

# 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 / Lehenübersetzung 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
<b>7</b>	<b>Barrierefreiheit 2: Untertitelung und Verdolmetschung für Gehörlose und Hörgeschädigte .....</b>	<b>213</b>
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
<b>8</b>	<b>Games .....</b>	<b>251</b>
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

<b>Lösungshilfen</b> .....	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
<b>Bibliographie</b> .....	295
Fachzeitschriften .....	295
Texte (Print und PDF) .....	295
Sonstige Internetquellen .....	324
<b>Register</b> .....	325