Prozess beginnt mit der Übersetzung des Originaltextes/Drehbuchs, der dann an die Dauer der gesprochenen Worte in der übersetzten Sprache angepasst wird. Dann führt der Regisseur das Casting durch, um die geeigneten Sprecher:innen zu finden; hier wird die Hauptarbeit der Synchronisation geleistet. Sobald der:die Regisseur:in die Aufnahme des Produkts abgeschlossen hat, übergibt sie:er es an die:den Tonmeister:in, die:der die Tonmischung fertigstellt und das neue "Endprodukt" erstellt. In diesem Abschnitt werden alle Phasen der Vertonung analysiert und eine spezielle Anpassung des Prozesses vorgenommen, damit die Fachkräfte Menschen mit Beeinträchtigung darin weiterbilden können, die Vertonung für die Entwicklung ihrer sozialen Fähigkeiten zu nutzen.

#### 3.1.1. Die Übersetzung des Textes. Die Adaption. Die Synchronisation (Lippen-synchronisation).

Wie Charlotte Bosseaux feststellt: „Die Synchronisation ist ein Beispiel für eine eingeschränkte Übersetzung“, was bedeutet, dass "mehr als nur der sprachliche Code zu berücksichtigen ist" (Bosseaux, 2015, 57), denn "bei der Synchronisation geht es darum, einen Dialog für einen Film [oder eine Fernsehserie] in der Muttersprache eines Zielpublikums wiederzugeben" (Perez Segura, 2020). Folglich reicht bei der Synchronisation die exakte, wortgetreue oder sogar literarische Übersetzung des Textes nicht aus. Außerdem sollte man bei der Synchronisation nicht nur übersetzen, sondern das Originaldrehbuch wörtlich anpassen, denn bei der Synchronisation wird nicht nur der Text übersetzt, sondern auch die Leistung der:er Schauspieler:in auf der Leinwand. Die erste ist die Übersetzung des Textes und die zweite die Anpassung des übersetzten Drehbuchs an die Darbietung auf der Leinwand, die von der:demselben Übersetzer:in durchgeführt werden kann, wenn er:sie Erfahrung hat, oder von einem:r Bearbeiter:in, der:die versucht, einem Text eine wörtliche und visuelle Bedeutung zu verleihen.

Bei der Übersetzung/Adaption ist zu berücksichtigen, dass es sich um einen Text handelt, der von einem:r Schauspieler:in vor einem Mikrophon gesprochen und vorgetragen wird, und "bei der Synchronisation ist das Timing alles" (<https://dubbingking.com/dubbing-in-film-video-games-and-music>). Daher sollten sie die folgenden Parameter beachten:

1. Die Dauer des Satzes - d. h. die Zeit, die ein Satz braucht, um vom:n Darsteller:in ausgesprochen zu werden, was die Zeit bestimmt, die die:der Sprecher:in zum Sprechen braucht. Dies kann eine Herausforderung sein, denn was in einer Sprache in drei bis vier Wörtern gesagt wird, kann in einer anderen Sprache in einem Wort gesagt werden oder umgekehrt.
2. Der Rhythmus und die Geschwindigkeit des Sprechens innerhalb der Zeile - das bedeutet, dass es nicht ausreicht, die Dauer einer Zeile beizubehalten, wie oben erwähnt, und dass dies mit mehreren Problemen verbunden ist.



- a. In jeder Zeile muss der:die Synchronsprecher:in ein ähnliches Tempo wie der:die Darsteller:in auf der Leinwand einhalten, denn - und das ist bei der Synchronisation von entscheidender Bedeutung- die Stimme des:r Darstellers:in repräsentiert nicht nur die Worte, die aus seinem:ihrer Mund kommen, sondern seinen:ihren ganzen Körper, seine:ihre Stimmung, seinen:ihren emotionalen Zustand und so weiter.
- b. Die Äußerung eines:r Darstellers:in spiegelt auch die räumlichen Bedingungen einer Szene wider, nämlich ob sie in einem Raum oder im Freien spielt, ob die Darsteller:innen nahe beieinander stehen usw.
3. Die Lautstärke der Stimme des:r Interpreten:in innerhalb jeder Zeile- aus den beiden oben genannten Gründen, weil die Lautstärke auch das Tempo, die Aussprache usw. differenziert.
4. Die allgemeine Darbietung der:s Schauspielers:in auf der Leinwand- ein zu synchronisierender Text sollte also auch die Pausen, die Reaktionen (Husten, Seufzen, Schlucken, Atmen usw.), die körperlichen Interaktionen (Begrüßungen, Küsse, Ohrfeigen usw.) usw. enthalten.

All dies sollte geschehen, weil bei der Synchronisation das Hauptziel darin besteht, den Text mit den Lippen zu synchronisieren, d. h. es sollte eine Synchronisation mit den Mundbewegungen des:r Darstellers:in auf dem Bildschirm (Lippensynchronisation), aber auch mit der ursprünglichen Darbietung auf dem Bildschirm erfolgen, was die Konstruktion des Textes zu einem wesentlichen Punkt bei der Synchronisation macht.

Es ist daher nicht verwunderlich, dass ein Großteil der anfänglichen Forschung zur Synchronisation in den späten 1980er Jahren vor allem die medialen Zwänge bei der Synchronisation betonte, insbesondere die Synchronisation (z. B. Lippensynchronisation). Wie Chaume betont, ist die Lippensynchronisation "einer der Schlüsselfaktoren" bei der Synchronisation (2012: 66); im weitesten Sinne versteht man darunter den Prozess der "Abstimmung der zielsprachlichen Übersetzung mit den Artikulations- und Mundbewegungen der Schauspielerinnen und Schauspieler auf dem Bildschirm und die Sicherstellung, dass die Äußerungen und Pausen in der Übersetzung denen des Ausgangstextes entsprechen" (Chaume 2012: 68). Die Lippensynchronisation sollte eines der wichtigsten Ziele bei der Synchronisation sein. Dennoch möchten wir, wie bereits erwähnt, betonen, dass die Anpassung der Lippenbewegungen nicht das einzige Ziel im Synchronisationsprozess sein sollte. Ein vollständiges und qualitativ hochwertiges Synchronisationsverfahren sollte in erster Linie die gesamte Leistung des:r Schauspielers:in berücksichtigen und darauf abzielen, diese zu erreichen.

### 3.1.2. Schauspiel und Regie

Bei der Synchronisation geht es nicht nur um den Text und den Dialog. Wie bereits festgestellt wurde, besteht das Hauptziel einer Synchronisation darin, eine vollständige Darbietung zu präsentieren, die dem Original entspricht und es unterstützt. Diese Darbietung, auch wenn sie sich auf die Stimme beschränkt, muss Ausdruck der gesamten körperlichen und emotionalen Qualitäten des:r Darstellers:in sein. Aus diesem Grund sind Synchronsprecher:innen hochqualifizierte Fachleute, die sich auf ihre stimmliche Leistung konzentrieren müssen, eine Leistung, die durch den gesamten Körper erzeugt wird<sup>2</sup>. Bei diesem Unterfangen warten sie auf die Anleitung und Hilfe der Synchronregisseur:innen, die in Zusammenarbeit mit den Produzent:innen die Synchronsprecher:innen auswählen und die Gesamtverantwortung für das synchronisierte Endprodukt tragen.

<sup>2</sup> Dies gilt in der Regel für Auftritte von Zeichentrickfiguren, siehe z. B. 01:12-3:00 'Top 10 Celebrity Voice Actors from Animated Family Movies', <https://www.youtube.com/watch?v=8FhHadKjQF8>, wo man sehen kann, dass bei einigen Zeichentrickfilmen die Schauspieler:innen tatsächlich auftreten, damit die Animation entsteht.



Die Auswahl des:r Synchronsprechers:in ist ein sehr wichtiges Verfahren, da dies letztendlich die Leistung ist, die auf dem Bildschirm zu hören sein wird. Der:Die Synchronsprecher:in muss eine Stimme haben, die mit der der Originalbesetzung übereinstimmt. Es sollte also eine Stimme sein, die dem Original in Qualität, Ton, Umfang und Klang nahe kommt. Es sollte aber auch eine künstlerische Entsprechung sein. Der:Die Synchronsprecher:in muss vor allem eine Stimme haben, die in der Lage ist, die Emotionen, die Stimmung und die Bedingungen der Originalvorstellung zu vermitteln. Wie Winny Moraa Obiso bemerkt:

Just like when looking for actors for a film you always look for the ones who will bring out the facial expressions with the emotions you plan for different scenes, you do exactly the same when you are looking for voice actors. Since in voice acting, the voice determines the emotions; it is very important to get a character whose voice evokes the exact emotion you are going for. [... Also] it can be immensely beneficial to find performers who have similar vocal qualities to that of the film's characters. (Obiso 2020).

Sobald das Casting abgeschlossen ist, gehen die Synchronsprecher:innen und der:die Regisseur:in ins Studio. Die Arbeit der Synchronsprecher:innen findet im Studio statt. Dort bekommen sie einen Kopfhörer, damit sie den Originalton hören können; sie bekommen das übersetzte Drehbuch, damit sie es lesen und vortragen können; sie werden vor einen Bildschirm gesetzt, damit sie das ursprüngliche Bildmaterial sehen können; und sie werden vor ein Mikrofon gestellt, wo sie sprechen. Während der Aufnahme müssen die Sprecher:innen gleichzeitig das Originalmaterial anhören, auf den Bildschirm schauen, um die Originalaufführung zu sehen, und das Drehbuch des Films/der Serie, das sie auf dem Tisch/Stand vor sich haben, in das Mikrofon sprechen. Auch wenn vor der Aufnahme jeder Zeile geprobt wird, ist das Synchronisieren ein Job, der hartes Training, eine tadellose Technik, emotionale Verfügbarkeit, kurz gesagt, eine hohe schauspielerische Qualität erfordert. Kein Wunder, dass Synchronsprecher:innen in der ganzen Welt in Berufsverbänden organisiert sind.

Die Synchronsprecher:innen gehen vom Text aus, hören und sehen sich das Originalmaterial an und spielen, wobei sie das Tempo und den Rhythmus des Schauspiels, die Dauer jeder Zeile, die verbale Intonation und die emotionalen Nuancen berücksichtigen, aber am Ende schaffen sie eine neue, eigenständige Leistung. Der:Die Regisseur:in muss jeden Einzelnen durch die emotionale Entwicklung seiner Figuren, die richtige Synchronisation und den richtigen Rhythmus führen. Außerdem muss sie:er die Leistungen der einzelnen Sprecher:innen koordinieren und zu einem einheitlichen Ganzen zusammenfügen. Dies ist eine anspruchsvolle Aufgabe, denn normalerweise spielen die Sprecher:innen ihre Rollen nicht gemeinsam, sondern werden getrennt aufgenommen, und der:die Regisseur:in muss die verschiedenen Darbietungen in Einklang bringen.

### 3.1.3. Technical Aspects

Die zuvor genannten Akteur:innen wären nichts, wenn die Synchronisation nicht über die entsprechende technische Unterstützung verfügen würde. Wie zu Beginn dieses Dokuments erwähnt, hat sich die Synchronisation mit den Fortschritten in der Film- und Aufnahmetechnik weiterentwickelt, so dass sie eindeutig von technischen Parametern abhängig ist. Während der gesamten Synchronisationsaufnahme im Studio ist ein:e Tontechniker:in erforderlich, und für die technische Endbearbeitung des synchronisierten Materials ist ein:e Tonmeister:in/Mischer:in erforderlich.

Der:Die Tonmeister:in ist für alle technischen Aspekte einer Studioaufnahme verantwortlich. So muss er:sie beispielsweise dafür sorgen, dass die Stimme des:r Synchronsprechers:in in guter Qualität aufgenommen wird, d. h. dass der Ton nicht mit anderen Geräuschen vermischt wird, dass die Tonhöhe im richtigen Bereich liegt



usw.; er:sie positioniert die:den Synchronsprecher:in im richtigen Abstand zum Mikrofon, damit die Stimme korrekt aufgenommen wird; er:sie sorgt dafür, dass alle Zeilen miteinander übereinstimmen. Die Hauptaufgabe des Sound Editors/Mixers besteht darin, dafür zu sorgen, dass alle synchronisierten Stimmen so klingen, als wären sie vor Ort aufgenommen und in die Tonspur eingefügt worden, d. h. alle Tonspuren des endgültigen Audiomaterials zu überlagern (zu mischen)<sup>3</sup>.

## 3.2. Synchronisation für Menschen mit psychosozialen Beeinträchtigungen

Die Synchronisation ist ein anspruchsvolles, herausforderndes und schwieriges Verfahren, das Professionalität und Disziplin erfordert. Wie jede künstlerische Tätigkeit setzt es ein hartes Training und eine gute Technik voraus. Aber wenn man die Grundtechniken beherrscht, kann es auch viel Spaß machen. Das Hauptziel des DUB-IN-Projekts besteht darin, den Spaß und die entspannenden Eigenschaften des Synchronisierens zu nutzen, um Menschen mit Beeinträchtigungen zu helfen, leichter und effizienter zu kommunizieren. Aus diesem Grund werden alle oben beschriebenen Verfahren an die Bedürfnisse und Fähigkeiten von Menschen mit Beeinträchtigungen angepasst.

Für Menschen mit Beeinträchtigung ist es nicht wichtig, eine makellose Synchronisation zu erstellen, sondern zu lernen, dass sie eine Stimme haben, die kraftvoll ist und gehört werden kann. Im Rahmen des DUB-IN-Projekts streben wir beispielsweise nicht nach einer perfekten Lippensynchronisation, sondern nach der Fähigkeit zu reagieren. Wir streben keine schauspielerische Leistung an, sondern die Verbesserung und Erweiterung des stimmlichen Ausdrucks. Und das Wichtigste: Wir wollen, dass alle Teilnehmer:innen Spaß haben. Der Lehrplan des Programms (Trainingsbuch) und das Programm zum Üben (Übungsbuch) werden allen Teilnehmer:innen praktische Möglichkeiten bieten, sich dem Synchronisieren zu nähern und die pädagogische Erfahrung zu schätzen. Das Wichtigste ist die Stimme des:r Synchronsprechers:in, und das kann jede Stimme sein, die zu einer Figur passt und ihr entspricht.

<sup>3</sup> Für mehr Details siehe: Moragwa 2020.



## 4 Das Training

Die DUB-In-Trainingseinheiten umfassen die verschiedenen Aspekte der Entwicklung von Kommunikations- und Sozialkompetenzen.

Das Basistraining besteht aus insgesamt 6 Sessions:

1. Einführungssession: Informationen über den Workshop, seine Ziele, die Synchronisierungstechniken usw.
2. Fünf Sessions, die jeweils auf einer alltäglichen Situation in verschiedenen Kontexten basieren: Freizeit, Ausbildung, Arbeit, Familie und Transaktionen (Bank, Arzt, Einkaufen usw.), Schauspiel- und Synchronisationstechniken wie Mikrofonbenutzung, Synchronisation usw.

Das ist die Struktur eines jeden Session-Blocks:

<b>SESSION 1: EINE EINFÜHRUNG IN DIE SYNCHRONISATION</b>			
<b>Thema</b>	<b>Lernziel</b>	<b>Dauer</b>	<b>Trainingsaktivitäten</b>
Willkommen	Teilnehmer:innen Willkommen heißen und Aufwärmen	5 min	Icebreaker Übung
Einführung in den DUB-IN Kurs	Überblick über den Kurs verschaffen. Erwartete Lernergebnisse abklären. Über die Bedeutung der Stimme und Emotionen lernen: Ton, Lautstärke, Geschwindigkeit, etc.	25 min	<ul style="list-style-type: none"> <li>• professionell synchronisierten Szenen als Beispiel vorführen</li> <li>• Rollenspiel, bei dem eine der Szenen nachgespielt wird</li> <li>• Diskussion über den Einsatz der Stimme in der Kommunikation</li> <li>• Schlussfolgerung des Trainers über die Bedeutung der Stimme.</li> </ul>
	Erste Erfahrungen mit dem Equipment sammeln	60 min	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erläuterung der Ausrüstung und ihrer Verwendung: Mikrofon, Aufnahmeprogramm usw.</li> <li>• Üben mit der Ausrüstung: Aufnahme eines 1st Take.</li> </ul>
Dauer der Einheit		1 h 30 min	



## SESSIONS 2-6 TRAINING SESSIONS FÜR FREIZEIT/ BILDUNG/ ARBEIT/ FAMILIE/ TRANSAKTIONEN

Thema	Lernziele	Dauer	Trainingsaktivitäten
<b>1. Aufwärmen</b>	Kennenlernen und aufwärmen	15 min	Aufwärmübungen für Gruppen
<b>2. Mit den Skripten vertraut machen; Rollenspiel</b>	Identifizierung von Skripten schwieriger sozialer Interaktion	90 min	Die drei Skripten vorstellen; Gruppendiskussion über die Herausforderungen der Situation; Beispielsequenzen herzeigen; Rollenspiel(e); Feedback der Gruppe zu Stimme, Emotion, Schauspiel, etc.
<b>3. Pause</b>		30 min	
<b>4. Synchronisation</b>	Synchronisation und Training von sozialen und kommunikativen Fähigkeiten	60 min	Synchronisation und Schauspiel Training in technischen Herausforderungen Synchronisation einer Szene inkl. Aufnahme Verbesserungen besprechen Erneute Aufnahme Für jede Szene wiederholen Alternative Dialoge anbieten
<b>5. Feedback</b>		15 min	Diskussion über die Situation und die Synchronisation Feedback darüber wie es funktioniert hat
<b>Dauer der Einheit</b>	3: 30 h.		

# SESSION 1:

## EINE EINFÜHRUNG IN DIE SYNCHRONISATION



### 1. WILLKOMMEN (5 Minuten)

Teilnehmer:innen willkommen heißen und Einstieg mittels Eisbrecherübung

Übung: Sag deinen Namen

- **Ziel:** Sich gegenseitig kennen lernen, sich entspannen und an einer Gruppe teilnehmen, die eigene Stimme einsetzen.
- **Beschreibung:** Der:Die Trainer:in bittet die Teilnehmer:innen, einen Kreis zu bilden. Dann sagt einer nach dem anderen seinen Namen und auch eine Sache, die er gerne tut und eine, die er hasst. Dann nimmt der:die Trainer:in eine Schachtel mit Karten und bittet die Teilnehmer:innen, sich eine Karte auszusuchen, auf der Adjektive wie "glücklich", "angenehm", "lustig", "wütend", "traurig" und so weiter stehen. Jede:r nimmt eine Karte und liest sie, ohne das Adjektiv laut auszusprechen. Reihum sagt jede:r den Namen entsprechend der Emotion auf der Karte. Die anderen Teilnehmer:innen identifizieren die ausgedrückte Emotion. Wenn jede:r den Namen entsprechend der gewählten Karte gesagt hat, legen alle die Karten zurück in die Schachtel. Der Vorgang wird mindestens 2x wiederholt, so dass verschiedene Teilnehmer:innen unterschiedliche Gefühle ausdrücken. Emotionskärtchen können auch doppelt gezogen werden, dann versucht Teilnehmer:in die Emotion etwas anders auszudrücken – oder tauscht die Karte aus.

### 2. EINFÜHRUNG IN DEN DUB-IN KURS (25 Minuten)

Die erste Frage, die in dieser einführenden Lektion gestellt wird, sollte lauten: Was ist Synchronisation? Die Trainer:innen sollten einen kurzen Überblick über das Unterkapitel (1.1.) des vorliegenden Lehrplans geben und einige synchronisierte Szenen als Beispiele zeigen. Dies ist ein Beispiel <https://www.youtube.com/watch?v=LFtyiWaCnMA>

Es gibt jedoch zahlreiche Beispiele im Internet, und jede:r Trainer:in kann die Einführung entsprechend gestalten.

Dann sollten die Trainer:innen die Bedeutung der Stimme, ihre kulturelle Bedeutung und die Verbindung zu Emotionen erklären. Sie sollten sich auf den Ausdruck der Stimme in Bezug auf Tonfall, Lautstärke, Geschwindigkeit usw. konzentrieren. Ein Überblick wird in Unterkapitel 2.1 gegeben. Dann sollten die Trainer:innen die erwarteten Lernergebnisse erläutern und sie mit dem Unterkapitel 2.2. verbinden.

### 3. DER ERSTE KONTAKT MIT DEM DUB-IN EQUIPMENT (60 Minuten)

Die Trainer:innen sollten Kapitel 3 für diesen Teil des Kurses verwenden. Zunächst müssen sie die Phasen der Synchronisation erklären - Unterkapitel 3.1.1.-, nämlich Übersetzung, Anpassung, Synchronisation usw. Zweitens werden sie die erforderlichen schauspielerischen Qualitäten darlegen. Drittens werden die Geräte und ihre Verwendung erklärt, wie z. B. Mikrofon, Aufnahmeprogramm, usw. Schließlich wird die DUB-IN-Anwendung vorgestellt und eine Demonstration durchgeführt.



# SESSION 2:

## FREIZEIT



### 1. AUFWÄRMEN (15 Minuten)

#### **AKTIVITÄT 1: TIERE IMITIEREN/SYNCHRONISIEREN (5 Minuten)**

##### **Anleitung:**

Bitte Sie jede Person, sich ein Tier auszusuchen und das Geräusch dieses Tieres nachzumachen.

Dann stellt sich jede Person abwechselnd als dieses Tier vor. Zum Beispiel: *“Hallo, mein Name ist Sarah und ich bin ein Löwe. [Brüllen!]”*

Nachdem sich alle vorgestellt haben, kann die Gruppe ein Gespräch beginnen, in dem sie weiterhin als ihr gewähltes Tier sprechen. Das Gespräch kann sich um alles Mögliche drehen- zum Beispiel, was sie gerne essen oder was ihre Lieblingsbeschäftigung ist.

Dieses Spiel ist eine lustige Möglichkeit, das Eis zu brechen und die Teilnehmer:innen miteinander vertraut zu machen. Es ist auch eine gute Möglichkeit, den stimmlichen Ausdruck und die Improvisationsfähigkeit zu üben.

Dieses Spiel kann auch mit Verkehrsmitteln (Auto, Elektroauto, Feuerwehrauto, Kran, Flugzeug usw.), Musikinstrumenten oder jedem anderen Thema durchgeführt werden.

# SESSION 2:

## FREIZEIT



### 2. MIT DEN SKRIPTEN VERTRAUT MACHEN; ROLLENSPIEL (60 Minuten)

#### **AKTIVITÄT 1: EINFÜHRUNG - SOZIALE FÄHIGKEITEN (20 Minuten)**

Diese Aktivität ermöglicht es den Teilnehmer:innen, sich auf das Synchronisieren zu konzentrieren, aber auch verschiedene soziale Fähigkeiten auf spielerische und interaktive Weise zu erkunden und zu verstehen.

Teilen Sie die Teilnehmer:innen in Paare ein.

Jedes Paar erhält einen kurzen Dialog, der soziale Fähigkeiten wie aktives Zuhören, Einfühlungsvermögen, Durchsetzungsvermögen oder Konfliktlösung beinhaltet.

Dies kann ein Beispiel sein:

#### **Charaktere: Emma und Ryan**

Emma und Ryan sind Freunde, die sich schwertun, gemeinsame Aktivitäten für die Wochenenden zu finden.

Emma: (aufgeregter Tonfall) Hey, Ryan! Ich habe mir überlegt, was wir dieses Wochenende machen könnten. Wie wäre es mit wandern gehen? Ich habe gehört, dass es in der Nähe einen schönen Wanderweg gibt.

Ryan: (zögerlicher Tonfall) Eigentlich, Emma, bin ich kein großer Fan vom Wandern. Ich bevorzuge entspannere Aktivitäten wie einen Museumsbesuch oder einen Kinobesuch.

Emma: (hört aktiv zu) Ich verstehe dich, Ryan. Ich liebe Wandern, aber ich verstehe, dass das nicht jedermanns Sache ist. Vielleicht können wir einen Kompromiss finden, der unseren beiden Interessen entspricht?

Ryan: (aufgeschlossen) Sicher, Emma. Ich bin offen für Vorschläge. Was schwebt dir denn vor?

Emma: (einfühlsam) Wie wäre es, wenn wir den Vormittag mit Wandern verbringen und am Nachmittag ein Museum besuchen oder ins Kino gehen? Auf diese Weise können wir beide Aktivitäten genießen.

Ryan: (rücksichtsvoll) Das klingt nach einem guten Plan, Emma. Ich weiß es zu schätzen, dass du einen Mittelweg gefunden hast. Lass es uns tun!

Emma: (selbstbewusst) Großartig! Ich schaue mir morgens Wanderwege an, und du kannst das Museum oder den Film aussuchen, in den wir am Nachmittag gehen.

Ryan: (dankbar) Danke, Emma. Ich bin froh, dass wir eine Lösung finden konnten, die für uns beide funktioniert.

Weisen Sie die Paare an, das Drehbuch durchzulesen und die dargestellte soziale Kompetenz zu diskutieren. Sie sollten die Schlüsselemente der Fähigkeit identifizieren und herausfinden, wie sie in realen Situationen angewendet werden kann.

Als Nächstes üben die Paare die Vertonung des Dialogs und konzentrieren sich dabei auf die Betonung der sozialen Kompetenz in ihrem Vortrag. Sie können ihre eigenen Stimmen verwenden oder versuchen, bestimmte Töne, Emotionen oder stimmliche Hinweise einzubauen, die die hervorgehobene soziale Fähigkeit widerspiegeln.

Nach dem Üben kann ein freiwilliges Paar seine Szene vor dem Rest der Gruppe vortragen.



Sobald ein Paar mit seiner Darbietung fertig ist, können Sie eine Diskussion über die in der Szene gezeigte soziale Kompetenz anregen. Stellen Sie Fragen wie:

Welche soziale Fähigkeit wurde in der Szene gezeigt?

Wie kann diese soziale Fähigkeit in realen Situationen angewendet werden?

Fallen euch persönliche Erfahrungen ein, bei denen diese soziale Kompetenz hilfreich gewesen wäre?

Im Anschluss können wir einige Informationen bereitstellen:

- **SOZIALKOMPETENZ:** Soziale Kompetenzen sind eine Reihe von Verhaltensweisen, die es uns ermöglichen, effektiv und zufriedenstellend mit anderen zu interagieren und in Beziehung zu treten. Ein interessanter Aspekt dieser Fähigkeiten ist, dass sie erlernt, gestärkt und Tag für Tag durch Übung weiterentwickelt werden können.
- **ASSERTIVES VERHALTEN:** ist eine persönliche Fähigkeit, die es uns ermöglicht, Gefühle, Meinungen und Gedanken zum richtigen Zeitpunkt in angemessener Weise auszudrücken, ohne die Rechte anderer zu verleugnen oder zu missachten. Das heißt, wir beziehen uns auf eine Art und Weise, in jeder Situation effektiv zu interagieren, die es der Person erlaubt, direkt, ehrlich und ausdrucksstark zu sein. Es gibt drei Verhaltensstile: passiv oder gehemmt, durchsetzungsfähig und aggressiv.
- **PASSIV/GEHEMMT:** Die Person ist nicht in der Lage, ihre Gefühle, Gedanken und Meinungen offen zu äußern, oder sie tut dies auf die falsche Art und Weise (in einem sich selbst entwertenden Tonfall, entschuldigend oder mit mangelndem Selbstvertrauen). Ziel dieser Art von Verhalten ist es, Konflikte zu vermeiden.
- **AGGRESSIV:** Kennzeichnend für dieses Verhalten ist die Verteidigung der persönlichen Rechte und der Ausdruck von Gefühlen oder Meinungen in einer autoritären und dominanten Weise. Dieses Verhalten kann direkt durch Beleidigungen und Demütigungen oder indirekt durch trotziges Blicke und Gesten ausgedrückt werden.
- **ASSERTIV/DURCHSETZUNGSFÄHIG:** Die eigenen Gefühle, Wünsche, legitimen Rechte und Meinungen zum Ausdruck bringen, ohne andere zu bedrohen, zu zwingen oder zu bestrafen. Offen sein für die Meinungen anderer und ihnen die gleiche Bedeutung beimessen wie den eigenen. Das bedeutet Respekt vor sich selbst und vor anderen.

## **AKTIVITÄT 2: DIE LINIE (10 Minuten)**

Führen Sie das heutige Thema "Freizeit" mit der folgenden Aktivität ein:

Der:Die Trainer:in sucht sich einen freien Platz im Raum und zeichnet eine imaginäre Linie auf den Fußboden: "Dieses Ende der Linie bedeutet "0/null/überhaupt nicht/nie" und dieses Ende der Linie bedeutet "täglich, sehr oft, die ganze Zeit". Ich stelle Ihnen ein paar Fragen, bitte stehen Sie auf und stellen Sie sich entlang der Linie auf, je nachdem, wie Sie die Frage beantworten würden."

(Die beiden Enden der Linie sollten bei jeder Frage wiederholt werden.)

Alle Teilnehmer:innen stehen auf und der:die Trainer:in stellt die folgenden Fragen:

- a. Wie oft in einer Woche sprechen Sie mit Fremden?
- b. Wie oft im Monat treiben Sie Sport?
- c. Wie oft in der Woche gehen Sie irgendwohin, um sich zu amüsieren? Kino? Theater? In



den Park? Einkaufen? Fußballspiel? ... (passen Sie es an Ihre Zielgruppe an)

- d. Wie oft fahren Sie mit dem Bus?
- e. Wie oft triffst du deine Freunde?

Das Ziel ist es, zu erkennen, dass wir gerne etwas tun und dabei oft mit Fremden sprechen müssen. Zu wissen, wie man agiert und reagiert und in der Lage zu sein, mit anderen zu interagieren und in Kontakt zu treten, stärkt uns und gibt uns das Gefühl, kompetent und sicher zu sein, um verschiedene Aktivitäten und persönliche Projekte zu planen.

Am Ende der Diskussion können wir auch die Begriffe freie Zeit und Freizeit einführen:

- **FREIE ZEIT:** Zeit, die nach der Befriedigung aller Bedürfnisse und Verpflichtungen übrigbleibt. Sie unterscheidet sich von der Freizeit, da die freie Zeit für Aktivitäten genutzt werden kann, die kein Vergnügen bereiten (z.B. Arztbesuch).
- **FREIZEIT:** umfasst die Art und Weise, wie die freie Zeit genutzt wird, wenn es sich um Aktivitäten handelt, die persönliche Befriedigung verschaffen und die frei und freiwillig ausgeübt werden. Es handelt sich um Zeit, die vollständig für die Unterhaltung und Erholung der Person genutzt wird.

### **AKTIVITÄT 3: DISKUSSION (10 Minuten)**

Diskutieren Sie, in welchen Szenarien sie sich häufig wiederfinden und was daran stressig sein kann oder ist. Stellen Sie die drei Szenarien vor, indem Sie das Video zeigen und über die Situation und das Ziel sprechen und darüber, wie das schwierig sein oder Unbehagen auslösen kann:

- **SZENARIO 1** "In öffentlichen Verkehrsmitteln fragen Sie, ob der Platz neben Ihnen frei ist"  
Ziel: um etwas Bestimmtes bitten
- **SZENARIO 2** "Bei einem Konzert versperrt Ihnen eine Person die Sicht. Wie kann man mit dieser Person sprechen?"  
Ziel: ein Bedürfnis ausdrücken
- **SZENARIO 3** "Ihre alten Freunde aus der Schule, zu denen Sie den Kontakt verloren haben, als Ihre psychische Krankheit begann, kontaktieren Sie und bitten Sie, zu einem Klassentreffen zu gehen. Sie zögern, gehen aber schließlich doch hin und beschließen, dass Sie den Kontakt zu ihnen wieder aufnehmen wollen.  
Ziel: einen Vorschlag annehmen/ablehnen

### **AKTIVITÄT 4: SYNCHRONISIERE ES RICHTIG! (20 Minuten)**

Verwenden Sie die drei zur Verfügung gestellten Video-Szenarien. Bei dieser Aktivität geht es um Improvisation und Kreativität. Die Teilnehmer:innen müssen sich den Text ausdenken, der zu der Szene und den Figuren auf dem Bildschirm passt.

1. Teilen Sie die Teilnehmer:innen in Teams ein.
2. Spielen Sie das Video-Szenario auf einer Leinwand ab und schalten Sie den Originalton stumm.
3. Geben Sie jedem Team einige Minuten Zeit, um zu diskutieren und sich einen eigenen Dialog für die Szene auszudenken. Überlegen Sie sich ein Zeitlimit für die Erarbeitung des Dialogs.





4. Sobald die Teilnehmer:innen fertig sind, starten Sie die Szene erneut, und jedes Team synchronisiert abwechselnd den Dialog.
5. Setzen Sie das Spiel mit den beiden anderen Szenen fort und wechseln Sie die Teilnehmer:innen ab, damit jeder eine Chance hat, sich zu beteiligen.
6. Es kann sinnvoll sein, eine Vorlage zu erstellen, auf der die Zeilen geschrieben werden und die die Dialogstruktur der Szene vorgibt.

### **AKTIVITÄT 5: ROLLENSPIEL (30 Minuten)**

Die Teilnehmer:innen werden in drei Gruppen eingeteilt und jede Gruppe erhält ein Skript: in einem öffentlichen Verkehrsmittel, bei einem Konzert, beim Mittagessen mit Ex-Schulkolleg:innen.

- Jede Gruppe hat die Aufgabe, sich zu überlegen, wie der Dialog verlaufen könnte, der definitiv zu einem Missverständnis, einem Misserfolg führen würde. Sie überlegen zunächst, wie man in der Situation scheitern und sein Ziel nicht erreichen könnte. Was müssten ihr sagen, um in eine unangenehme Situation zu kommen? (10 Minuten Gruppenarbeit)
- Sie sollen dann (nur mündlich) im Plenum vortragen (10 Minuten, für alle drei Gruppen zusammen)
- Sie gehen zurück in die Kleingruppen und arbeiten an einem erfolgreichen Skript: Was sollte oder könnte man sagen, um ein gutes Gefühl in der Situation zu haben, auf beiden Seiten? Was müsst ihr sagen, um zu bekommen, was ihr braucht? Was wäre eine nützliche Floskel? (10 Minuten)

## **3. PAUSE (30 Minuten)**

## **4. SYNCHRONISATION (60 Minuten)**

- Alle Teilnehmer:innen müssen zuvor ihr Einverständnis für die Tonaufnahme gegeben haben.
- Beginnen Sie mit dem ersten Skript, zeigen Sie das Video und lesen Sie das vorhandene Skript vor. Das Skript sollte in jeder Sprache angepasst werden (auch regionsspezifisch: „Mundart“ bzw. alltagsadequat).
- Erklären Sie den Teilnehmer:innen die Bedeutung des Rhythmus:
  - Was ist der Rhythmus jeder Zeile? Dies kann ohne Sprache mit Hilfe von Beats, Kauderwelsch oder einfachen Geräuschen festgestellt werden. Dadurch wird auch die Geschwindigkeit jeder Zeile bestimmt, die mit dem eigentlichen Ziel jedes Satzes verbunden ist.
  - Die Bedeutung der Pausen innerhalb jeder Zeile, d. h. wo hören die Schauspieler:innen auf zu sprechen, wo machen sie kurze Pausen. Der Atem. Auch dies hängt mit dem Ziel eines jeden Satzes zusammen, bestimmt aber auch die Stimmung und das Gefühl hinter jeder Zeile.
  - Die Intonation und die allgemeine Stimmung in jeder Zeile.
- Die Teilnehmer:innen vertonen die erste Szene und nehmen sie auf, wobei sie sich an die in der obigen Aktivität beschriebenen Richtlinien halten.
- Je nach Fortschritt der Gruppe wird die zweite Person im Video (Kassiererin, Ladenangestellte, Sekretärin) durch den:die Trainer:in oder von einem:r anderen Teilnehmer:in synchronisiert.



- Die synchronisierte Szene wird angeschaut und alle Verbesserungen, die sie für möglich halten, werden diskutiert.
- Die Szene wird mit den vereinbarten Verbesserungen neu aufgenommen ODER die nächste Person der Gruppe, die zuvor am Skript gearbeitet hat, nimmt mit den Verbesserungen auf. Dies kann individuell entschieden werden, je nach Fortschritt der Teilnehmer:innen.
- Jede Person sollte mindestens eine Szene synchronisiert haben.
- Je nach Fortschritt der Gruppe kann es sein, dass einige noch Zeit haben, eine zweite Szene zu machen/versuchen.
- Es ist wichtig, eine alternative Tonaufnahme in Kauderwelsch/Fantasiesprache zu versuchen bzw. zu ermöglichen oder zur Verfügung zu stellen, um den Spaß am Synchronisieren zu vermitteln.

### Der Ablauf folgt folgendem Schema:

1. Synchronisation der Szene
2. Ansehen der synchronisierten Szene
3. Verbesserungen/Adaptierungen besprechen
4. Nocheinmal Aufnehmen

### **SKRIPT 1.** *“Fragen Sie in öffentlichen Verkehrsmitteln, ob der Platz neben Ihnen frei ist”.*

Das folgende Gespräch wird vorgeschlagen:

- Hauptperson: Hallo, guten Morgen.
- Person 1: Guten Morgen.
- HP: Entschuldigung, ist der Platz hier noch frei?
- P1: Ja, natürlich.
- HP: Kann ich mich setzen?
- P1: Ja, bitte!
- HP: Danke. Das ist sehr nett von Ihnen.
- P1: Bitte sehr.

Sie können die Silben eines jeden Satzes zählen und die Dauer jeder Silbe und jedes Satzes markieren. Dann können Sie die Wörter durch ein Geräusch mit geschlossenem Mund (bouche fermé) ersetzen, wie mmm.

### **SKRIPT 2.** *“Bei einem Konzert versperrt Ihnen eine Person die Sicht. Wie kann man mit dieser Person sprechen?”.*

Das folgende Gespräch wird vorgeschlagen:





- Hauptperson: Hallo. Entschuldigung, ich kann die Bühne nicht gut sehen.
- Person 1: Ähm... bitte, was?
- HP: Ich kann die Bühne leider nicht gut sehen. Kann ich mich vielleicht nach vorne setzen?
- P1: Ja, ja, natürlich...kein Problem, setzen Sie sich zu mir.
- HP: Danke.
- P1: Viel Vergnügen.
- HP: Oh, danke, nett.

Sie können die Silben eines jeden Satzes zählen und die Dauer jeder Silbe und jedes Satzes markieren. Dann können Sie die Wörter durch beliebige Silben und/oder Wörter ersetzen, die dem Rhythmus des Textes entsprechen.

**SKRIPT 3.** *“Ihre alten Freunde aus der Schule, zu denen Sie den Kontakt verloren haben, als Ihre psychische Krankheit begann, kontaktieren Sie und bitten Sie, an einem Klassentreffen teilzunehmen. Sie zögern, aber schließlich beschließen Sie, dass Sie den Kontakt zu ihnen wiederherstellen wollen, und gehen zu diesem Essen.”*

Das folgende Gespräch wird vorgeschlagen:

- Hauptperson: Hallo
- Person 1: Hi, lange nichts gehört, wie geht es dir? Wir organisieren ein Klassentreffen. Könntest du kommen?
- HP: Hi, ja, ist eine lange Zeit her. Danke sehr für die Einladung, aber ich weiß nicht ob ich kommen kann...
- P1: Ach bitte, komm schon. Es ist schon so lang her, dass wir uns gesehen haben und es wäre toll wenn du kommst.
- HP: Ich weiß nicht...
- P1: Es wird lustig, die Gelegenheit wieder in Kontakt zu kommen und Spaß zu haben.
- HP: OK, du hast mich überzeugt, ich sollte kommen können. Freu mich euch alle wiederzusehen.
- P1: Toll! Bis bald, I melde mich bald mit Datum und Uhrzeit bei dir.
- HP: Perfekt, danke für den Anruf.

Sprechen Sie die Silben der Wörter aus, die dem Rhythmus des Textes entsprechen, und benutzen Sie parallel dazu Ihre Hände und/oder Ihre Füße, um den Rhythmus auf Ihren Körper zu übertragen.

## **6. FEEDBACK (15 Minuten)**

Fassen Sie wichtige Aspekte der Sitzung zusammen.

Alle Teilnehmer stehen auf und der Trainer stellt den Teilnehmern die folgenden Fragen (Differenzial-Linie bzw.



Auftstellung wie zuvor):

All participants stand up and the trainer asks the participants the following questions (difference line-up as previously):

- Auf einer Skala von 1 (total langweilig) bis 10 (extrem unterhaltsam): Wie sehr hat dir die heutige Sitzung gefallen?
- Gehen Sie der Reihe nach vor und fragen Sie nach den verschiedenen organisierten Aktivitäten.
- Auf einer Skala von 1 (sehr schwierig) bis 10 (kinderleicht): Was denken Sie über die heutige Sitzung?
- Auf einer Skala von 1 (stimme voll zu) bis 10 (stimme überhaupt nicht zu): Wie bewertest du die folgenden Sätze?
  - Ich würde nichts an der Sitzung ändern
  - Ich bin froh, daran teilgenommen zu haben ...

Bitten Sie die Teilnehmer:innen einzeln um ein Feedback, warum sie dort stehen, wo sie stehen, um herauszufinden, was ihnen Spaß gemacht hat und was anstrengend/schwierig war.

Stellen Sie sicher, dass Sie Gruppendiskussionen zulassen und den Teilnehmer:innen Raum geben, um ihre Gedanken, Perspektiven und Vorschläge mitzuteilen. Ermutigen Sie zu einer offenen und respektvollen Kommunikation.

Notieren Sie sich gemeinsame Themen, Verbesserungsmöglichkeiten und positive Rückmeldungen, die in der Diskussion angesprochen wurden.

Fassen Sie die wichtigsten Punkte der Diskussion zusammen und danken Sie den Teilnehmer:innen für ihren wertvollen Beitrag.

Klären Sie abschließend alle Missverständnisse oder Schwierigkeiten, bauen Sie Stress ab, falls er aufgetreten ist, danken Sie allen für ihre Bemühungen und schließen Sie die Sitzung.

# SESSION 3:

## AUSBILDUNG



### 1. AUFWÄRMEN (15 Minuten)

#### AKTIVITÄT 1: SPIEGEL (5 Minuten)

Zweck: Kommunikation, Teilnahme in Paaren, Beobachtung, Koordination, Präzision, Vorstellungskraft.

Beschreibung: Die Teilnehmer:innen werden in Paare eingeteilt, von denen einer der Spiegel und der andere der Mensch ist, der sich selbst im Spiegel betrachtet. Der:Die Teilnehmer:in, der:die der Mensch ist, führt verschiedene Bewegungen aus und der Spiegel muss diese nachahmen. Der:Die Trainer:in sollte die Teilnehmer:innen darüber informieren, dass der Mensch langsam beginnen muss, immer die körperlichen Grenzen und Möglichkeiten des Gegenübers im Auge behalten muss, immer in frontaler Position sein muss, damit sein Partner ihn jederzeit sehen kann, sich um seinen Partner kümmern muss, indem er ihn durch Schwierigkeiten führt usw. Die Paare sollten sich abwechseln.

#### AKTIVITÄT 2: DOLMETSCHER:IN (10 Minuten)

Die Teilnehmer:innen werden in Paare aufgeteilt. Eine Person beginnt eine Geschichte in Kauderwelsch/Fantasiesprache zu erzählen, und die andere Person, die nicht weiß, wovon die erste spricht, dolmetscht/übersetzt, was der andere sagt. Es ist wichtig, dass das Paar sich gegenseitig unterstützt, indem es kurze Sätze zur Übersetzung anbietet. Das Paar sollte darauf achten, dass der Rhythmus, die Pausen, die Dauer der Sätze usw. ähnlich sind. Dies ist ein sehr ähnlicher Prozess wie das Synchronisieren. Die Personen können sich abwechseln.

### 2. MIT DEN SKRIPTEN VERTRAUT MACHEN; ROLLEN-SPIEL (90 Minuten)

#### AKTIVITÄT 1: DIE LINIE (20 Minuten)

Führen Sie das heutige Thema "Ausbildung" mit der folgenden Aktivität ein:

Der:Die Trainer:in sucht sich einen freien Platz im Raum und zeichnet eine imaginäre Linie auf den Fußboden: "Dieses Ende der Linie bedeutet "0/null/überhaupt nicht/nie" und dieses Ende der Linie bedeutet "täglich, sehr oft, die ganze Zeit". Ich stelle Ihnen ein paar Fragen, bitte stehen Sie auf und stellen Sie sich entlang der Linie auf, je nachdem, wie Sie die Frage beantworten würden."

(Die beiden Enden der Linie sollten bei jeder Frage wiederholt werden.)

Alle Teilnehmer:innen stehen auf und der:die Trainer:in stellt die folgenden Fragen:

- Wie oft in einer Woche sprechen Sie mit Fremden?
- Wie oft im Monat nehmen Sie an Kursen teil?
- Wie oft in der Woche müssen Sie sich wo vorstellen?
- Wie oft fragen Sie nach Hilfe? Einen Nachbarn, Verwandten Freund.
- Wie oft müssen Sie nach Erklärungen oder Klarstellungen fragen? Einen Lehrer, eine Ärztin, oder jemand anderen?
- (Passen Sie es an Ihre Zielgruppe an)



Das Ziel ist es, zu erkennen, dass wir mit den Menschen um uns herum sprechen und interagieren müssen, während wir den Unterricht besuchen oder eine andere Tätigkeit ausüben. Zu wissen, wie man agiert und reagiert und in der Lage zu sein, mit anderen zu interagieren und in Kontakt zu treten, stärkt uns und gibt uns das Gefühl, kompetent und sicher zu sein, um verschiedene Aktivitäten und persönliche Projekte zu planen.

Nach dieser Aktivität könnte eine kurze Diskussion darüber geführt werden, was die Gruppenmitglieder unter Bildung verstehen. Dies kann durch ein Brainstorming geschehen: Die Mitglieder der Gruppe werden gebeten, an die Arten von Bildung zu denken, die sie kennen, an denen sie in der Vergangenheit teilgenommen haben oder an denen sie jetzt teilnehmen. Diskutieren Sie über die Bildungsarten, die Sie aus eigener Erfahrung kennen, und erwähnen Sie diese auch:

- **Erwachsenenbildung<sup>1</sup>** : Bildung, die sich speziell an Personen richtet, die von der Gesellschaft, der sie angehören, als Erwachsene betrachtet werden. Sie zielt darauf ab, ihre fachlichen oder beruflichen Qualifikationen zu verbessern, ihre Fähigkeiten weiterzuentwickeln, ihr Wissen zu erweitern, um einen formalen Bildungsabschluss zu erreichen oder Kenntnisse, Fähigkeiten und Kompetenzen in einem neuen Bereich zu erwerben oder ihr Wissen in einem bestimmten Bereich aufzufrischen oder zu aktualisieren. Dies schließt auch das ein, was als "Weiterbildung", "wiederholte Bildung" oder "zweite Chance" bezeichnet werden kann.
- **Lebenslanges Lernen<sup>2</sup>** : Der Begriff "lebenslanges Lernen" bezieht sich auf alle Arten von Bildung (formal, nicht-formal und informell), gleichzeitig aber auch auf "ein philosophisches Konzept, nach dem Bildung als langfristiger Prozess betrachtet wird, der mit der Geburt beginnt und das ganze Leben lang andauert".
- **Formales Lernen<sup>3</sup>** : Lernen, das in einem organisierten und strukturierten Umfeld stattfindet (z. B. in einer Bildungs- oder Ausbildungseinrichtung oder am Arbeitsplatz) und ausdrücklich als Lernen bezeichnet wird (in Bezug auf Ziele, Zeit oder Ressourcen). Formales Lernen ist vom Standpunkt des Lernenden aus gesehen absichtlich. Es führt in der Regel zu einer Zertifizierung.
- **Informales Lernen<sup>4</sup>** : Lernen, das sich aus täglichen Aktivitäten im Zusammenhang mit Arbeit, Familie oder Freizeit ergibt. Es ist nicht organisiert oder strukturiert in Bezug auf Ziele, Zeit oder Lernunterstützung. Informelles Lernen ist in den meisten Fällen aus der Sicht des Lernenden unbeabsichtigt. Die Ergebnisse des informellen Lernens können validiert und zertifiziert werden. Informelles Lernen wird auch als Erfahrungslernen oder zufälliges Lernen bezeichnet.
- **Berufliche Aus- und Weiterbildung<sup>5</sup>** : Allgemeine und berufliche Bildung, die darauf abzielt, Menschen mit Wissen, Know-how, Fertigkeiten und/oder Kompetenzen auszustatten, die in einem bestimmten Beruf oder auf dem Arbeitsmarkt im weiteren Sinne benötigt werden.
- **Inklusive Bildung<sup>6</sup>** : "Eine Bildung, die den gegenseitigen Respekt und die Wertschätzung aller Menschen fördert und ein Bildungsumfeld schafft, in dem der Ansatz zum Lernen, die institutionelle Kultur und der Lehrplan den Wert der Vielfalt widerspiegeln" (UNESCO, 2020a, p. 420).

1 <https://uis.unesco.org/en/glossary-term/adult-education>

2 CEDEFOP – CENTRE FOR THE DEVELOPMENT OF VOCATIONAL TRAINING. (1996): Vocational Training Glossarium. Thessaloniki: CEDEFOP.

3 <https://www.cedefop.europa.eu/en/projects/validation-non-formal-and-informal-learning/european-inventory/european-inventory-glossary>

4 <https://www.cedefop.europa.eu/en/projects/validation-non-formal-and-informal-learning/european-inventory/european-inventory-glossary>

5 <https://www.cedefop.europa.eu/en/projects/validation-non-formal-and-informal-learning/european-inventory/european-inventory-glossary>

6 <https://www.european-agency.org/resources/glossary?page=7>





## **AKTIVITÄT 2: EINFÜHRUNG – SOZIALE FÄHIGKEITEN (20 Minuten)**

Diese Aktivität ermöglicht es den Teilnehmer:innen, sich auf das Synchronisieren zu konzentrieren, aber auch verschiedene soziale Fähigkeiten auf spielerische und interaktive Weise zu erkunden und zu verstehen.

Teilen Sie die Teilnehmer:innen in Paare ein.

Jedes Paar erhält einen kurzen Dialog, der soziale Fähigkeiten wie aktives Zuhören, Einfühlungsvermögen, Durchsetzungsvermögen oder Konfliktlösung beinhaltet.

### **Dies kann ein Beispiel sein:**

Schauplatz: Emma und Liam sind Klassenkameraden, die an einem Gruppenprojekt für ihr Ausbildungsprogramm arbeiten.

Drehbuch:

Emma: (enthusiastischer Ton) Hey, Liam! Lass uns besprechen, wie wir die Projektaufgaben aufteilen können. Ich denke, es ist wichtig, dass jeder gleich viel beiträgt.

Liam: (besorgter Tonfall) Ich verstehe, Emma, aber einige Aufgaben erfordern besondere Fähigkeiten. Vielleicht ist nicht jeder damit vertraut.

Emma: (hört aktiv zu) Ich verstehe, was du meinst, Liam. Können Sie mir Beispiele für Aufgaben nennen, die Ihrer Meinung nach für bestimmte Teammitglieder eine Herausforderung darstellen könnten?

Liam: (in erklärendem Tonfall) Sicher, zum Beispiel könnte der Codierungsteil für einige schwierig sein, da nicht jeder über Programmiererfahrung verfügt.

Emma: (einfühlsamer Ton) Jetzt verstehe ich. Wir sollten die Stärken von jedem berücksichtigen. Wie wäre es, wenn wir eine Teambesprechung abhalten, um die individuellen Fähigkeiten und Vorlieben zu ermitteln, und dann die Aufgaben entsprechend zuweisen?

Liam: (nachdenklicher Tonfall) Das ist eine faire Lösung, Emma. Sie stellt sicher, dass die Aufgaben entsprechend den Fähigkeiten verteilt werden.

## **AKTIVITÄT 3: SYNCHRONISIER ES RICHTIG! (20 Minuten)**

Verwenden Sie die drei zur Verfügung gestellten Video-Szenarien. Bei dieser Aktivität geht es um Improvisation und Kreativität. Die Teilnehmer:innen müssen sich den Text ausdenken, der zu der Szene und den Figuren auf dem Bildschirm passt.

- 1.** Teilen Sie die Teilnehmer:innen in Teams ein.
- 2.** Spielen Sie das Video-Szenario auf einer Leinwand ab und schalten Sie den Originalton stumm.
- 3.** Geben Sie jedem Team einige Minuten Zeit, um zu diskutieren und sich einen eigenen Dialog für die Szene auszudenken. Überlegen Sie sich ein Zeitlimit für die Erarbeitung des Dialogs.
- 4.** Sobald die Teilnehmer:innen fertig sind, starten Sie die Szene erneut, und jedes Team synchronisiert abwechselnd den Dialog.



5. Setzen Sie das Spiel mit den beiden anderen Szenen fort und wechseln Sie die Teilnehmer:innen ab, damit jeder eine Chance hat, sich zu beteiligen.
6. Es kann sinnvoll sein, eine Vorlage zu erstellen, auf der die Zeilen geschrieben werden und die die Dialogstruktur der Szene vorgibt.

#### **AKTIVITÄT 4: DISKUSSION (10 minutes)**

Diskutieren Sie, in welchen Szenarien sie sich häufig befinden und was daran stressig sein kann oder ist. Führen Sie die drei Szenarien ein, indem Sie das Video mit dem Ton zeigen und über die Situation und das Ziel sprechen und darüber, wie das schwierig sein oder Unbehagen auslösen kann:

- **SZENARIO 1** "Geben Sie einige Informationen über sich selbst, indem Sie die üblichen Sätze für Vorstellungsrunden verwenden (Name, Herkunft, Alter, frühere Schule oder Arbeit, Hobbys, warum besuchen Sie den Kurs)"
- **SZENARIO 2** "Jemanden nach dem Unterricht fragen, ob man seine Notizen vergleichen kann, weil es heute so schnell ging und man sich nicht sicher ist, ob man alles richtig aufgeschrieben hat".
- **SZENARIO 3** "Den Lehrer bitten, etwas, das man nicht verstanden hat, auf einfachere Weise zu erklären".

#### **AKTIVITÄT 5: ROLLENSPIEL (30 Minuten)**

Die Teilnehmer:innen werden in drei Gruppen eingeteilt und jede Gruppe erhält ein Skript.

- Jede Gruppe hat die Aufgabe, sich zu überlegen, wie der Dialog verlaufen könnte, der definitiv zu einem Missverständnis, einem Misserfolg führen würde. Sie überlegen zunächst, wie man in der Situation scheitern und sein Ziel nicht erreichen könnte. Was müssten ihr sagen, um in eine unangenehme Situation zu kommen? (10 Minuten Gruppenarbeit)
- Sie sollen dann (nur mündlich) im Plenum vortragen (10 Minuten, für alle drei Gruppen zusammen)
- Sie gehen zurück in die Kleingruppen und arbeiten an einem erfolgreichen Skript: Was sollte oder könnte man sagen, um ein gutes Gefühl in der Situation zu haben, auf beiden Seiten? Was müsst ihr sagen, um zu bekommen, was ihr braucht? Was wäre eine nützliche Floskel? (10 Minuten)

### **3. PAUSE (30 Minuten)**

### **4. SYNCHRONISATION (60 Minuten)**

- Alle Teilnehmer:innen müssen zuvor ihr Einverständnis für die Tonaufnahme gegeben haben.
- Beginnen Sie mit dem ersten Skript, zeigen Sie das Video und lesen Sie das vorhandene Skript vor. Das Skript sollte in jeder Sprache angepasst werden (auch regionsspezifisch: „Mundart“ bzw. alltagsdequat).





- Erklären Sie den Teilnehmer:innen die **Bedeutung des Rhythmus:**
  - Was ist der Rhythmus jeder Zeile? Dies kann ohne Sprache mit Hilfe von Beats, Kauderwelsch oder einfachen Geräuschen festgestellt werden. Dadurch wird auch die Geschwindigkeit jeder Zeile bestimmt, die mit dem eigentlichen Ziel jedes Satzes verbunden ist.
  - Die Bedeutung der Pausen innerhalb jeder Zeile, d. h. wo hören die Schauspieler:innen auf zu sprechen, wo machen sie kurze Pausen. Der Atem. Auch dies hängt mit dem Ziel eines jeden Satzes zusammen, bestimmt aber auch die Stimmung und das Gefühl hinter jeder Zeile.
  - Die Intonation und die allgemeine Stimmung in jeder Zeile.
- Die Teilnehmer:innen vertonen die erste Szene und nehmen sie auf, wobei sie sich an die in der obigen Aktivität beschriebenen Richtlinien halten.
- Je nach Fortschritt der Gruppe wird die zweite Person im Video durch den:die Trainer:in oder von einem:r anderen Teilnehmer:in synchronisiert.
- Die synchronisierte Szene wird angeschaut und alle Verbesserungen, die sie für möglich halten, werden diskutiert.
- Die Szene wird mit den vereinbarten Verbesserungen neu aufgenommen ODER die nächste Person der Gruppe, die zuvor am Skript gearbeitet hat, nimmt mit den Verbesserungen auf. Dies kann individuell entschieden werden, je nach Fortschritt der Teilnehmer:innen.
- Jede Person sollte mindestens eine Szene synchronisiert haben.
- Je nach Fortschritt der Gruppe kann es sein, dass einige noch Zeit haben, eine zweite Szene zu machen/versuchen.
- Es ist wichtig, eine alternative Tonaufnahme in Kauderwelsch/Fantasiesprache zu versuchen bzw. zu ermöglichen oder zur Verfügung zu stellen, um den Spaß am Synchronisieren zu vermitteln.

Der Ablauf folgt folgendem Schema:

1. Synchronisation der Szene
2. Ansehen der synchronisierten Szene
3. Verbesserungen/Adaptierungen besprechen
4. Nocheinmal Aufnehmen

**SKRIPT 1.** *“Geben Sie einige Informationen über sich selbst, indem Sie die Standard-Einleitungssätze für Vorstellungsrunden verwenden (Name, Herkunft, Alter, frühere Schule oder Arbeit, Hobbys, warum besuchen Sie den Kurs)”.*

**Lehrerin:** Herzlich willkommen zum aktuellen Grundlagenkurs. Mein Name ist Margarita Trauner, und ich bin die Kursleitung und werde Physik unterrichten. Stellen Sie sich bitte kurz vor?

**Hauptperson:** Ja, natürlich. Mein Name ist Michaela und ich bin 25 Jahre alt und habe beschlossen den Kurs zu besuchen um die Pflichtschule abzuschließen

**Lehrerin:** Freut mich sehr, Michaela! Von wo kommen Sie?

**HP:** Ich bin aus Traun. Aber, ich wohne in Linz seit 2010.



**Teacher:** Oh großartig! Arbeiten Sie? Irgendwelche Hobbies?

**HP:** Ich arbeite in einem Sozialunternehmen seit 2019. Ich repariere gerne Computer und das ist auch mein großes Hobby. Ich möchte eine HTL besuchen und das dann beruflich machen.

**Lehrerin:** Danke, sehr gut Michaela!

**SKRIPT 2.** *“Nach dem Unterricht jemanden fragen, ob man seine Notizen vergleichen kann, weil es heute so schnell ging und man sich nicht sicher ist, ob man alles richtig aufgeschrieben hat”.*

**Hauptperson:** Hi Oliver!

**Person 1:** Hi Margarita!

**HP:** Ich müsste dich um einen Gefallen bitten... I'd like to ask you for a favour...

**P1:** Sicher, was gibt's?

**HP:** In Mathematik war ich heute etwas verwirrt und ich glaube meine Mitschrift ist falsch und ich würde gerne deine Mitschrift mal ansehen bitte...

**P1:** Natürlich, gerne, hier schau! Die Einheit war toll heute. Wir kriegen das schon hin...

**HP:** Du bist ein Lebensretter, dankeschön!

**SKRIPT 3.** *“Den Lehrer bitten, etwas, das man nicht verstanden hat, auf einfachere Weise zu erklären”.*

**Principal Character:** Entschuldigung, ich hätte eine Frage an Sie...

**P1:** Ja, bitte, setzen Sie sich. Bitte?

**PC:** I glaube, ich habe nicht alles im Unterricht vorher verstanden.

**P1:** Soll ich es kurz wiederholen?

**PC:** Ja, bitte. Es würde mir helfen, wenn Sie es anders erklären könnten.

**P1:** O.K., Ich werde versuchen es einfacher zu erklären, etwas langsamer. Ja?

**PC:** Ja, vielen Dank!

Tipps für die Verwendung der Anpassung in diesen Dialogen

- Informieren Sie die Gruppe: “Der Zeitpunkt, zu dem Sie sprechen, muss mit dem des Schauspielers übereinstimmen” “Der Tonfall und die Stimmung, die Sie verwenden, müssen mit dem des Schauspielers übereinstimmen” “Der Körperausdruck, den Sie verwenden, muss mit dem des Schauspielers übereinstimmen”.
- Markieren Sie Pausen und Atemzüge auf den ausgedruckten Dialogen.
- Verwenden Sie verschiedene Symbole für verschiedene Situationen (z. B. / für Pause, ^ für Atem).
- Erkennen Sie auf dem Video die Umgebung/Haltung, wenn die Person zu sprechen beginnt.
- Diskutieren Sie über die Stimmung, erkennen Sie das Gefühl und versuchen Sie, darauf zu reagieren.





Erkennen Sie zum Beispiel, dass eine Person sich ängstlich fühlt und schnell spricht. Markieren Sie dies auf den ausgedruckten Dialogen.

## 5. FEEDBACK (5 Minuten)

Fassen Sie wichtige Aspekte der Sitzung zusammen.

Alle Teilnehmer stehen auf und der Trainer stellt den Teilnehmern die folgenden Fragen (Differenzial-Linie bzw. Aufstellung wie zuvor):

- Auf einer Skala von 1 (total langweilig) bis 10 (extrem unterhaltsam): Wie sehr hat dir die heutige Sitzung gefallen?
- Gehen Sie der Reihe nach vor und fragen Sie nach den verschiedenen organisierten Aktivitäten.
- Auf einer Skala von 1 (sehr schwierig) bis 10 (kinderleicht): Was denken Sie über die heutige Sitzung?
- Auf einer Skala von 1 (stimme voll zu) bis 10 (stimme überhaupt nicht zu): Wie bewertest du die folgenden Sätze?
- Ich würde nichts an der Sitzung ändern
- Ich bin froh, daran teilgenommen zu haben

...

Bitten Sie die Teilnehmer:innen einzeln um ein Feedback, warum sie dort stehen, wo sie stehen, um herauszufinden, was ihnen Spaß gemacht hat und was anstrengend/schwierig war.

Stellen Sie sicher, dass Sie Gruppendiskussionen zulassen und den Teilnehmer:innen Raum geben, um ihre Gedanken, Perspektiven und Vorschläge mitzuteilen. Ermutigen Sie zu einer offenen und respektvollen Kommunikation.

Notieren Sie sich gemeinsame Themen, Verbesserungsmöglichkeiten und positive Rückmeldungen, die in der Diskussion angesprochen wurden.

Fassen Sie die wichtigsten Punkte der Diskussion zusammen und danken Sie den Teilnehmer:innen für ihren wertvollen Beitrag.

klären Sie abschließend alle Missverständnisse oder Schwierigkeiten, bauen Sie Stress ab, falls er aufgetreten ist, danken Sie allen für ihre Bemühungen und schließen Sie die Sitzung.

# SESSION 4: TRANSACTIONS



## 1. AUFWÄRMEN (15 Minuten)

### AKTIVITÄT 1: SYNCHRONISATION DER STILLE (15 Minuten)

In Zweiergruppen (oder Dreiergruppen): Eine Person begibt sich schweigend, ohne zu sprechen, in eine Position - entweder mit dem ganzen Körper oder nur mit dem Gesicht (z. B. die Stirn runzeln, wütend schauen, in die Hocke gehen, eine Handbewegung machen). Die andere Person "synchronisiert", was die schweigende Person mit ihrem Ausdruck oder ihrer Haltung gerade denken könnte. Sprechen Sie es so aus, wie die Person es denken könnte: Wütend, überrascht, erschöpft, usw. Ein Satz oder nur ein Wort reicht aus.

## 2. MIT DEN SKRIPTEN VERTRAUT MACHEN; ROLLEN- SPIEL (90 Minuten)

### AKTIVITÄT 1: DIE LINIE (10 Minuten)

Führen Sie das heutige Thema "Transaktionen" mit der folgenden Aktivität ein:

Der:Die Trainer:in sucht sich einen freien Platz im Raum und zeichnet eine imaginäre Linie auf den Fußboden: "Dieses Ende der Linie bedeutet "0/null/überhaupt nicht/nie" und dieses Ende der Linie bedeutet "täglich, sehr oft, die ganze Zeit". Ich stelle Ihnen ein paar Fragen, bitte stehen Sie auf und stellen Sie sich entlang der Linie auf, je nachdem, wie Sie die Frage beantworten würden."

(Die beiden Enden der Linie sollten bei jeder Frage wiederholt werden.)

Alle Teilnehmer:innen stehen auf und der:die Trainer:in stellt die folgenden Fragen:

- a. Wie oft in einer Woche sprechen Sie mit Fremden?
- b. Wie oft im Monat gehen Sie zum Arzt? (Vielleicht zuerst "in einer Woche" fragen.)
- c. Wie oft in einer Woche gehen Sie irgendwo einkaufen?
- d. Wie oft kaufen Sie in einem Supermarkt etwas zu essen oder zu trinken?

Ziel ist es, sich bewusst zu machen, dass wir aufgrund von Transaktionsbedürfnissen oft regelmäßig mit Fremden sprechen müssen. Daher ist es wichtig, dass wir wissen, wie wir handeln und reagieren können, und dass wir in der Lage sind, transaktionale Interaktionen zu führen, die uns befähigen und uns das Gefühl geben, kompetent und sicher zu sein.

### AKTIVITÄT 2: EINFÜHRUNG – SOZIALE FÄHIGKEITEN (20 Minuten)

Diese Aktivität ermöglicht es den Teilnehmer:innen, sich auf das Synchronisieren zu konzentrieren, aber auch verschiedene soziale Fähigkeiten auf spielerische und interaktive Weise zu erkunden und zu verstehen.





Teilen Sie die Teilnehmer:innen in Paare ein.

Jedes Paar erhält einen kurzen Dialog, der soziale Fähigkeiten wie aktives Zuhören, Einfühlungsvermögen, Durchsetzungsvermögen oder Konfliktlösung beinhaltet.

Dies kann ein Beispiel sein:

Drehbuch: "Ein Geschenk auswählen"

Charaktere: Emma und Lisa

Die Szene: Emma und Lisa sind Freundinnen und kaufen ein Geburtstagsgeschenk für ihren gemeinsamen Freund.

Drehbuch:

Emma: (enthusiastischer Ton) Hey, Lisa! Lass uns das perfekte Geburtstagsgeschenk für Sarah finden. Ich glaube, sie würde sich über ein Schmuckstück freuen.

Lisa: (nachdenklicher Ton) Ich verstehe deine Idee, Emma, aber ich weiß, dass Sarah eher praktische Geschenke als Accessoires bevorzugt.

Emma: (hört aktiv zu) Ich verstehe, was du meinst, Lisa. Kannst du mir ein paar Beispiele für praktische Geschenke nennen, von denen du glaubst, dass sie Sarah gefallen könnten?

Lisa: (erklärender Tonfall) Sicher, ich weiß zum Beispiel, dass sie sich einen neuen Mixer für ihre Küche oder einen Reiserucksack für ihre bevorstehende Reise gewünscht hat.

Emma: (einfühlsamer Ton) Ich verstehe jetzt. Es ist wichtig, Sarahs Vorlieben zu berücksichtigen. Wie wäre es, wenn wir eine Liste mit praktischen Geschenkideen erstellen und dann gemeinsam entscheiden?

Lisa: (nachdenklicher Tonfall) Das klingt nach einem fairen Ansatz, Emma. So können wir sicherstellen, dass wir etwas auswählen, das Sarahs Interessen und Bedürfnissen entspricht.

Emma: (selbstbewusster Ton) Großartig! Nehmen wir uns etwas Zeit für ein Brainstorming und recherchieren wir verschiedene praktische Geschenkoptionen. Wir können unsere Ergebnisse austauschen und gemeinsam eine Entscheidung treffen.

Lisa: (dankbarer Tonfall) Danke, dass du offen für meine Sichtweise bist, Emma. Ich weiß deine Bereitschaft zu schätzen, ein Geschenk zu finden, das Sarah wirklich zu schätzen weiß.

In diesem Skript liegt der Schwerpunkt auf aktivem Zuhören, Einfühlungsvermögen, Durchsetzungsvermögen und Konfliktlösung im Zusammenhang mit dem Einkauf eines Geschenks. Die Charaktere zeigen, wie wichtig es ist, auf die Vorschläge der anderen zu hören, sich in die Vorlieben des Geschenkkempfängers einzufühlen und eine gemeinsame Lösung zu finden, die sicherstellt, dass das ausgewählte Geschenk durchdacht und praktisch ist. Die Teilnehmer:innen können üben, diese Szene zu synchronisieren und dabei auf den Tonfall und die Darstellung zu achten, die die Emotionen und den Kommunikationsstil der Figuren widerspiegeln. Nach der Aufführung kann die Gruppe über das aktive Zuhören, die Empathie, das Durchsetzungsvermögen und die Konfliktlösungsstrategien diskutieren, die im Skript gezeigt werden.

Nach dem Üben kann ein Paar freiwillig seine Synchronisation vor dem Rest der Gruppe vortragen.

Sobald ein Paar mit seiner Darbietung fertig ist, können Sie eine Diskussion über die in der Szene gezeigte soziale Kompetenz anregen. Stellen Sie Fragen wie:



Welche soziale Fähigkeit wurde in der Szene gezeigt?

Wie kann diese soziale Fähigkeit in realen Situationen angewendet werden?

Fallen euch persönliche Erfahrungen ein, bei denen diese soziale Kompetenz hilfreich gewesen wäre?

### **AKTIVITÄT 3: SYNCHRONISIER ES RICHTIG! (20 Minuten)**

Verwenden Sie die drei zur Verfügung gestellten Video-Szenarien. Bei dieser Aktivität geht es um Improvisation und Kreativität. Die Teilnehmer:innen müssen sich den Text ausdenken, der zu der Szene und den Figuren auf dem Bildschirm passt.

1. Teilen Sie die Teilnehmer:innen in Teams ein.
2. Spielen Sie das Video-Szenario auf einer Leinwand ab und schalten Sie den Originalton stumm.
3. Geben Sie jedem Team einige Minuten Zeit, um zu diskutieren und sich einen eigenen Dialog für die Szene auszudenken. Überlegen Sie sich ein Zeitlimit für die Erarbeitung des Dialogs.
4. Sobald die Teilnehmer:innen fertig sind, starten Sie die Szene erneut, und jedes Team synchronisiert abwechselnd den Dialog.
5. Setzen Sie das Spiel mit den beiden anderen Szenen fort und wechseln Sie die Teilnehmer:innen ab, damit jeder eine Chance hat, sich zu beteiligen.
6. Es kann sinnvoll sein, eine Vorlage zu erstellen, auf der die Zeilen geschrieben werden und die die Dialogstruktur der Szene vorgibt.

### **AKTIVITÄT 4: DISKUSSION (10 Minuten)**

Diskutieren Sie, in welchen Szenarien sie sich häufig befinden und was daran stressig sein kann oder ist. Stellen Sie die drei Szenarien vor, indem Sie das Video zeigen und über die Situation und das Ziel sprechen und darüber, wie schwierig das sein oder Unbehagen auslösen kann:

- **SZENARIO 1** "In einem Bekleidungsgeschäft hält man Ausschau nach einem Angestellten, um zu fragen, ob es das Teil in einer anderen Größe oder einer anderen Farbe gibt."  
Ziel: Bitten um weitere Informationen, Klärung, langsamer Sprechen...
- **SZENARIO 2** "An der Kasse im Supermarkt. Wie man mit der Kassiererin und den anderen Leuten in der Schlange spricht und sie wissen lässt, dass es einen stresst und man sich unter Druck gesetzt fühlt."  
Ziel: Situation zu verlangsamen, wenn Sie anfangen, sich ängstlich und unter Druck gesetzt zu fühlen, um wieder in eine komfortable Zone zu gelangen.
- **SZENARIO 3** "Einem neuen Empfangspersonal in Ihrer Arztpraxis- oder einer neuen Arztpraxis- begegnen."  
Ziel: sich mit der Sekretärin bekannt zu machen und einen guten Start in den Termin zu haben

### **AKTIVITÄT 5: ROLLENSPIEL (30 Minuten)**

Die Teilnehmer:innen werden in drei Gruppen eingeteilt und jede Gruppe erhält ein Skript: in einem öffentlichen Verkehrsmittel, bei einem Konzert, beim Mittagessen mit Ex-Schulkolleg:innen.





- Jede Gruppe hat die Aufgabe, sich zu überlegen, wie der Dialog verlaufen könnte, der definitiv zu einem Missverständnis, einem Misserfolg führen würde. Sie überlegen zunächst, wie man in der Situation scheitern und sein Ziel nicht erreichen könnte. Was müssten ihr sagen, um in eine unangenehme Situation zu kommen? (10 Minuten Gruppenarbeit)
- Sie sollen dann (nur mündlich) im Plenum vortragen (10 Minuten, für alle drei Gruppen zusammen)
- Sie gehen zurück in die Kleingruppen und arbeiten an einem erfolgreichen Skript: Was sollte oder könnte man sagen, um ein gutes Gefühl in der Situation zu haben, auf beiden Seiten? Was müsst ihr sagen, um zu bekommen, was ihr braucht? Was wäre eine nützliche Floskel? (10 Minuten)

### 3. PAUSE (30 Minuten)

### 4. SYNCHRONISATION (60 Minuten)

- Alle Teilnehmer:innen müssen zuvor ihr Einverständnis für die Tonaufnahme gegeben haben.
- Beginnen Sie mit dem ersten Skript, zeigen Sie das Video und lesen Sie das vorhandene Skript vor. Das Skript sollte in jeder Sprache angepasst werden (auch regionsspezifisch: „Mundart“ bzw. alltagsadequat).
- Erklären Sie den Teilnehmer:innen die **Bedeutung des Rhythmus**:
  - Was ist der Rhythmus jeder Zeile? Dies kann ohne Sprache mit Hilfe von Beats, Kauderwelsch oder einfachen Geräuschen festgestellt werden. Dadurch wird auch die Geschwindigkeit jeder Zeile bestimmt, die mit dem eigentlichen Ziel jedes Satzes verbunden ist.
  - Die Bedeutung der Pausen innerhalb jeder Zeile, d. h. wo hören die Schauspieler:innen auf zu sprechen, wo machen sie kurze Pausen. Der Atem. Auch dies hängt mit dem Ziel eines jeden Satzes zusammen, bestimmt aber auch die Stimmung und das Gefühl hinter jeder Zeile.
  - Die Intonation und die allgemeine Stimmung in jeder Zeile.
- Die Teilnehmer:innen vertonen die erste Szene und nehmen sie auf, wobei sie sich an die in der obigen Aktivität beschriebenen Richtlinien halten.
- Je nach Fortschritt der Gruppe wird die zweite Person im Video (Kassiererin, Ladenangestellte, Arztsekretärin) durch den:die Trainer:in oder von einem:r anderen Teilnehmer:in synchronisiert.
- Die synchronisierte Szene wird angeschaut und alle Verbesserungen, die sie für möglich halten, werden diskutiert.
- Die Szene wird mit den vereinbarten Verbesserungen neu aufgenommen ODER die nächste Person der Gruppe, die zuvor am Skript gearbeitet hat, nimmt mit den Verbesserungen auf. Dies kann individuell entschieden werden, je nach Fortschritt der Teilnehmer:innen.
- Jede Person sollte mindestens eine Szene synchronisiert haben.
- Je nach Fortschritt der Gruppe kann es sein, dass einige noch Zeit haben, eine zweite Szene zu machen/versuchen.



- Es ist wichtig, eine alternative Tonaufnahme in Kauderwelsch/Fantasiesprache zu versuchen bzw. zu ermöglichen oder zur Verfügung zu stellen, um den Spaß am Synchronisieren zu vermitteln.

Der Ablauf folgt folgendem Schema:

1. Synchronisation der Szene
2. Ansehen der synchronisierten Szene
3. Verbesserungen/Adaptierungen besprechen
4. Nocheinmal Aufnehmen

**SKRIPT 1:** In einem Bekleidungsgeschäft suchen Sie nach einem Angestellten, um zu fragen, ob es das Teil in einer anderen Größe oder Farbe gibt.

Nachfragen, Klärung, Verlangsamung...

**Person:** Entschuldigen Sie, ich brauche Hilfe.

**Angestellte:** Ja, wie kann ich Ihnen helfen.

**Person:** Haben Sie diesen Pullover auch in einer anderen Farbe?

**Angestellte:** Ich muss erst im System nachsehen. Aber ich glaube, wir haben ihn in grün, blau, rot und orange. Welche Größe brauchen Sie? Wir sollten alle Größen noch im Lager haben. Es gibt auch eine gestreifte Version- in grün-rot oder...

**Person:** \*Gestik mit den Händen, um anzuhalten/langsamer zu werden\* Entschuldigung. Bitte. Geben Sie mir einen Moment. Das war zu schnell. Ich will ihn nicht in Rot haben. Was waren bitte noch einmal die Farben?

**Angestellte:** Wir haben ihn in grün, blau, orange und als gestreifte Version.

**Person:** Ich würd gern den grünen probieren, bitte. Ich brauche Größe M.

**Angestellte:** Ich hole ihn für Sie.

**Person:** Ich danke Ihnen.

**SKRIPT 2:** An der Kasse im Supermarkt. Wie man mit der Kassiererin und den anderen Leuten in der Schlange spricht und sie wissen lässt, dass es einen stresst und man sich unter Druck gesetzt fühlt. Ziel sollte es sein, die Situation zu verlangsamen, wenn Sie anfangen, sich ängstlich und unter Druck zu fühlen, um wieder in eine angenehme Zone zu gelangen.

**Person:** \*zur Kassiererin\* Es tut mir leid. Das ist stressig für mich. Bitte beeilen Sie sich nicht so sehr.

**Kassiererin:** \*nickt, verlangsamt das Registrieren der Waren\*

**Person:** \*dreht sich zu der Person hinter sich um\* Es tut mir leid. Das ist sehr stressig für mich. Ich brauche vielleicht eine Minute länger. \*dreht sich zurück zur Kassiererin\*

**Kassiererin:** Das macht 23,50.





Person: Okay, geben Sie mir eine Sekunde, um mein Geld zu holen. \*zu den Leuten hinter mir\* Nur noch einen Moment. Ich danke Ihnen.

**SKRIPT 3:** Man kommt zu einem neuen Empfang in Ihrer Arztpraxis- oder einer neuen Arztpraxis.

**Person:** Guten Morgen. Ich habe einen Termin, Herr Trauner, um neun.

**Rezeptionist:** Guten Morgen. Ich brauche Ihre Sozialversicherungsnummer.

**Person:** Tut mir leid. Das ist sehr stressig für mich. Ich war schon eine Weile nicht mehr hier und kenne Sie noch nicht. Ich bin Herr Trauner, wie ist Ihr Name?

**Rezeptionist:** Ich bin Frau Moser. Ich arbeite hier seit zwei Monate.

**Person:** \*nickt\* Schön, Sie kennenzulernen. Tut mir leid. Das ist immer sehr stressig für mich.

Rezeptionist: Schon in Ordnung. Bitte nehmen Sie Platz. Es könnte eine Weile dauern. Wir rufen Sie, wenn der Arzt Zeit für Sie hat.

**Person:** Ich danke Ihnen.

Achten Sie auf die Art und Weise, wie die Schauspieler bestimmte Wörter des gesprochenen Textes betonen und intonieren. Diskutieren Sie, wie dies geschieht. Kombinieren Sie das Wissen, das Sie in den Sitzungen über Rhythmus und Anpassung gewonnen haben. Stellen Sie die Fragen: Wie werden Rhythmus und Anpassung mit der Intonation eines Wortes oder sogar einer Silbe innerhalb eines Satzes kombiniert? Wie unterstützt die Bewegung des Körpers die Aussprache einer Silbe, eines Lautes, eines Wortes oder eines Satzes? Überlegen Sie, wie die Lautstärke eines Wortes den Ton oder die Intonation des Dialogs verändert.

## 5. FEEDBACK (5 Minuten)

Fassen Sie wichtige Aspekte der Sitzung zusammen.

Alle Teilnehmer stehen auf und der Trainer stellt den Teilnehmern die folgenden Fragen (Differenzial-Linie bzw. Aufstellung wie zuvor):

- Auf einer Skala von 1 (total langweilig) bis 10 (extrem unterhaltsam): Wie sehr hat dir die heutige Sitzung gefallen?
- Gehen Sie der Reihe nach vor und fragen Sie nach den verschiedenen organisierten Aktivitäten.
- Auf einer Skala von 1 (sehr schwierig) bis 10 (kinderleicht): Was denken Sie über die heutige Sitzung?
- Auf einer Skala von 1 (stimme voll zu) bis 10 (stimme überhaupt nicht zu): Wie bewertest du die folgenden Sätze?
- Ich würde nichts an der Sitzung ändern  
Ich bin froh, daran teilgenommen zu haben

...



Bitten Sie die Teilnehmer:innen einzeln um ein Feedback, warum sie dort stehen, wo sie stehen, um herauszufinden, was ihnen Spaß gemacht hat und was anstrengend/schwierig war.

Stellen Sie sicher, dass Sie Gruppendiskussionen zulassen und den Teilnehmer:innen Raum geben, um ihre Gedanken, Perspektiven und Vorschläge mitzuteilen. Ermutigen Sie zu einer offenen und respektvollen Kommunikation.

Notieren Sie sich gemeinsame Themen, Verbesserungsmöglichkeiten und positive Rückmeldungen, die in der Diskussion angesprochen wurden.

Fassen Sie die wichtigsten Punkte der Diskussion zusammen und danken Sie den Teilnehmer:innen für ihren wertvollen Beitrag.

Klären Sie abschließend alle Missverständnisse oder Schwierigkeiten, bauen Sie Stress ab, falls er aufgetreten ist, danken Sie allen für ihre Bemühungen und schließen Sie die Sitzung.

# SESSION 5:

## ARBEIT



### 1. AUFWÄRMEN (15 Minuten)

#### AKTIVITÄT 1: Soundeffekte (15 Minuten)

Teilen Sie die Teilnehmer:innen in Paare ein.

Weisen Sie eine Person in jedem Paar an, der:die Geschichtenerzähler:in zu sein und der:die andere, der:die Soundeffektkünstler:in zu sein.

Der:Die Erzähler:in beginnt eine kurze Geschichte zu erzählen und der:die Geräuschemacher:in benutzt die Stimme, um Geräusche zu erzeugen, die zur Geschichte passen. Wenn die Geschichte zum Beispiel eine Verfolgungsjagd beinhaltet, könnten das Motorengeräusche, quietschende Bremsen und trönende Hupen sein.

Dieses Spiel wärmt nicht nur die Stimmen der Teilnehmer:innen auf, sondern fördert auch die Kreativität, die Zusammenarbeit und die Fähigkeit zum aktiven Zuhören.

### 2. MIT DEN SKRIPTEN VERTRAUT MACHEN; ROLLEN-SPIEL (30 Minuten)

#### AKTIVITÄT 1: Die Linie (10 Minuten)

Führen Sie das heutige Thema "Arbeit" mit der folgenden Aktivität ein:

Der:Die Trainer:in sucht sich einen freien Platz im Raum und zeichnet eine imaginäre Linie auf den Fußboden: "Dieses Ende der Linie bedeutet "0/null/überhaupt nicht/nie" und dieses Ende der Linie bedeutet "täglich, sehr oft, die ganze Zeit". Ich stelle Ihnen ein paar Fragen, bitte stehen Sie auf und stellen Sie sich entlang der Linie auf, je nachdem, wie Sie die Frage beantworten würden."

(Die beiden Enden der Linie sollten bei jeder Frage wiederholt werden.)

Alle Teilnehmer:innen stehen auf und der:die Trainer:in stellt die folgenden Fragen:

- a. Wie oft in einer Woche gehen Sie zur Arbeit bzw. einer Beschäftigung nach?
- b. Wie oft in einer Woche sprechen Sie mit Kolleg:innen?
- c. Wie oft im Monat sind Sie ehrenamtlich tätig?

Ziel ist es, sich bewusst zu machen, dass wir aufgrund arbeitsbezogener Bedürfnisse und Anforderungen oft regelmäßig mit Menschen sprechen müssen. Daher ist es wichtig, dass wir wissen, wie wir handeln und reagieren können, und dass wir in der Lage sind, arbeitsbezogene Interaktionen zu führen, die uns befähigen und uns das Gefühl geben, kompetent und sicher zu sein.

#### AKTIVITÄT 2: ARBEITSKARTEN ZUORDNEN (20 Minuten)

Dieses Spiel dient als interaktiver Weg, um das Thema Arbeit einzuführen und gleichzeitig verschiedene Berufsdialoge zu erkunden, die gespielt werden können. Es ermöglicht den Teilnehmer:innen, sich in einer Aktivität zu engagieren und gleichzeitig Diskussionen über ihre Interessen anzuregen.



Bereiten Sie einen Satz Karteikarten oder kleine Papierstücke vor. Schreiben Sie verschiedene Berufsbezeichnungen oder Berufe (z. B. Ärzt:in, Lehrer:in, Köch:in, Ingenieur:in usw.) mit dem entsprechenden Berufsdialog auf. Sie können das folgende Beispiel verwenden.

Diese Dialoge geben einen Einblick in typische Gespräche, die in verschiedenen Berufsbildern vorkommen. Sie zeigen die Interaktionen und Verantwortlichkeiten, die mit jeder Rolle verbunden sind, und heben die einzigartigen Aspekte und Herausforderungen hervor, die mit den verschiedenen Berufen verbunden sind.

<b>Lehrer:in</b>	Schüler:in: "Prof. Jungwirt, ich verstehe diese Matheaufgabe nicht. Können Sie mir helfen?" Lehrer: "Natürlich! Gehen wir die Aufgabe Schritt für Schritt durch. Welcher Teil macht dir Schwierigkeiten?"
<b>Finanzanalytiker:in</b>	Kolleg:in: "Wir müssen die Quartalsabschlüsse des Unternehmens analysieren. Kannst du mir dabei helfen?" Finanzanalyst:in: "Sicher. Lass uns die Daten abrufen und mit der Auswertung der Einnahmen-, Ausgaben- und Rentabilitätstrends beginnen."
<b>Grafikdesigner:in</b>	Kund:in: "Wir brauchen ein Logo für unser neues Unternehmen. Können Sie etwas Modernes und Auffälliges entwerfen?" Grafikdesigner:in: "Auf jeden Fall. Könnten Sie uns das Farbschema Ihrer Marke und spezielle Ideen, die Ihnen vorschweben, mitteilen?"
<b>Polizist:in</b>	Mitarbeiter:in Zentrale: "Wir haben Berichte über einen möglichen Einbruch im Gange. Können Sie darauf reagieren?" Polizist:in: "Positiv. Ich bin auf dem Weg zu dem Ort. Bitte machen Sie weitere Angaben."
<b>Köch:in</b>	Kellner:in: "An Tisch 8 sitzt ein Gast mit einer Nussallergie. Kannst du ein Gericht für ihn empfehlen?" Köch:in: "Ich würde unser gegrilltes Hähnchen mit gebratenem Gemüse empfehlen. Es ist nussfrei und köstlich."
<b>Kundenbetreuer:in</b>	Kund:in: "Ich habe ein fehlerhaftes Produkt erhalten. Was kann ich tun?" Kundenbetreuer:in: "Ich entschuldige mich für die Unannehmlichkeiten. Wir werden dafür sorgen, dass Ihnen so schnell wie möglich ein Ersatzprodukt zugeschickt wird."
<b>Ingenieur:in</b>	Kund:in: "Wir brauchen eine Lösung, um die Energieeffizienz unseres Gebäudes zu verbessern." Ingenieur:in: "Ich schlage vor, Sonnenkollektoren zu installieren und die Isolierung zu verbessern. Das wird den Energieverbrauch erheblich senken."
<b>Krankenpfleger:in</b>	Patient:in: "Ich fühle mich sehr schwach und schwindlig." Krankenpfleger:in: "Ich werde Ihre Werte überprüfen und sehen, was die Ursache sein könnte. Haben Sie Ihre Medikamente regelmäßig eingenommen?"

Teilen Sie die Gruppe in Paare auf und geben Sie jedem Paar eine Karte.





Versammeln Sie die Teilnehmer und erklären Sie, dass sie ein Zuordnungsspiel zu verschiedenen Berufen und deren Beschreibungen spielen werden.

Sie müssen nur die Szene darstellen, indem sie den Dialog vorlesen und dabei nur die Stimme der Person verwenden, die spricht.

Das Ziel ist es, dass die ganze Gruppe den Beruf errät, der dem Berufsdialog entspricht. Wenn die Gruppe den Beruf erraten hat, kommt der:die Teilnehmer:in/die Gruppe, der:die ihn erraten hat, an die Reihe und beginnt mit dem eigenen Dialog. Wenn die Gruppe den Beruf nicht errät, muss das Paar ihn noch einmal vorspielen und zusätzliche Informationen hinzufügen.

Das Spiel wird fortgesetzt, bis alle Berufe richtig erraten wurden.

Sobald das Spiel beendet ist, versammeln Sie die Teilnehmer:innen zu einer Diskussion über die Arbeit. Verwenden Sie die folgenden Hinweise, um das Gespräch zu lenken:

- a. Interessiert Sie einer dieser Berufe? Und warum?
- b. Haben Sie jemals persönliche Erfahrungen oder Begegnungen im Zusammenhang mit einem dieser Berufe gehabt?
- c. Wie oft sprechen Sie normalerweise mit diesen Berufsgruppen (diese einzeln aufzählen/abfragen)?
- d. Was sind Ihrer Meinung nach die wichtigsten Eigenschaften oder Fähigkeiten, die für jeden Beruf erforderlich sind?

Ermutigen Sie die Teilnehmer:innen, ihre Gedanken und Erfahrungen mitzuteilen, und leiten Sie auf der Grundlage der Fragen und Antworten eine Gruppendiskussion ein.

Es soll eine kurze Diskussion darüber entstehen, was Arbeit für die Gruppe bedeutet, welche Funktion sie erfüllt, welche Erfahrungen sie ermöglicht, welche Vorteile sie bietet usw. Am Ende dieser Diskussion können wir feststellen, dass Arbeit ein Bereich ist, der für die Menschen sehr wertvoll und wichtig ist. Durch die Arbeit bereichern wir unsere Identität, und sie gibt uns das Gefühl, nützlich und gültig zu sein. Die Teilnehmer:innen können Situationen, frühere Erfahrungen und andere Ideen im Zusammenhang mit der Arbeit sowie den Nutzen für die Menschen kommentieren:

- Sie fördert die persönliche Entwicklung.
- Sie ermöglicht es uns, etwas zur Gemeinschaft beizutragen. Es erhöht unseren sozialen Wert.
- Sie bringt uns Herausforderungen und fördert deren Lösung.
- Sie erhöht die persönliche Zufriedenheit.
- Sie ermöglicht es uns, Teil einer Gruppe zu sein und neue soziale Netzwerke aufzubauen.
- Sie verschafft uns Unabhängigkeit und Selbstständigkeit im Alltag (sowohl in wirtschaftlicher als auch in persönlicher Hinsicht).



### **AKTIVITÄT 3: SYNCHRONISIER ES RICHTIG! (20 Minuten)**

Verwenden Sie die drei zur Verfügung gestellten Video-Szenarien. Bei dieser Aktivität geht es um Improvisation und Kreativität. Die Teilnehmer:innen müssen sich den Text ausdenken, der zu der Szene und den Figuren auf dem Bildschirm passt.

1. Teilen Sie die Teilnehmer:innen in Teams ein.
2. Spielen Sie das Video-Szenario auf einer Leinwand ab und schalten Sie den Originalton stumm.
3. Geben Sie jedem Team einige Minuten Zeit, um zu diskutieren und sich einen eigenen Dialog für die Szene auszudenken. Überlegen Sie sich ein Zeitlimit für die Erarbeitung des Dialogs.
4. Sobald die Teilnehmer:innen fertig sind, starten Sie die Szene erneut, und jedes Team synchronisiert abwechselnd den Dialog.
5. Setzen Sie das Spiel mit den beiden anderen Szenen fort und wechseln Sie die Teilnehmer:innen ab, damit jeder eine Chance hat, sich zu beteiligen.
6. Es kann sinnvoll sein, eine Vorlage zu erstellen, auf der die Zeilen geschrieben werden und die die Dialogstruktur der Szene vorgibt.

### **AKTIVITÄT 4: DISKUSSION (10 Minuten)**

Diskutieren Sie, in welchen Szenarien sie sich häufig befinden und was daran stressig sein kann oder ist. Stellen Sie die drei Szenarien vor, indem Sie das Video mit dem Ton zeigen und über die Situation und das Ziel sprechen und darüber, wie schwierig das sein kann oder Unbehagen auslöst:

- **SZENARIO 1** *“Der 1. Arbeitstag. Sie stellen sich den Kolleg:innen vor”.*
- **SZENARIO 2** *“Eine:n Kolleg:in um Hilfe/Rat fragen”.*
- **SZENARIO 3** *“Sprechen Sie mit Ihrem:r Chef:in über eine:n andere:n Mitarbeiter:in, der:die Sie beleidigt hat, und teilen Sie ihm:r mit, dass Sie sich in diesem Arbeitsumfeld nicht wohl fühlen”.*

### **AKTIVITÄT 5: DISKUSSION (10 Minuten)**

Die Teilnehmer:innen werden in drei Gruppen eingeteilt und jede Gruppe erhält ein Skript: in einem öffentlichen Verkehrsmittel, bei einem Konzert, beim Mittagessen mit Ex-Schulkolleg:innen.

- Jede Gruppe hat die Aufgabe, sich zu überlegen, wie der Dialog verlaufen könnte, der definitiv zu einem Missverständnis, einem Misserfolg führen würde. Sie überlegen zunächst, wie man in der Situation scheitern und sein Ziel nicht erreichen könnte. Was müssten ihr sagen, um in eine unangenehme Situation zu kommen? (10 Minuten Gruppenarbeit)
- Sie sollen dann (nur mündlich) im Plenum vortragen (10 Minuten, für alle drei Gruppen zusammen)
- Sie gehen zurück in die Kleingruppen und arbeiten an einem erfolgreichen Skript: Was sollte oder könnte man sagen, um ein gutes Gefühl in der Situation zu haben, auf beiden Seiten? Was müsst ihr sagen, um zu bekommen, was ihr braucht? Was wäre eine nützliche Floskel? (10 Minuten)

## **3. PAUSE (30 Minuten)**





## 4. SYNCHRONISATION (60 Minuten)

- Alle Teilnehmer:innen müssen zuvor ihr Einverständnis für die Tonaufnahme gegeben haben.
- Beginnen Sie mit dem ersten Skript, zeigen Sie das Video und lesen Sie das vorhandene Skript vor. Das Skript sollte in jeder Sprache angepasst werden (auch regionsspezifisch: „Mundart“ bzw. alltagsadequat).
- Erklären Sie den Teilnehmer:innen die Bedeutung des Rhythmus:
  - Was ist der Rhythmus jeder Zeile? Dies kann ohne Sprache mit Hilfe von Beats, Kauderwelsch oder einfachen Geräuschen festgestellt werden. Dadurch wird auch die Geschwindigkeit jeder Zeile bestimmt, die mit dem eigentlichen Ziel jedes Satzes verbunden ist.
  - Die Bedeutung der Pausen innerhalb jeder Zeile, d. h. wo hören die Schauspieler:innen auf zu sprechen, wo machen sie kurze Pausen. Der Atem. Auch dies hängt mit dem Ziel eines jeden Satzes zusammen, bestimmt aber auch die Stimmung und das Gefühl hinter jeder Zeile.
  - Die Intonation und die allgemeine Stimmung in jeder Zeile.
- Die Teilnehmer:innen vertonen die erste Szene und nehmen sie auf, wobei sie sich an die in der obigen Aktivität beschriebenen Richtlinien halten.
- Je nach Fortschritt der Gruppe wird die zweite Person im Video (Kassiererin, Ladenangestellte, Arztsekretärin) durch den:die Trainer:in oder von einem:r anderen Teilnehmer:in synchronisiert.
- Die synchronisierte Szene wird angeschaut und alle Verbesserungen, die sie für möglich halten, werden diskutiert.
- Die Szene wird mit den vereinbarten Verbesserungen neu aufgenommen ODER die nächste Person der Gruppe, die zuvor am Skript gearbeitet hat, nimmt mit den Verbesserungen auf. Dies kann individuell entschieden werden, je nach Fortschritt der Teilnehmer:innen.
- Jede Person sollte mindestens eine Szene synchronisiert haben.
- Je nach Fortschritt der Gruppe kann es sein, dass einige noch Zeit haben, eine zweite Szene zu machen/versuchen.
- Es ist wichtig, eine alternative Tonaufnahme in Kauderwelsch/Fantasiesprache zu versuchen bzw. zu ermöglichen oder zur Verfügung zu stellen, um den Spaß am Synchronisieren zu vermitteln.

Der Ablauf folgt folgendem Schema:

1. Synchronisation der Szene
2. Ansehen der synchronisierten Szene
3. Verbesserungen/Adaptierungen besprechen
4. Nocheinmal Aufnehmen

**SKRIPT 1:** *“Der 1. Arbeitstag. Sie stellen sich den Kolleg:innen vor”.*

Das folgende Gespräch wird vorgeschlagen:



Kollege 1: Hehe...

Kollegin 2: Ja, war sehr gut, sehr gut...

Hauptperson: Guten Morgen, ich bin Maria. Ich habe heute in der Buchhaltung angefangen.

K1: Willkommen! Ich bin Marko. Nett, dich kennenzulernen.

HP: Freut mich auch, hallo.

K2: Freut mich sehr, ich bin Margot. Woher kommst du?

HP: Ich komme aus Berlin, bin aber nach dem Abschluss Studiums nach Linz gezogen.

K1: Das ist großartig! Ich komme aus Prag.

K2: Ich also... ich bin auch aus Linz.

K1: Hehe, du wirst hier viele Nationalitäten finden.

HP: Wow, das ist toll. In meinem vorherigen Büro waren wir alle aus Linz. Ich bin so gespannt darauf, den Rest des Teams kennenzulernen.

K2: Das ist großartig. Wenn du irgendetwas brauchst, sag es uns einfach.

HP: Danke schön!

### **SKRIPT 2.** *“Eine:n Kolleg:in um Hilfe/Rat fragen”.*

Das folgende Gespräch wird vorgeschlagen:

Hauptperson: Hi Anna, ähm... Entschuldige... Ich weiß nicht genau wie das Programm funktioniert. Könntest du mir bitte helfen?

Kollegin: Ja, sicher. Kein Problem. Worum geht es?

HP: Ich hab früher mit einem anderen Programm gearbeitet und weiß jetzt nicht wo hier was ist.

K1: Ah, schon klar. Ich erklär dir, wie das funktioniert.

HP: Danke!

K1: Ich schick dir auch noch ein E-Mail mit dem Handbuch dafür. Wenn du andere Fragen hast, dann melde dich einfach.

HO: Oh...herzlichen Dank, Maria.

K1: Gern geschehen, tschüss!

### **SKRIPT 3.** *“Sprechen Sie mit Ihrem:r Chef:in über eine:n andere:n Mitarbeiter:in, der:die Sie beleidigt hat, und teilen Sie ihm:r mit, dass Sie sich in diesem Arbeitsumfeld nicht wohl fühlen”.*

Das folgende Gespräch wird vorgeschlagen:

Hauptperson: ähm... Entschuldigung. Kann ich Sie bitte etwas fragen?

Vorgesetzte:r: Ja, natürlich.

HP: Also, es gibt da ein Problem, das ich gerne mit Ihnen besprechen möchte.





VG: Bitte, sagen Sie mir, worum es geht?

HP: Einige meiner Kollegen beschimpfen mich und reden mich sehr abwertend an. Ich fühle mich hier sehr unwohl.

VG: Das tut mir sehr leid! Ich werde mich darum kümmern und Maßnahmen setzen, dass das nicht weiter passiert.

HP: Ich danke Ihnen.

VG: Es tut mir wirklich leid.

Sprechen Sie über die Lautstärke, den Tonfall und die verschiedenen Nuancen, die die Stimme annehmen kann. Verwenden Sie Kauderwelsch/Fantasiesprache und erkunden Sie, wie die Stimme die Gefühle differenziert und ausdrückt. Sprechen Sie darüber, was Sie in jedem Dialog erreichen wollen, und schlagen Sie die Stimmlage in Bezug auf das Erreichte vor.

## 5. FEEDBACK (5 Minuten)

Fassen Sie wichtige Aspekte der Sitzung zusammen.

Alle Teilnehmer stehen auf und der Trainer stellt den Teilnehmern die folgenden Fragen (Differenzial-Linie bzw. Aufstellung wie zuvor):

- Auf einer Skala von 1 (total langweilig) bis 10 (extrem unterhaltsam): Wie sehr hat dir die heutige Sitzung gefallen?
- Gehen Sie der Reihe nach vor und fragen Sie nach den verschiedenen organisierten Aktivitäten.
- Auf einer Skala von 1 (sehr schwierig) bis 10 (kinderleicht): Was denken Sie über die heutige Sitzung?
- Auf einer Skala von 1 (stimme voll zu) bis 10 (stimme überhaupt nicht zu): Wie bewertest du die folgenden Sätze?

Ich würde nichts an der Sitzung ändern

Ich bin froh, daran teilgenommen zu haben

...

Bitten Sie die Teilnehmer:innen einzeln um ein Feedback, warum sie dort stehen, wo sie stehen, um herauszufinden, was ihnen Spaß gemacht hat und was anstrengend/schwierig war.

Stellen Sie sicher, dass Sie Gruppendiskussionen zulassen und den Teilnehmer:innen Raum geben, um ihre Gedanken, Perspektiven und Vorschläge mitzuteilen. Ermutigen Sie zu einer offenen und respektvollen Kommunikation.

Notieren Sie sich gemeinsame Themen, Verbesserungsmöglichkeiten und positive Rückmeldungen, die in der Diskussion angesprochen wurden.

Fassen Sie die wichtigsten Punkte der Diskussion zusammen und danken Sie den Teilnehmer:innen für ihren wertvollen Beitrag.

Klären Sie abschließend alle Missverständnisse oder Schwierigkeiten, bauen Sie Stress ab, falls er aufgetreten ist, danken Sie allen für ihre Bemühungen und schließen Sie die Sitzung.

# SESSION 6:

## FAMILIE UND FREUNDE



### 1. AUFWÄRMEN (15 Minuten)

#### AKTIVITÄT 1: DIALOG-KETTE

Bilden Sie mit allen Teilnehmer:innen einen Kreis.

Erklären Sie, dass Sie eine Dialogkette beginnen werden, bei der jede Person eine Dialogzeile hinzufügt, um eine Geschichte zu erzählen.

Beginnen Sie die Dialogkette, indem Sie eine Dialogzeile in dramatischer oder übertriebener Weise sagen. Zum Beispiel: "Ich kann nicht glauben, was ich gerade gesehen habe!"

Die Person zu Ihrer Rechten setzt die Kette fort, indem sie ihre eigene Dialogzeile hinzufügt, die auf der Geschichte aufbaut. Zum Beispiel: "Es war wie in einem Altraum!"

Die nächste Person fügt ihre Dialogzeile hinzu und so weiter, wobei jeder Teilnehmer eine neue Zeile zur Fortsetzung der Geschichte beiträgt.

Ermutigen Sie die Teilnehmer:innen, ihre Kreativität und Fantasie einzusetzen, um den Dialog spannend und interessant zu gestalten.

Die Dialogkette wird so lange fortgesetzt, bis alle Teilnehmer:innen mehrmals zu Wort gekommen sind oder bis die Geschichte ein natürliches Ende gefunden hat.

Um die Herausforderung zu erhöhen, können die Teilnehmer:innen auch versuchen, bestimmte Emotionen, Akzente oder Stimmen in ihre Dialogzeilen einzubauen.

Sobald die Dialogkette abgeschlossen ist, können Sie über die entstandene Geschichte nachdenken und besonders lustige oder kreative Momente besprechen.

Dieses Spiel dient als unterhaltsame und ansprechende Aufwärmübung für die Synchronisation, indem es die Teilnehmer:innen dazu anregt, mitzudenken und gemeinsam eine spontane Geschichte durch Dialoge zu erfinden. Es hilft den Teilnehmer:innen, ihre Stimme ausdrucksvoll und kreativ einzusetzen, und schafft so die Voraussetzungen für weitere Synchronisierungsaktivitäten oder Diskussionen.

### 2. MIT DEN SKRIPTEN VERTRAUT MACHEN; ROLLEN-SPIEL (30 Minuten)

#### AKTIVITÄT 1: Die Linie (10 Minuten)

Führen Sie das heutige Thema "Familie" mit der folgenden Aktivität ein:

Der:Die Trainer:in sucht sich einen freien Platz im Raum und zeichnet eine imaginäre Linie auf den Fußboden: *"Dieses Ende der Linie bedeutet "0/null/überhaupt nicht/nie" und dieses Ende der Linie bedeutet "täglich, sehr oft, die ganze Zeit". Ich stelle Ihnen ein paar Fragen, bitte stehen Sie auf und stellen Sie sich entlang der Linie auf, je nachdem, wie Sie die Frage beantworten würden."*

(Die beiden Enden der Linie sollten bei jeder Frage wiederholt werden.)





Alle Teilnehmer:innen stehen auf und der:die Trainer:in stellt die folgenden Fragen:

- a. Wie oft im Monat treffen Sie Verwandte und Familie?
- b. Wie oft in einer Woche sprechen Sie mit Verwandten?
- c. Wie oft im Monat bitten oder fragen Sie Ihre Verwandten? Wie häufig bitten Sie um Hilfe?

Ziel ist es, sich bewusst zu machen, dass wir oft regelmäßig mit Familie oder uns verwandten Menschen sprechen müssen. Daher ist es wichtig, dass wir wissen, wie wir handeln und reagieren können, und dass wir in der Lage sind, uns auszutauschen und auch einmal um etwas zu bitten.

## **AKTIVITÄT 2 : Synchronisation von Gesprächen mit Familie und Mitbewohner:innen (20 Minuten)**

Teilen Sie die Teilnehmer:innen in kleine Gruppen ein.

Erklären Sie, dass jede Gruppe ein kurzes Szenario oder ein Gespräch über die Interaktion in der Familie oder mit dem:r Mitbewohner:in erhält.

Geben Sie jeder Gruppe ein schriftliches Skript des Szenarios oder der Konversation. Es besteht die Möglichkeit, die Dialogzeilen leer zu lassen, damit die Teilnehmer:innen sie mit ihrer eigenen Vertonung ausfüllen und sich vorstellen können, wie die Charaktere in dem Szenario oder der Konversation sprechen und interagieren würden.



### **Szenario 1: Familienessen**

Charaktere: Mutter, Vater, Sohn, Tochter

Dialog:

Mutter: "Das Abendessen ist fertig! Bitte kommt alle an den Tisch."

Vater: "Ich bin gerade mit der Arbeit fertig. Ich werde in ein paar Minuten da sein."

Sohn: "Bekomme ich noch einen Nachtisch, wenn ich mein ganzes Gemüse aufesse?"

Tochter: "Ich bin nicht hungrig. Kann ich später essen?"

### **Szenario 2: Aufgaben der Mitbewohner:innen**

Charaktere: Mitbewohner:in 1, Mitbewohner:in 2

Dialog:

Mitbewohner:in 1: "Hey, hast du den Müll schon rausgebracht?"

Mitbewohner:in 2: "Nein, ich dachte, du wärst diese Woche dran."

Mitbewohner:in 1: "Ich habe es letztes Mal gemacht. Jetzt bist du dran."

Mitbewohner:in 2: "Gut, dann mache ich es. Aber du bist mir was schuldig!"

### **Szenario 3: Geschwisterkonflikt**

Charaktere: Bruder, Schwester

Dialog:

Bruder: "Du hast meine Kopfhörer genommen, ohne zu fragen! Gib sie mir zurück!"

Schwester: "Ich habe sie nur für eine Weile ausgeliehen. Du hast mich sie nie benutzen lassen."

Bruder: "Sie gehören mir, und du hättest fragen sollen. Das ist nicht fair!"

Schwester: "Du bist immer so besitzergreifend. Ich gebe sie dir zurück, aber nur, wenn du aufhörst, so überzureagieren."

Sobald die Teilnehmer:innen bereit sind, lassen Sie sie ihre Synchronisation vorführen. Ermutigen Sie die Teilnehmer:innen, sich die Stimme der verschiedenen Charaktere, die Kommunikationsstile, Beziehungen und die verschiedenen Dynamiken vorzustellen, die in Familien und Wohngemeinschaften herrschen.

Nach jeder Darbietung wird eine kurze Diskussion darüber geführt, was die Gruppe unter Familien- und Mitbewohner:innenzeit versteht, ob es sich ihrer Meinung nach um dasselbe oder um unterschiedliche Dinge handelt.

Die folgenden Informationen werden gegeben: Familie und Mitbewohner:innen sind verwandte, aber unterschiedliche Konzepte.

Familie: eine Gruppe von Personen, die durch Heirat, Blutsbande oder Adoption miteinander verbunden sind, einen einzigen Haushalt bilden und in ihrer jeweiligen sozialen Stellung miteinander interagieren, in der Regel als Ehegatten, Eltern, Kinder und Geschwister. Obwohl die Familie die grundlegende soziale Einheit der meisten menschlichen Gesellschaften ist, variieren ihre Form und Struktur stark.





Mitbewohner:innen: zwei oder mehr Personen, die sich eine Unterkunft, ein Haus oder eine Wohnung, teilen.

Einige Fragen können verwendet werden:

- a. Welche Themen tauchten in dem Gespräch auf?
- b. Sind Ihnen bestimmte Sätze oder Momente besonders aufgefallen? Warum?
- c. Welche Erkenntnisse oder Beobachtungen lassen sich aus den Synchronisationen über die Familien- oder Mitbewohnerdynamik ziehen?

### **AKTIVITÄT 3: SYNCHRONISIER ES RICHTIG! (20 Minuten)**

Verwenden Sie die drei zur Verfügung gestellten Video-Szenarien. Bei dieser Aktivität geht es um Improvisation und Kreativität. Die Teilnehmer:innen müssen sich den Text ausdenken, der zu der Szene und den Figuren auf dem Bildschirm passt.

1. Teilen Sie die Teilnehmer:innen in Teams ein.
2. Spielen Sie das Video-Szenario auf einer Leinwand ab und schalten Sie den Originalton stumm.
3. Geben Sie jedem Team einige Minuten Zeit, um zu diskutieren und sich einen eigenen Dialog für die Szene auszudenken. Überlegen Sie sich ein Zeitlimit für die Erarbeitung des Dialogs.
4. Sobald die Teilnehmer:innen fertig sind, starten Sie die Szene erneut, und jedes Team synchronisiert abwechselnd den Dialog.
5. Setzen Sie das Spiel mit den beiden anderen Szenen fort und wechseln Sie die Teilnehmer:innen ab, damit jeder eine Chance hat, sich zu beteiligen.
6. Es kann sinnvoll sein, eine Vorlage zu erstellen, auf der die Zeilen geschrieben werden und die die Dialogstruktur der Szene vorgibt.

### **AKTIVITÄT 4: DISKUSSION (10 Minuten)**

Diskutieren Sie, in welchen Szenarien sie sich häufig befinden und was daran stressig sein kann oder ist. Stellen Sie die drei Szenarien vor, indem Sie das Video zeigen und über die Situation und das Ziel sprechen und darüber, wie schwierig das sein oder Unbehagen auslösen kann:

- **SZENARIO 1** *“Gespräche mit Mitbewohner:in, der:die nie Hausarbeiten erledigt”*
- **SZENARIO 2** *“Mitbewohner:innen sollen sich Hausarbeiten aufteilen. Einer mag Kochen gar nicht.”*
- **SZENARIO 3** *“Sie haben sich in letzter Zeit nicht wohl gefühlt und wollen nicht um Hilfe bitten. Als Ihre Mutter Sie sieht, besteht sie darauf, eine psychiatrische Fachkraft aufzusuchen”*

### **AKTIVITÄT 5: ROLLENSPIEL (30 Minuten)**

Die Teilnehmer:innen werden in drei Gruppen eingeteilt und jede Gruppe erhält ein Skript: in einem öffentlichen Verkehrsmittel, bei einem Konzert, beim Mittagessen mit Ex-Schulkolleg:innen.

- Jede Gruppe hat die Aufgabe, sich zu überlegen, wie der Dialog verlaufen könnte, der definitiv zu einem Missverständnis, einem Misserfolg führen würde. Sie überlegen zunächst, wie man in der Situation scheitern und sein Ziel nicht erreichen könnte. Was müssten ihr sagen, um in eine unangenehme



Situation zu kommen? (10 Minuten Gruppenarbeit)

- Sie sollen dann (nur mündlich) im Plenum vortragen (10 Minuten, für alle drei Gruppen zusammen)
- Sie gehen zurück in die Kleingruppen und arbeiten an einem erfolgreichen Skript: Was sollte oder könnte man sagen, um ein gutes Gefühl in der Situation zu haben, auf beiden Seiten? Was müsst ihr sagen, um zu bekommen, was ihr braucht? Was wäre eine nützliche Floskel? (10 Minuten)

### 3. PAUSE (30 Minuten)

### 4. SYNCHRONISATION (60 Minuten)

- Alle Teilnehmer:innen müssen zuvor ihr Einverständnis für die Tonaufnahme gegeben haben.
- Beginnen Sie mit dem ersten Skript, zeigen Sie das Video und lesen Sie das vorhandene Skript vor. Das Skript sollte in jeder Sprache angepasst werden (auch regionsspezifisch: „Mundart“ bzw. alltagsadequat).
- Erklären Sie den Teilnehmer:innen die Bedeutung des Rhythmus:
  - Was ist der Rhythmus jeder Zeile? Dies kann ohne Sprache mit Hilfe von Beats, Kauderwelsch oder einfachen Geräuschen festgestellt werden. Dadurch wird auch die Geschwindigkeit jeder Zeile bestimmt, die mit dem eigentlichen Ziel jedes Satzes verbunden ist.
  - Die Bedeutung der Pausen innerhalb jeder Zeile, d. h. wo hören die Schauspieler:innen auf zu sprechen, wo machen sie kurze Pausen. Der Atem. Auch dies hängt mit dem Ziel eines jeden Satzes zusammen, bestimmt aber auch die Stimmung und das Gefühl hinter jeder Zeile.
  - Die Intonation und die allgemeine Stimmung in jeder Zeile.
- Die Teilnehmer:innen vertonen die erste Szene und nehmen sie auf, wobei sie sich an die in der obigen Aktivität beschriebenen Richtlinien halten.
- Je nach Fortschritt der Gruppe wird die zweite Person im Video (Kassiererin, Ladenangestellte, Arztsekretärin) durch den:die Trainer:in oder von einem:r anderen Teilnehmer:in synchronisiert.
- Die synchronisierte Szene wird angeschaut und alle Verbesserungen, die sie für möglich halten, werden diskutiert.
- Die Szene wird mit den vereinbarten Verbesserungen neu aufgenommen ODER die nächste Person der Gruppe, die zuvor am Skript gearbeitet hat, nimmt mit den Verbesserungen auf. Dies kann individuell entschieden werden, je nach Fortschritt der Teilnehmer:innen.
- Jede Person sollte mindestens eine Szene synchronisiert haben.
- Je nach Fortschritt der Gruppe kann es sein, dass einige noch Zeit haben, eine zweite Szene zu machen/versuchen.
- Es ist wichtig, eine alternative Tonaufnahme in Kauderwelsch/Fantasiesprache zu versuchen bzw. zu ermöglichen oder zur Verfügung zu stellen, um den Spaß am Synchronisieren zu vermitteln.





Der Ablauf folgt folgendem Schema:

1. Synchronisation der Szene
2. Ansehen der synchronisierten Szene
3. Verbesserungen/Adaptierungen besprechen
4. Nocheinmal Aufnehmen

### **SKRIPT 1:** . *“Gespräche mit Mitbewohner:in, der:die nie Hausarbeiten erledigt”:*

Das folgende Gespräch ist vorgeschlagen:

**Hauptperson:** Hi! Hast du Zeit für ein Gespräch?

**Mitbewohner:** in: Ja, sicher, worüber möchtest du reden?

**HP:** Es geht um die Haushaltsaufgaben. Ich fühle mich, als würde ich das alles alleine machen. Also Geschirr spülen und das alles eben. Neben meiner Arbeit wird das etwas viel.

**MB:** Aber ich mache doch auch etwas, oder nicht?

**HP:** Ja, aber ich empfinde, dass ich mehr mache und ich würde gerne gemeinsam einen Plan machen um das aufzuteilen.

**MB:** Ja, ok, bitte. Machen wir das.

**HP:** Super, danke. Hast du morgen Nachmittag um 7 Zeit, damit wir einen Zeitplan machen?

**MB:** Ja, ja, Ich bin da.

**HP:** oh, Gut.

**MP:** Gut.

**HP:** Bis morgen!

**MB:** Fantastisch!

### **SKRIPT 2:** . *“Mitbewohner:innen sollen sich Hausarbeiten aufteilen. Einer mag Kochen gar nicht,”*

Das folgende Gespräch ist vorgeschlagen:

**Mitbewohner:in:** Margarete, wir müssen uns den Haushalt in der Woche aufteilen. Ich schaff das nicht alleine.

**Hauptperson:** Können wir gerne, aber können wir über die Arbeiten reden und uns das aufteilen?

**MB:** Naja, im Moment kommt es mir vor ich mache alles alleine... Und du kochst nie!

**HP:** Ok, ein paar Sachen mache ich gar nicht gern – aber andere machen mir schon Spaß. Vielleicht können wir das gut aufteilen.

**MP:** Ok, aber ich will nicht das alles an mir hängen bleibt.

**HP:** Ok, gut, also du weißt ich mag kochen gar nicht, aber ich könnte nach dem Essen den Abwasch machen?





**MP:** Ja, das ist gut. Aber dann sehen wir uns die anderen Sachen noch an und teilen sie auf.

**HP:** Ja, natürlich. Gerne. Kein Problem, aber kochen tu ich wirklich gar nicht gerne.

**SKRIPT 3:** *“Sie haben sich in letzter Zeit nicht wohl gefühlt und wollen nicht um Hilfe bitten. Als Ihre Mutter Sie sieht, besteht sie darauf, eine psychiatrische Fachkraft aufzusuchen “*

Das folgende Gespräch ist vorgeschlagen:

**Hauptperson:** Hi Papa/Mama, schön dich zu sehen!

**Vater:Mutter:** Hallo! Wie geht's? Du hast dich lange nicht gemeldet.

**HP:** Ja, mit der Arbeit und den Freunden war ich so beschäftigt.

**VM:** Ich weiß, Schatz, du siehst müde aus!

**HP:** Naja, wie gesagt, ich bin in letzter Zeit so beschäftigt.

**VM:** Schon klar, ja! Es ist nur, du solltest mehr auf die Acht geben.

**HP:** Was meinst du damit?

**VM:** Dein Gewand ist nicht gewaschen und du siehst eben sehr ausgelaugt aus.

**HP:** Ja, ich bin müde, aber...

**VM:** Ja, ja...aber solltest du vielleicht zum Arzt oder den netten Sozialarbeiter von früher mal kontaktieren?

**HP:** Ich glaube nicht, dass mir das hilft.

**VM:** Ja, aber solange wir es nicht versuchen, wissen wir es nicht. Ich kann dich gern begleiten.

**HP:** Ok! Klingt gut. Kannst du anrufen und fragen, ob sie da ist?

**VM:** Ja, sicher! Und ich komme auch gerne mit dir mit!

**HP:** Danke dir.

Versuchen Sie, die zuvor erworbenen Kenntnisse zu nutzen, um die Dauer jeder Zeile zu synchronisieren. Es ist wichtig, Pausen und Atemzüge zu markieren, wie in der Sitzung über die Anpassung besprochen. Finden Sie den Rhythmus des Satzes und synchronisieren Sie ihn mit dem Dialog. In diesem Stadium werden Sie in der Lage sein, alle gelernten Techniken zu kombinieren, um den Dialog vorzutragen.

## 5. FEEDBACK (15 Minuten)

Fassen Sie wichtige Aspekte der Sitzung zusammen.

Alle Teilnehmer stehen auf und der Trainer stellt den Teilnehmern die folgenden Fragen (Differenzial-Linie bzw. Auftstellung wie zuvor):

- Auf einer Skala von 1 (total langweilig) bis 10 (extrem unterhaltsam): Wie sehr hat dir die heutige Sitzung gefallen?
- Gehen Sie der Reihe nach vor und fragen Sie nach den verschiedenen organisierten Aktivitäten.
- Auf einer Skala von 1 (sehr schwierig) bis 10 (kinderleicht): Was denken Sie über die heutige Sitzung?





- Auf einer Skala von 1 (stimme voll zu) bis 10 (stimme überhaupt nicht zu): Wie bewertest du die folgenden Sätze?

Ich würde nichts an der Sitzung ändern

Ich bin froh, daran teilgenommen zu haben

...

Bitten Sie die Teilnehmer:innen einzeln um ein Feedback, warum sie dort stehen, wo sie stehen, um herauszufinden, was ihnen Spaß gemacht hat und was anstrengend/schwierig war.

Stellen Sie sicher, dass Sie Gruppendiskussionen zulassen und den Teilnehmer:innen Raum geben, um ihre Gedanken, Perspektiven und Vorschläge mitzuteilen. Ermutigen Sie zu einer offenen und respektvollen Kommunikation.

Notieren Sie sich gemeinsame Themen, Verbesserungsmöglichkeiten und positive Rückmeldungen, die in der Diskussion angesprochen wurden.

Fassen Sie die wichtigsten Punkte der Diskussion zusammen und danken Sie den Teilnehmer:innen für ihren wertvollen Beitrag.

Klären Sie abschließend alle Missverständnisse oder Schwierigkeiten, bauen Sie Stress ab, falls er aufgetreten ist, danken Sie allen für ihre Bemühungen und schließen Sie die Sitzung.



## Literaturverzeichnis

- Antoniou, M. (2017). 'Performing Ancient Greek Tragedy in Twentieth-Century Greece: Dimitris Rontiris and Karolos Koun'. *New Theatre Quarterly*. 33:1, 31-46. DOI: 10.1017/S0266464X16000610
- Bosseaux, Ch. (2015). *Dubbing, Film and Performance. Uncanny Encounters*. Bern: Peter Lang.
- Chion, M. (1999). *The Voice in Cinema*. New York: Columbia University Press.
- Giesen, R. & Khan, A. (2018). *Acting and Character Animation. The Art of Animated Films, Acting, and Visualizing*. London and New York: CRC Press.
- Herrero, S. A. & Peromingo, P. J.P. (2020). 'La evolución del español a través del doblaje en España'. In Valiente, C. A. (ed.), *Avanca Cinema 2020*. Avanca: Ediciones Cine-Club de Avanca, pp. 519-524.
- Koun, K. (2000). *Κάνουμε θέατρο για την ψυχή μας (Creating Theatre for Our Soul)*, Athens: Kastaniotis
- Moragwa, A. (2020). 'What Does a Re-recording (Dubbing) Mixer (Film & TV) Do?' *DubbingKing*. <https://dubbingking.com/what-does-a-re-recording-mixer-film-and-tv-do/>
- Munday, J. (2008). *Introducing Translation Studies. Theories and Applications*. London: Routledge.
- Obiso, W. M. (2020). 'How to Get the Best Voice-Actors for Dubbing'. *DubbingKing*. Retrieved November 10, 2022, from <https://dubbingking.com/steps-to-ensure-that-you-get-the-best-foreign-cast-for-dubbing/>
- Perez Segura, M. (2020, 7 February). 'How Does Movie Dubbing Work? A Step by Step'. *DayTranslationblog*. Retrieved November 8, 2022, from <https://www.daytranslations.com/blog/movie-dubbing/>
- Posada Pamplona, M. (2019). 'The Power of our voice'. *Medium*. <https://medium.com/@mateoposadapamplona/the-power-of-our-voice-cc70a8cc5a85>
- Pavesi, M., Formentelli, M. and Ghia, E. (eds.). (2014). *The Languages of Dubbing*. Bern: Peter Lang.
- Ranzato, I. (2016). *Translating Culture Specific References on Television. The Case of Dubbing*, London & New York: Routledge.
- CEDEFOP – CENTRE FOR THE DEVELOPMENT OF VOCATIONAL TRAINING. (1996): *Vocational Training Glossarium*. Thessaloniki: CEDEFOP.
- Elsener, T. (2019, May 17). *Le doublage : tout savoir sur ce domaine encore méconnu*. Hitek. Retrieved October 13, 2022, from [https://hitek.fr/actualite/doublage-francais-technique\\_19215](https://hitek.fr/actualite/doublage-francais-technique_19215)
- Hendricks, K. (2012). *Seeing a movie in Brussels: a maze of dubbing and subtitles*. The Bulletin. Retrieved October 13, 2022, from <https://www.thebulletin.be/seeing-movie-brussels-maze-dubbing-and-subtitles>
- Houthuys, S. (n.d.). *The differences between Flemish pupils acquiring English and Walloon pupils acquiring English before the input of formal instruction [Master dissertation]*. University of Ghent.
- James (2007, October 11). *Faut-il privilégier la VO à la VF ?* AgoraVox. Retrieved October 13, 2022, from <https://www.agoravox.fr/culture-loisirs/culture/article/faut-il-privilegier-la-vo-a-la-vf-30192>



- Keating, D. [@DaveKeating]. (2019, June 12). Very interesting map of who dubs and who subtitles in Europe. You can see the direct correlation between this and English proficiency.
- For the blue countries, film & TV serve as a constant English lesson throughout one's life. Lessons in school become practically unnecessary. Twitter. <https://twitter.com/davekeating/status/1138756897505517568>
- Vif, S. L. (2020, December 4). Dans les coulisses du doublage (1/2) : « Nous sommes des acteurs (presque) comme les autres » (Vidéo). Le Vif. Retrieved October 13, 2022, from <https://www.levif.be/belgique/dans-les-coulisses-du-doublage-1-2-nous-sommes-des-acteurs-presque-comme-les-autres-video/>
- Wikipedia contributors. (2022, September 15). Doublage. Retrieved October 13, 2022, from <https://fr.wikipedia.org/wiki/Doublage>
- Cerezo Merchán, B. (2016). La traducción para el doblaje en España: Mapa de convenciones. La traducción para el doblaje en España, 1-181. DOI: <https://www.torrossa.com/it/resources/an/4416610>
- Chaume Varela, F., y García de Toro, C. (2001). El doblaje en España: Anglicismos frecuentes en la traducción de textos audiovisuales. DOI: [https://www.openstarts.units.it/bitstream/10077/2945/1/ritt6\\_09varela\\_toro.pdf](https://www.openstarts.units.it/bitstream/10077/2945/1/ritt6_09varela_toro.pdf)
- Galán, M. B. S. (2020). La obligatoriedad del doblaje durante el primer Franquismo. Entre censura, defensa del idioma y recaudación. In Historia y cine. El primer franquismo 1939-1945 (pp. 61-78). Universitat de Barcelona. DOI: [https://issuu.com/ub102/docs/vol.\\_ii\\_-\\_vii\\_congreso\\_internacional\\_de\\_historia\\_y](https://issuu.com/ub102/docs/vol._ii_-_vii_congreso_internacional_de_historia_y)
- Ibáñez, A. M., Miralles, G. T., y TRAMA, G. (2013). Las normas profesionales de la traducción para el doblaje en España. TRANS: Revista de Traductología, (17), 35-50.
- Sáenz-Herrero, Á., y Rica-Peromingo, J. P. (2020). La evolución del español a través del doblaje en España. AVANCA | CINEMA, 513-518. DOI: <https://publication.avanca.org/index.php/avancacinema/article/view/155>
- Zaro, J. J. (2000). Perspectiva social del doblaje y la subtitulación. Traducción subordinada (I). El doblaje, 127-138.





## Relevante Links zur Synchronisation

[How Does Dubbing Work? \[Simple Steps to Record the Voice Rightly\] \(tridindia.com\)](https://tridindia.com)

[How Dubbing Works: The Video Dubbing Process & Best Practices \(cminyla.com\)](https://cminyla.com)

<https://nofilmschool.com/what-is-dubbing#How+to+Dub+a+Movie+or+Show>

<https://bunnystudio.com/blog/what-is-dubbing/>

<https://clipchamp.com/en/blog/what-is-dubbing/#how-to-dub-your-audio-in-postproduction>

<https://dubbingking.com/what-is-the-technical-process-of-dubbing/>

<https://www.daytranslations.com/blog/movie-dubbing/>

<https://www.rsdoublage.com/accueil.html>

<https://www.levif.be/belgique/dans-les-coulisses-du-doublage-1-2-nous-sommes-des-acteurs-presque-comme-les-autres-video/>

[https://www.youtube.com/watch?v=j\\_vQMwyTdXw](https://www.youtube.com/watch?v=j_vQMwyTdXw)

[https://hitek.fr/actualite/doublage-francais-technique\\_19215](https://hitek.fr/actualite/doublage-francais-technique_19215)

<http://www.allodoublage.com>

[https://twitter.com/Vehfisme?ref\\_src=twsrc%5Egoogle%7Ctwcamp%5Eserp%7Ctwgr%5Eauthor](https://twitter.com/Vehfisme?ref_src=twsrc%5Egoogle%7Ctwcamp%5Eserp%7Ctwgr%5Eauthor)



## **DUB-IN LEHRPLAN**

Ein Leitfaden für Synchronisation  
Training sozialer Fertigkeiten für Menschen mit psycho-  
sozialen Beeinträchtigungen



Co-funded by the European Union