

# Inhalt

Vorwort zur zweiten Auflage .....	11
<b>1 Einführung in das Thema .....</b>	<b>13</b>
1.1 Gebrauchsanweisung für die 2. Auflage .....	13
1.2 Definition der audiovisuellen Übersetzung .....	14
1.3 Der Stand der Dinge .....	16
1.3.1 Ausbildungsmöglichkeiten und Unterrichtsmaterialien .....	18
1.3.2 Barrierefreiheit .....	20
1.3.3 Forschung .....	20
1.4 Untertitelung versus Synchronisation – der ewige Streit .....	22
1.5 Exkurs: Filmgestaltung .....	28
1.5.1 Bildspur .....	28
1.5.2 Tonspur .....	32
1.5.3 Texte .....	33
1.5.4 Der Timecode .....	34
1.6 Schlussbemerkung .....	35
<b>2 Interlinguale Untertitelung .....</b>	<b>37</b>
2.1 Definition .....	37
2.2 Geschichte .....	38
2.3 Arbeitsablauf .....	41
2.3.1 Neue Arbeitsbedingungen .....	41
2.3.2 Spotting und Splitting .....	43
2.3.3 Zeilenaufteilung .....	47
2.3.4 Gestaltung .....	48
2.3.5 Textkürzungen .....	57
2.4 Einzelprobleme der Untertitelung .....	59
2.4.1 Dialekte, Soziolekte, Fachsprache .....	60
2.4.2 Mehrsprachigkeit im Film .....	63
2.5 Sonderfälle der Untertitelung .....	64
2.5.1 Trivia Tracks und andere zusätzliche Untertitel .....	64
2.5.2 Bilinguale Untertitelung .....	65
2.5.3 Fansubs .....	66
2.5.4 Kreative Untertitelgestaltung .....	68
2.5.5 Synchrontext versus Untertitelungstext .....	71
2.5.6 Übertitelung / Lehnübersetzung im Theater .....	72
2.6 Musik und Untertitelung .....	73



2.6.1	Opern .....	73
2.6.2	Mehrstimmiger Gesang .....	77
2.6.3	Musicals und Songs im Film .....	79
2.7	Forschung und weiterführende Literatur .....	80
2.8	Anhang: Richtlinien .....	80
<b>3</b>	<b>Synchronisation .....</b>	<b>83</b>
3.1	Definition .....	83
3.2	Geschichte .....	84
3.3	Arbeitsablauf .....	87
3.4	Einzelaspekte: Formen der Synchronität .....	93
3.4.1	Verhaltens-, Gesten- und Nukleussynchronität .....	94
3.4.2	Lippensynchronität .....	98
3.5	Einzelaspekte: Die Texte .....	102
3.5.1	Fachsprache im Film .....	105
3.5.2	Mehrsprachige Filme und Dialekt im Film .....	106
3.6	Sonderfälle .....	111
3.6.1	Fandubs .....	111
3.6.2	Fundubs .....	112
3.6.3	Schnodder-Synchron .....	113
3.6.4	Slawische Synchro .....	115
3.6.5	Erzähler .....	116
3.6.6	Länderspezifische Synchronfassungen .....	119
3.6.7	Verfälschungen .....	120
3.6.8	Europuddings .....	124
3.6.9	Filmmusik in synchronisierten Filmen .....	124
3.6.10	Synchronisation als Filmthema .....	125
3.7	Stimmen .....	125
3.7.1	Sprecherkontinuität .....	128
3.7.2	Nachvertonung .....	129
3.7.3	Umgang mit Filmsongs .....	130
3.8	Forschung und weiterführende Literatur .....	135
<b>4</b>	<b>Voice-over .....</b>	<b>137</b>
4.1	Definition .....	137
4.2	Arbeitsablauf .....	142
4.3	Einzelaspekte .....	144
4.3.1	Voice-over als Text .....	144
4.3.2	Zusatztexte .....	152
4.4	Sonderfälle .....	154
4.4.1	Mehrsprachige Vorlagen .....	154



4.4.2	Voice-over zu laufenden Produktionen .....	155
4.4.3	Voice-over bei Nachrichtenformaten und TV-Magazinen .....	156
4.4.4	Fiktionale und halb-fiktionale Formate mit Voice-over .....	156
4.4.5	Firmenvideos / Video Narrations und aufgezeichnete Fachvorträge .	157
4.5	Stimmen .....	159
4.6	Forschung und weiterführende Literatur .....	162
<b>5</b>	<b>Filmdolmetschen</b> .....	<b>163</b>
5.1	Definition .....	163
5.2	Geschichte .....	165
5.3	Arbeitsablauf .....	166
5.4	Sonderfälle .....	169
5.4.1	TV- und Mediendolmetschen allgemein .....	169
5.4.2	Kinder als Zielgruppe .....	171
5.4.3	Probleme im Arbeitsablauf .....	171
5.4.4	Und was ist mit Musik? .....	173
5.5	Forschung und weiterführende Literatur .....	173
<b>6</b>	<b>Barrierefreiheit 1: Audiodeskription für Blinde und Sehgeschädigte (Hörfilme)</b> .....	<b>175</b>
6.1	Definition .....	175
6.2	Geschichte .....	177
6.3	Zielgruppe der Audiodeskription .....	178
6.4	Arbeitsablauf .....	179
6.5	Audiodeskription als Text und intersemiotische Übersetzung: Einzelaspekte	181
6.5.1	Personen .....	182
6.5.2	Orte .....	183
6.5.3	Handlungen .....	186
6.5.4	Geräusche .....	188
6.5.5	Informations-Überangebot und Informationsauswahl .....	188
6.5.6	Der Hörfilm als Ganzes .....	191
6.5.7	Verwandte Textsorten .....	192
6.6	Sonderfälle .....	196
6.6.1	Zeitversetzte Audiodeskription .....	196
6.6.2	Perspektive und Experimente .....	197
6.6.3	Zielgruppe Kinder .....	197
6.6.4	Kulturspezifik und doppelte Übersetzung .....	202
6.6.5	Stimmen .....	203
6.6.6	Musik und Songs .....	204
6.6.7	Taststücke, Einleger und anderes Zusatzmaterial .....	205
6.7	Forschung und weiterführende Literatur .....	206



6.8	Anhänge: Richtlinien für Audiodeskriptionen .....	207
	Anhang 1: Allgemeine Richtlinien Rundfunkanstalten .....	207
	Anhang 2: Regeln für die Audiodeskription für Kinder .....	209

**7 Barrierefreiheit 2: Untertitelung und Verdolmetschung für Gehörlose und Hörgeschädigte .....** 213

7.1	Definition .....	213
7.2	Geschichte .....	214
7.3	Zielgruppen für die Untertitelung für Gehörlose und Hörgeschädigte .....	216
7.4	Das Absehen .....	218
7.5	DGS – Deutsche Gebärdensprache .....	220
7.6	Untertitel für Hörgeschädigte als Text: Richtlinien .....	220
	7.6.1 Farben und Ausrichtung .....	222
	7.6.2 Kürzungen und Veränderungen .....	224
	7.6.3 Parasprache .....	228
	7.6.4 Geräusche .....	230
	7.6.5 Musik und Untertitel für Gehörlose und Hörgeschädigte .....	231
7.7	Live-Untertitelung und Re-Speaking .....	236
7.8	Gebärdensprachdolmetschen im AV-Bereich / Gebärdenspracheinblendung	239
7.9	Sonderfall Kinder als Zielgruppe .....	240
7.10	Ein paar kleine Extras ... was man sonst noch mit Untertiteln tun kann ...	243
7.11	Forschung und weiterführende Literatur .....	244
7.12	Anhänge: Richtlinien .....	244
	Anhang 1: Allgemeine Richtlinien Rundfunkanstalten .....	244
	Anhang 2: Empfehlungen für die Untertitelung für Kinder .....	247

**8 Games .....** 251

8.1	Definition .....	252
8.2	Geschichte .....	254
8.3	Arbeitsablauf .....	256
	8.3.1 Kompetenzen des Game-Übersetzers .....	256
	8.3.2 Arbeitsabläufe bei der Game-Lokalisierung .....	257
8.4	Lokalisierungselemente und -vorgänge .....	263
	8.4.1 Untertitelung und Synchronisation bei Games .....	263
	8.4.2 Games als Text .....	265
	8.4.3 Bilder und Games .....	269
8.5	Übungsmaterialien entwickeln .....	270
	8.5.1 Analoger Einstieg .....	270
	8.5.2 Selbst einfache Games programmieren .....	271
8.6	Forschung und weiterführende Literatur .....	275



Lösungshilfen .....	277
Kapitel 2: Interlinguale Untertitelung .....	277
Kapitel 3: Synchronisation .....	279
Kapitel 4: Voice-over .....	283
Kapitel 5: Filmdolmetschen .....	286
Kapitel 6: Barrierefreiheit 1: Audiodeskription für Blinde und Sehgeschädigte (Hörfilme) .....	286
Kapitel 7: Barrierefreiheit 2: Untertitelung und Verdolmetschung für Gehörlose und Hörgeschädigte .....	289
Kapitel 8: Games .....	292
 Bibliographie .....	 295
Fachzeitschriften .....	295
Texte (Print und PDF) .....	295
Sonstige Internetquellen .....	324
 Register .....	 325