



universität
wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Die Wahrnehmung von Translation in der Gesellschaft
am Beispiel von Fanreaktionen zu synchronisierten
Anime in Fanforen“

verfasst von / submitted by

Romana Moser, Bakk.

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien, 2017 / Vienna 2017

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

A 060 342 378

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Masterstudium Übersetzen Englisch Japanisch

Betreut von / Supervisor:

ao. Univ.-Prof. Mag. Dr. Klaus Kaindl

Danksagung

*“I must say a word about fear. It is life's only true opponent.
Only fear can defeat life. It is a clever, treacherous adversary, how well I know.
It has no decency, respects no law or convention, shows no mercy.
It goes for your weakest spot, which it finds with unnerving ease.
It begins in your mind, always (...) so you must fight hard to express it.
You must fight hard to shine the light of words upon it.
Because if you don't, if your fear becomes a wordless darkness that you avoid,
perhaps even manage to forget, you open yourself to further attacks of fear
because you never truly fought the opponent who defeated you.”*
– Yann Martel, *Life of Pi*

Hiermit möchte ich meinen tiefempfundenen Dank all jenen gegenüber aussprechen, die einen Teil – direkt oder indirekt – zur Entstehung dieser Arbeit beigetragen haben.

Zuerst möchte ich mich bei meinen Eltern bedanken, die mir sowohl Flügel als auch Wurzeln gegeben haben. Mama, Papa – Danke. Danke auch Papa, dass du auch so lange und so tief in die Tasche gegriffen hast, um deiner Lieblingstochter diesen Weg zu ermöglichen.

Auch dir, Renate, vielen Dank. Für unzählige Gespräche mit oder ohne Wein.

Als nächstes möchte ich mich bei ao. Univ.-Prof. Mag. Dr. Klaus Kaindl bedanken, der diese Arbeit und ihre Autorin nicht nur betreut hat, sondern mit seinem Verständnis und seiner Hilfestellung ein Wesentliches dazu beigetragen hat, dass diese Arbeit auch beendet wurde und in ihrer derzeitigen Form existiert. Danke.

Auch Mag. Caroline Riedler gebührt Dank. Ohne Ihre Hilfe, Ihre Freundlichkeit und Ihre Unterstützung hätte ich diese Arbeit vielleicht nie, vielleicht auch erst in drei Jahren fertiggestellt. Danke sehr, die MMMs werden mir möglicherweise sogar wirklich abgehen. Danke für den (Nicht-) Rose Garden.

Weiteren Dank möchte ich meinen Freunden gegenüber aussprechen. Ihr alle wart sehr geduldig; von vergessenen Geburtstagsfeiern und -geschenken über weggeschmissene Geldbörsen – es war zumindest auch eine erheiternde Zeit.

Meli, Nóra, Sanne, Armin, Renate, Tom – und alle „Segler“ –, Eva, Anna, Sybs, Kathi (jetzt bist du auch drauf!), Victoria, Petra, Beate und alle anderen: Danke für eure Unterstützung und euren Glauben an mich. Euer Vertrauen in mich und meine Fähigkeiten haben mir sehr viel Kraft gegeben. Möge unsere gemeinsame Reise noch viele Jahre weitergehen.

Inhaltsverzeichnis

Danksagung.....	2
0. Einleitung.....	2
1 Theoretischer Rahmen	1
1.1 Translation als ExpertInnenhandlung	1
1.1.1 Translation als Handlung	1
1.1.2 Handlungskomponenten	2
1.1.2.1 Kultur	3
1.1.2.2 Aktant, Rolle, Relation	3
1.1.2.3 Handlungsgegenstand, Gesamtziel, Handlungszweck.....	4
1.1.2.4 Kooperation, Kooperationsmuster, Handlungskonzept	4
1.2. Expertise in der Translation	5
1.2.1 Expertise von TranslatorInnen.....	6
1.2.2 Kognitive ExpertInnenmerkmale.....	6
1.2.2.1 Reflexivität und Interaktivität.....	7
1.2.2.2 Generalisierbarkeit und Flexibilität	7
1.2.2.3 Transformierbarkeit	7
1.2.2.4 Prozeduralität	8
1.2.2.5 Verbalisierbarkeit.....	8
1.2.2.6 Identifikation und Motivation	9
1.2.3. Verhaltensstrategien.....	9
1.2.3.1 Entscheidungsstrategien.....	10
1.2.3.2 Antizipation potentieller Probleme	10
1.2.3.3 Kommunikative Antizipation.....	11
1.2.3.4 Handeln und Verwandeln	11
1.2.3.5 Soziokultur	12
1.2.3.6 Differenzierungsgrad	13
1.2.3.7 Situation	13
1.2.4 Modell von TranslatorInnen als ProblemlöserInnen.....	14
1.2.4.1 Erfahrung, Suche, Erkennen	14
1.2.4.2 Verantwortung, Leitbilder, Mikro- und Makrotextuelle Entscheidungen	16
1.2.4.3 Makrostrategie	17
1.3. Normen und Erwartungen.....	18
1.3.1 Kommunikationsnormen.....	18
1.3.2 Erwartungsnormen.....	19
1.3.3 Professionelle Normen.....	19
1.4 Zusammenfassung.....	21
2. Audiovisuelle Translation und Synchronisation.....	23

2.1 Audiovisuelle Translation (AVT).....	23
2.1.1 Multimodalität der Audiovisuellen Translation –	24
oder: Wie Text, Original und Sinn in Frage gestellt wurden	24
2.1.2 Arbeitsteilung in der Audiovisuellen Translation.....	25
2.1.3 Anforderung der AVT an die Translationssituation	26
2.1.3.1 Sprache in der AVT	26
2.1.3.2 Kulturspezifika in der AVT	27
2.2 Synchronisation.....	28
2.2.1 Technische Abläufe	28
2.2.2 Bearbeitung des Textes	29
2.2.3 Arten der Synchronität.....	31
2.2.3.1 Lippensynchronität	31
2.2.3.1.1 Quantitative Lippensynchronität.....	31
2.2.3.1.2. Synchronität in Bezug auf die Sprechgeschwindigkeit	31
2.2.3.1.2 Qualitative Lippensynchronität.....	32
2.2.3.2 Paralinguistische Synchronität.....	32
2.2.3.2.1 Gestensynchronität.....	33
2.2.3.2 Weitere paralinguistische Merkmale	33
2.2.3.3 Synchronität der Stimme.....	34
2.2.3.4 Charaktersynchronität	35
2.4 Synchronisation im Kontext der Translation	36
2.4.1 Zweck und Strategien	37
2.4.2 Normen	37
2.4.2.1 Normen der Aufführungssituation	38
2.4.2.2 Normen der Sprache	38
2.5 Zusammenfassung.....	39
3. Fans, Laien mit Vorkenntnissen und Fan Produkte	42
3.0 Einleitung.....	42
3.1 Fans – Merkmale und Eigenschaften.....	43
3.2 Fans als translatorische Laien mit speziellen Vorkenntnissen.....	46
3.3 Fanprodukte	49
3.3.1 Fansubs	50
3.3.2 Fandubs	55
3.3.3 Fanfiction	56
3.3.4 Fanart	58
3.3.5 Fanvideos	60
3.3.6 Filk	61
3.4 Zusammenfassung.....	61
4. Analytischer Teil.....	63

4.1 Anime.....	63
4.1.1 Geschichte der Anime.....	63
4.1.2 Merkmale von Anime	65
4.1.2.1 Der Herstellungsprozess	65
4.1.2.2 Die Technik.....	66
4.1.2.3 Personen und Gegenstände in Anime	67
4.2 Makroanalyse.....	70
4.2.1 Thread: Animes auf Japanisch, Japanisch mit Untertitel, Englisch oder Deutsch.....	72
4.2.2 Thread: Welche Sprache dominiert bei eurer Anime/Manga Sammlung?	74
4.2.3 Thread: Die „böse“ Synchronisation	76
4.3 Detailanalyse.....	78
4.3.1 Formale Aspekte	79
4.3.1.1 Quantitative Lippensynchronität.....	79
4.3.1.2 Synchronität der Stimme.....	80
4.3.1.3 Artikulation	84
4.3.2 Inhaltliche Merkmale	85
4.3.2.1 Treue / Nähe zum Original	85
4.3.2.2 Qualität.....	89
4.3.3 Extratextuelle Faktoren.....	91
4.3.3.1 Budget / Abwechslung.....	91
4.3.3.2 Manipulative Eingriffe.....	91
4.3.3.3 Sprach- und Übersetzungstraditionen	92
4.3.3.4 Lerneffekt / Sprache.....	94
4.3.3.5 Mangelnde Fremdsprachenkenntnisse	94
4.3.3.6 Verfügbarkeit	95
5. Conclusio	97
Bibliografie	101
Abstract (Deutsch)	108
Abstract (English)	109

0. Einleitung

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit der Fragestellung wie nehmen Fans die Synchronisation von Anime wahr – und welche Rückschlüsse daraus gezogen werden können sowie wie die Gesellschaft Übersetzung generell wahrnimmt. Die vorliegende Arbeit teilt sich in fünf Kapitel auf.

Im ersten Kapitel wird der theoretische Rahmen abgesteckt. Translation wird für die vorliegende Arbeit als ExpertInnen-tätigkeit nach Risku und Holz-Mänttari definiert und postuliert. Es werden nicht nur Argumente dafür geliefert, warum Translation nicht nur als ExpertInnenhandlung gesehen werden kann (und soll), sondern auch, weshalb TranslatorInnen als ProblemlöserInnen gelten. Es wird beschrieben, worin die Expertise der TranslatorInnen liegt, und welche Strategien sie im Problemlösungsprozess anwenden. Des Weiteren wird im ersten Kapitel auf Erwartungen und Normen nach Chesterman eingegangen, da diese dazu beitragen, wie Translation in der Gesellschaft wahrgenommen wird.

Das zweite Kapitel befasst sich mit der Audiovisuellen Translation und der Synchronisation allgemein. Zunächst wird auf die Multimodalität von Texten eingegangen. Da die vorliegende Arbeit Fernsehserien sowie Filme beleuchtet, erscheint es zunächst als relevant, diese Medieninhalte ebenfalls als Texte zu sehen, denen aufgrund ihrer Multimodalität allerdings eine spezielle Stellung zukommt. Denn die Frage nach Text, Original und Sinn muss bei multimodalen Texten neu beantwortet werden. Danach werden die charakteristischen Merkmale der Audiovisuellen Translation beschrieben und die Herausforderungen die dieser eigene Markt an die Translation allgemein stellt. Anschließend werden der Synchronisationsprozess und die Arten der Synchronität dargelegt.

In Kapitel Drei werden Fans, deren Merkmale sowie deren Produkte (wie beispielsweise Fanart oder Fanfiction) beleuchtet. Im Rahmen der vorliegenden Arbeit wird postuliert, dass Fans eine erhöhte emotionale Involvierung in das Gebiet ihres Interesses zeigen und sich dadurch einen ExpertInnen-Status erarbeiten. Folglich können sie als Laien mit besonderen Vorkenntnissen bezeichnet werden. Allerdings ist dieser ExpertInnen-Status in den meisten Fällen nur auf dem Gebiet ihres Interesses gültig, nicht aber unbedingt für translatorische Strategien.

Kapitel Vier befasst sich mit der Beschreibung von Anime sowie der qualitativen Analyse der Fanbeiträge aus einem Fanforum. Alle Beiträge entstammen demselben Forum, wenn auch unterschiedlichen Threads. Die Beiträge wurden auf verschiedene Merkmale (formale Aspekte, inhaltliche Merkmale sowie extratextuelle Faktoren) hin untersucht und beleuchtet.

In der Conclusio, die das fünfte und letzte Kapitel dieser Arbeit darstellt, wird die Analyse und deren Bedeutung für die Translationswissenschaft ausgewertet und zusammengefasst.

1 Theoretischer Rahmen

Im vorliegenden Kapitel soll Translation als eine reflexive und kommunikative Handlung dargestellt werden. Zuerst wird erläutert, warum Translation als Handlung aufgefasst werden sollte. Als nächstes wird postuliert, dass Translation eine ExpertInnenhandlung darstellt und worin die Expertise in der Translation liegt. Weiters werden kognitive Merkmale sowie Strategien beschrieben, durch die sich TranslationsexpertInnen von Laien unterscheiden. Anschließend werden TranslatorInnen auch als ProblemlöserInnen dargestellt und im letzten Teil dieses Kapitels wird auf Normen eingegangen, die Translationsprozesse beeinflussen. Denn TranslationsexpertInnen handeln zwar einerseits nach den vorherrschenden Erwartungshaltungen und -normen einer Kultur, andererseits sind sie auch in der Lage, diese Erwartungshaltungen mit ihrem Verhalten zu prägen.

1.1 Translation als ExpertInnenhandlung

1.1.1 Translation als Handlung

Bevor zum vorliegenden Kapitel geschritten wird, möchte ich zuerst wichtige Begriffe definieren: Translation ist als Oberbegriff zu verstehen, der die Bereiche des Dolmetschen und Übersetzen umfasst, da sie dieselbe theoretische Grundlage haben (vgl. Holz-Mänttari 1984:66). Wenn in der vorliegenden Arbeit also von Translation gesprochen wird, sind beide Tätigkeiten gemeint. Vereinzelt werden allerdings Beispiele aus dem Bereich des Übersetzens besprochen und weshalb Übersetzen das professionelle Handeln von TranslatorInnen bezeichnet, die unter Verwendung eines Ausgangstextes Kultur- wie Sprachbarrieren überwinden, um Kommunikation zu ermöglichen (vgl. Vermeer 1990:40). Bezüglich der Definition von Handeln wird an dieser Stelle auf Holz-Mänttari (1984:29) verwiesen, die Handeln beschreibt als „eine zweckgerichtete Tätigkeit, die nach Vergleich eines Ist-Zustandes mit einem Soll-Zustand zur Erreichung des gemeinten Soll-Zustandes unter bestimmten Bedingungen und in gegebener Situation ausgeführt wird.“ Handlungen werden dementsprechend als intentionale Verhaltensmuster aufgefasst. Diese Verhaltensmuster sind zum einen den Individuen einer Sozietät (einer Kultur, einer Subkultur etc.) bekannt und wirken dadurch handlungssteuernd (vgl. Holz-Mänttari 1984:85). Zum anderen setzt Handeln

das Vorhandensein eines motivierten Aktanten voraus, der ein Gesamtziel erreichen will. Handeln hat den Zweck, Sachverhalte zu verändern und findet in einer Situation statt. [...] Erfolg hat eine Handlung, wenn sie aus der Sicht des Aktanten ihren Zweck erfüllt hat, also funktionsgerecht war. (Holz-Mänttari 1984:29)

Wir können daher festhalten, dass Handeln folgende Merkmale besitzt:

- Intentionalität
- Strategien zur Erreichung eines Gesamtzieles
- Zweckmäßigkeit
- Situationsbezogenheit

Auch bei Translation als Handlung zeigen die festgestellten Merkmale Gültigkeit. Eine Definition von translatorischem Handeln könnte folgendermaßen lauten:

Translatorisches Handeln wird [...] als Produktionsprozess eines Handelnden dargestellt mit der Funktion, Botschaftsträger einer zu bestimmenden Art zu produzieren, die in übergeordneten Handlungsgefügen zur Steuerung von aktionalen und kommunikativen Kooperationen eingesetzt werden können.“ (Holz-Mänttari 1984:20)

Das oben beschriebene Zitat zeigt eindeutig die bereits festgestellten Merkmale von Handlung: Die Handlung einen Botschaftsträger zu produzieren ist *intentional*, um den Botschaftsträger zur Steuerung von aktionalen und kommunikativen Kooperationen einsetzen zu können muss der Botschaftsträger in *zweckmäßiger* und *situationsbezogener* Handlung entstehen, und um all diese Ziele zu erreichen, müssen die VerfasserInnen der Botschaftsträger *Strategien* entwickeln bzw. einsetzen.

ExpertInnen seien verstanden als Personen, die auf bestimmte (Teil-)Bereiche spezialisiert sind und die bei Bedarf oder gesetzlicher Regelung zum Einsatz kommen (vgl. Risku 1998:83). TranslationsexpertInnen sind demnach Personen, die auf den Bereich Translation (bzw. genauer gesagt auf Dolmetschen und/oder Übersetzen) spezialisiert sind. TranslationsexpertInnen handeln in ihrem Bereich *intentional*, entwickeln Strategien zur Erreichung des Gesamtzieles (ein funktionsfähiges, zweckmäßiges Translat erstellen) und ihr Handeln ist stets auf die vorliegende Situation bezogen.

1.1.2 Handlungskomponenten

Jede (translatorische) Handlung besteht aus mehreren Komponenten, die in der Situation zum Einsatz kommen. Im Folgenden werden die Komponenten Kultur, Aktant/Rolle/Relation, Handlungsgegenstand/Gesamtziel/Handlungszweck, und Kooperation/Kooperationsmuster/Handlungskonzept untersucht und als maßgebliche Bestandteile einer Handlung dargestellt. Aus Gründen der Übersichtlichkeit werden die Komponenten einzeln dargestellt und in Begriffe unterteilt. In der tatsächlichen, realen Handlungssituation jedoch greifen sie ineinander und lösen sich gegenseitig aus.

1.1.2.1 Kultur

Jede Handlung, so auch das Denken an sich, entsteht stets vor dem Hintergrund eines kulturellen Raumes. Dadurch lässt sich eine Handlung nur vor dem kulturellen Hintergrund verstehen und analysieren (vgl. Holz-Mänttari 1984:33) und deswegen ist es für TranslatorInnen unabdingbar über kulturelles Wissen zu verfügen. Sie müssen sowohl den Ausgangstext vor seinem kulturellen Hintergrund verstehen, als auch wissen, welche Auswirkungen eine Translation auf die Zielkultur haben könnte. So können zum Beispiel Farben in unterschiedlichen Kulturen unterschiedliche Bedeutungen tragen¹. Dieses kulturelle Wissen ist wesentlich, wenn zum Beispiel Werbetexte oder Flyer in einer anderen Kultur ebenfalls funktionieren sollen. Auch Sprache ist in die Kultur eingebettet. Das Wissen um Wörter alleine reicht kaum aus, um eine funktionsgerechte Kommunikation oder Translation zu ermöglichen. Wörter und deren Konnotationen müssen den TranslationsexpertInnen bekannt sein, um funktionsgerecht eingesetzt werden zu können. Oder, anders ausgedrückt: „Dem Translator müssen theoretisch alle kommunikativen Mittel in ihrer Funktionsweise zugänglich sein.“ (Holz-Mänttari 1984:37)

Wie bereits erwähnt, ist Denken kulturell bedingt. Wichtig erscheint daher noch anzumerken, dass Denkraum und Kulturraum sich zwar überschneiden, aber nicht gegenseitig bedingen. Der Kulturraum schließt zwar den Denkraum ein, aber der Denkraum eines Individuums ist durch Aktivierung von Weltwissen erweiterbar (vgl. Holz-Mänttari 1984:33). Daher wird auch Handeln zwar vom Kulturraum bestimmt, aber durch den Denkraum erweitert: „Durch Handlung wird also ein Ausschnitt aus Denk- und Kulturraum aktiviert, das situative Umfeld des Aktanten, das sich gegenüber der nicht aktivierten Umwelt durch eine aktuelle Relevanzstruktur auszeichnet.“ (Holz-Mänttari 1984:33)

1.1.2.2 Aktant, Rolle, Relation

Holz-Mänttari (1984:38) definiert diese drei Komponenten folgendermaßen: „Aktanten in einer Handlungssituation können nur Individuen sein, die miteinander in Beziehung stehen. Besteht keine Relation, hat das Individuum auch nicht teil an der Handlung. Das Teilhaben bedeutet nicht, dass alle das Gleiche tun.“ Im Kontext der Translation ist dies sehr klar ersichtlich, hier sind zumindest die Aktanten Ausgangstext-VerfasserIn, AuftraggeberIn, und TranslatorIn aktiv. Oftmals kommen noch LektorIn, LayouterIn etc. hinzu. Diese Aktanten sind Individuen, die alle Teil (wenn nicht in gleichem Ausmaß) an der Handlung Translation haben. Weiter ist noch die *Rolle* ein wichtiges Merkmal dieser Konstellation: „Für eine Theorie translatorischen Handelns lassen sich Aktantenrelationen durch Rollenmerkmale erfassen, und zwar unterschieden nach 'individuellen' und 'sozialen' Rollen.“ (Holz-Mänttari 1984:40). Individuelle Merkmale bezeichnet hierbei alles, was die Aktanten individuell betrifft. Vom psychischen und physischen Zustand, zu Interessen und Ausbildung bis hin zu den individuellen Lebensumständen

¹ Siehe zum Beispiel: http://www.farbenundleben.de/kultur/kulturen_farbbebeutungen.htm, Stand 16.03.2017

(vgl. Holz-Mänttari 1984:40). Da jede Aktion von Individuen ausgeführt wird und kein Individuum je absolut objektiv handeln kann, ziehen diese persönlichen Merkmale stets Auswirkungen nach sich. Die sozialen Merkmale werden dann aktiviert, „wenn das Element 'Person' Teil sozialer Gefüge wird, also etwa eine Position [...] im beruflichen, gesellschaftlichen oder öffentlichen Leben, als Mitglied im Arbeitsteam, in der Berufssinnung einer Hobbygruppe, etc., einnimmt.“ (Holz-Mänttari 1984:40) Mit jeder Rolle sind Rechte und Pflichten, und damit Verantwortlichkeiten verbunden (vgl. Holz-Mänttari 1984:40).

Holz-Mänttari (1984:41) stellt außerdem fest, dass diese Rechte und Pflichten aus den sozialen Gefügen, in denen sich die Aktanten bewegen und aus den daraus resultierenden Rollenbildern sowie Erwartungen und Normen resultieren. Selbstverständlich gibt es auch festgelegte Rahmen (Verträge, juristische Gesetze bezüglich der Berufsausübung etc.) die für die Regelung der Rechte und Pflichten verantwortlich sind (siehe zum Beispiel Risku 1998:83).

1.1.2.3 Handlungsgegenstand, Gesamtziel, Handlungszweck

Da eine Handlung stets auf die Veränderung eines Zustandes ausgerichtet ist, ist der Handlungsgegenstand der Sachverhalt in der gegebenen Situation (vgl. Holz-Mänttari 1984:41). Der Sachverhalt ist zwar mit anderen Sachverhalten verbunden, jedoch nicht alle davon sind für die Situation relevant. Relevant ist der Sachverhalt in der Situation, also der kontextspezifische, auftragsabhängige Sachverhalt. Welche Elemente bzw. welche anderen Sachverhalte bei der Interpretation aktiviert werden, hängt von den Handelnden-in-Situation ab, denn sie bestimmen den Zweck der Handlung (vgl. Holz-Mänttari 1984:41). Für die BearbeiterInnen wird durch den Vergleich des Ist-Zustandes mit dem Soll-Zustand das Gesamtziel erkenntlich (vgl. Holz-Mänttari 1984:41). Dieses Gesamtziel ist gleichzeitig der Rahmen für den Handlungszweck, denn der Handlungszweck ist schließlich auf die Erreichung des Gesamtzieles ausgerichtet.

1.1.2.4 Kooperation, Kooperationsmuster, Handlungskonzept

In unserer hochgradig arbeitsteiligen Gesellschaft haben wir Funktionsbereiche untereinander aufgeteilt. Es gibt ElektrikerInnen, InstallateurInnen, ÄrztInnen, Hebammen etc. Dies bedeutet, dass nicht jeder die Berufe und Funktionen des anderen ausüben kann. Daher besteht Bedarf an Kooperation. Die Aktanten der Funktionsbereiche müssen miteinander kooperieren, damit eine funktionierende Gesellschaft ent- bzw. besteht. Denn, wie bereits erwähnt, die Befähigung zur Ausführung ist nicht mehr beim Individuum vorhanden, und wird durch entsprechende Institutionen optimiert (vgl. Holz-Mänttari 1984:42). Daraus kann man schließen, dass translatorisches Handeln als Kooperationsmuster zweckvoll ist: „Translatoren werden als Kooperationspartner gebraucht, wenn Botschaftsträger für interkulturelle Kommunikation ohne Mitwirkung von Experten nicht funktional oder rationell produziert werden können.“ (Holz-Mänttari 1984:42). Da Handlungs- und Sprachmuster kulturbedingt sind, sind auch translatorische Hand-

lungsmuster kulturspezifisch. Und da Handlungs- und Kooperationsmuster eben kulturspezifisch sind, braucht es ExpertInnen, die sich in diesen kulturspezifischen Mustern zurechtfinden und sie den BedarfsträgerInnen erschließen können (vgl. Holz-Mänttari 1984:42f).

1.2. Expertise in der Translation

Vieles deutet darauf hin, dass Translation weltweit als ExpertInnentätigkeit gilt. Ein aussagekräftiger Hinweis hierfür ist beispielsweise die Schaffung einer Institution, in der zukünftige ExpertInnen ausgebildet werden (vgl. Holz-Mänttari 1984:91). Ein weiterer Hinweis ist die Tatsache, dass es auf der ganzen Welt Berufsverbände für Übersetzer und Dolmetscher gibt. Ziel dieses Kapitels ist es unter anderem, die Tätigkeit der Translation sowohl als ExpertInnenhandeln darzustellen als auch Gründe zu liefern, warum dies notwendig und sinnvoll ist.

Expertise bezieht sich aus dem Wissen in einem Fachbereich. Folglich ist es Teil jener Expertise, Strategien zu entwickeln, diese zu reflektieren und Eigenverantwortung für das entstandene Produkt zu übernehmen (vgl. Risku 1998:79-113, 229-234). Zu den einzelnen Merkmalen von ExpertInnenhandeln wird allerdings später, in Kapitel 1.2.1, eingegangen. ExpertInnenkompetenz umfasst demnach auch das Wissen um Strategien und Möglichkeiten zur Problemlösung. Und ebendiese ExpertInnenkompetenz soll im Folgenden besprochen werden. Daher möchte ich mich um eine Einteilung der Kategorien bemühen, die ExpertInnenkompetenz ausmachen. Chesterman (1997:68f) nennt drei Normen für die (ExpertInnen-)Handlung von TranslatorInnen: (1) die Haftungsnorm („accountability norm“), (2) die Kommunikationsnorm („communication norm“) und (3) die Relationsnorm („relation norm“).

(1) Die Haftungsnorm („accountability norm“) besagt, dass TranslatorInnen sich so zu verhalten haben, dass die Anforderungen der Loyalität angemessen erfüllt werden und zwar mit Rücksichtnahme auf die OriginalautorInnen, die AuftraggeberInnen, die TranslatorInnen selbst, die potenziellen LeserInnen, und alle anderen relevanten Beteiligten.

(2) In der Kommunikationsnorm („communication norm“) wird postuliert, dass sich TranslatorInnen sich so zu verhalten haben, als dass sie die Kommunikation zwischen allen Beteiligten optimieren, so wie es die Situation verlangt. Dies ist eine soziale Norm, die die Rolle der TranslatorInnen als KommunikationsexpertInnen bestimmt.

(3) Die Relationsnorm („relation norm“) hat zum Inhalt, dass sich TranslatorInnen so zu verhalten haben, dass eine angemessene Beziehung von relevanter Ähnlichkeit zwischen Ausgangstext und Zieltext etabliert und beibehalten werden kann. Allerdings sei es den TranslatorInnen überlassen, welche Art der Beziehung im jeweils gegebenen Fall angemessen ist.

Durch Einhaltung dieser Normen wäre TranslatorInnen schon von Anfang an ein professioneller Rahmen gegeben, der ihr Handeln leitet. In der Haftungsnorm ist die zweckgerichtete Handlung von TranslatorInnen impliziert, die Kommunikationsnorm beinhaltet die Prämisse der Kommunikation sowie der Verantwortlichkeit über das Resultat und die Relationsnorm inkludiert die Verantwortung über den Herstellungsprozess sowie Auswahl der Informationen und angemessenen Strategien. All diese Faktoren sind – wie im Folgenden gezeigt wird – Merkmale von ExpertInnenhandeln sowie von Translation als Problemlösungsprozess.

1.2.1 Expertise von TranslatorInnen

Wenn in der vorliegenden Arbeit die Begriffen „Laie“ und „ExpertIn“ verwendet werden, dann sei hier angemerkt, dass diese Begriffe nicht abwertend gemeint sind sondern Menschen bezeichnen, die eine ganz bestimmte Befähigung haben, oder eben nicht; die Befähigung komplexe Probleme zu erkennen und zu lösen (vgl. Risku 1998:89). Wie bei Kaiser-Cooke (1994:135ff) zu lesen ist, sind ExpertInnen Menschen, die ein hohes Kompetenzniveau in einem bestimmten Bereich besitzen. Diese Kompetenz resultiert aus der Interaktion zwischen Wissen und der Verarbeitung dessen. ExpertInnen sind auch immer ExpertInnen für einen bestimmten Bereich, was bedeutet, dass das ExpertInnenwissen stets Wissen für einen bestimmten Zweck ist (vgl. Holz-Mänttari 1984:91). Expertise entsteht aus einem komplexen, kognitiven Prozess, der sowohl Problemerkennung als auch Entscheidungsfindung involviert. Dies bedarf gleichzeitig eines Spektrums an deklarativem Wissen („Wissen, dass...“) und prozeduralem Wissen („Wissen, wie...“) (vgl. Wilss 1988:82). Und Wissen selbst kann ebenfalls als Prozess angesehen werden, denn Wissen in Form von Daten und Fakten wird auch nicht einzeln abgespeichert, sondern immer in Verbindung mit anderen Daten und Fakten.

1.2.2 Kognitive ExpertInnenmerkmale

Die Expertise von TranslatorInnen lässt sich anhand gewisser kognitiver Merkmale ableiten, die im Folgenden beschrieben werden sollen. Kognition sei hierbei verstanden als

eine Sammelbezeichnung für alle Formen des Denkens und Formulierens. Dazu gehören Wahrnehmung, Konzeptbildung, Problemlösen, Lernen, Schemabildung, Mustererkennen, Wissensaktualisierung – alles Begriffe, die bei der begrifflichen Dingfestmachung von Fertigkeit eine Rolle spielen. (Wilss 1992:6)

Wie wir noch sehen werden, werden alle erwähnten Begriffe (Wahrnehmung, Konzeptbildung, Problemlösen, Lernen, Schemabildung, Mustererkennen, Wissensaktualisierung) in der einen oder anderen Form beschrieben, da sie einen wesentlichen Teil der ExpertInnenmerkmale darstellen. Weiters sei noch angemerkt, dass sich die kognitiven ExpertInnenmerkmale, wie sie im

Folgenden beschrieben werden, weitgehend mit den Merkmalen von ProblemlöserInnen decken, weshalb mitunter – wenn auch bedingt – auf das Thema der Problemlösung vorgegriffen wird.

1.2.2.1 Reflexivität und Interaktivität

Risku (1998:106f) sieht Reflexivität und Interaktivität als einen Teilaspekt der kognitiven ExpertInnenmerkmale. Reflexivität bezeichnet hierbei ein allgemeines Rückkoppelungsprinzip, „das keineswegs als sprachlich formulierter Dialog verstanden werden sollte.“ (Risku 1998:106). Nur weil Reflexion unter Umständen nicht verbalisiert wird, heißt das nicht, dass sie nicht stattfindet. Bezüglich der Interaktivität sei gesagt, dass ExpertInnen bei der Problemlösung nicht nur mehrere, konkurrierende Problemrepräsentationen bilden, sondern auch eine Interaktion zwischen den Interpretationsebenen bewerkstelligen (vgl. Risku 1998:106). Alle Phasen der Interpretationsebenen basieren und wirken aufeinander. Daher kann auch postuliert werden, dass der Analyseprozess und der Produktionsprozess ständig aufeinander einwirken. Denn oft wird erst während der Textproduktion ersichtlich, wo eventuell noch Analysebedarf besteht. Bei der Translaterstellung darf man sich nicht der Illusion hingeben, dass nach Abschluss des Analyseprozesses sich nur noch Formulierungsprobleme ergeben (vgl. Risku 1996:107).

1.2.2.2 Generalisierbarkeit und Flexibilität

Generalisierbarkeit bezeichnet die Fähigkeit von ExpertInnen bei der Problemlösung – beziehungsweise spezifischer im Translationsprozess – auf allgemeinere Prinzipien zurückzugreifen und bei der Nachbearbeitung der gelösten Probleme nach Gesetzen zu suchen, die in Zukunft Analogiebildungen ermöglichen (vgl. Risku 1998:108). Die Flexibilität geht mit der Generalisierbarkeit deswegen Hand in Hand, da diese Art der kognitiven Abstraktion stets von der Situation an sich abhängt. Diese Handlungsschemata sind stets perspektivistisch, „da sie zur Bewältigung von bestimmten Situationen und zur Erreichung bestimmter Ziele entstanden sind.“ (Risku 1998:108) Durch diese Rekursivität haben die Handelnden immer wieder neue und vielfältigere Handlungsschemata zur Verfügung, die sie ergänzend zu ihrer Problemlösungsstrategie einsetzen können (vgl. Risku 1998:108).

1.2.2.3 Transformierbarkeit

Transformierbarkeit hängt eng mit der oben beschriebenen Generalisierbarkeit zusammen. Das Prinzip der Transformierbarkeit besagt, dass ExpertInnen eine qualitative Analyse darüber erstellen, wofür Stichwörter verwendet werden – das Wahrgenommene muss dann transformiert werden um aktivierte Schemata zu vervollständigen und situativ modifizieren zu können (vgl. Risku 1998:109). Wenn es beispielsweise um die Übersetzung von Sprichwörtern oder Metaphern geht, wenden ExpertInnen eine breiter gefächerte Problemlösungsstrategie an indem sie

sich Wissen über die AutorInnen aneignen, deren persönliche Geschichte, die kulturellen Hintergründe des Textes und andere Fakten, die bei der Translaterstellung hilfreich sein könnten.

1.2.2.4 Prozeduralität

ExpertInnenwissen leitet sich nicht nur vom Wissen über Fakten und Daten ab. Auch die Vernetzung des Wissens, der Umgang mit dem Wissen im Sinne von deklarativer und prozeduraler Reflexion ist Teil des ExpertInnenwissens. Die Prozeduralität des ExpertInnenwissens zeigt sich aber auch schon während der Anfangsphase der Problemlösungsfindung: Da potentielle Problemlösungen bereits integraler Bestandteil des allgemeinen und anwendungsbezogenen ExpertInnenschematas ist, können ExpertInnen schon vor dem Einsatz ihrer Methoden potentielle Resultate mit ihren Zielen vergleichen und dadurch im Erstellungsprozess das mögliche Resultat evaluieren (vgl. Risku 1998:110).

1.2.2.5 Verbalisierbarkeit

Ein hohes Maß an verbalisierbarem Wissen geht nicht immer mit einer höheren Problemlösungskompetenz einher, denn „je komplexer ein System ist, desto mehr implizites Wissen entsteht.“ (Risku 1998:111). Dieses implizite Wissen wird oft als intuitiv oder gefühlsmäßig abgetan. Diese Sichtweise ist allerdings zweifelhaft, denn einerseits werden dadurch Emotionen als etwas Zweitrangiges charakterisiert. Andererseits sind nicht nur Emotionen sondern auch übergreifende Wissensrepräsentationen Teil der ExpertInnenschemata – denn ExpertInnen „können nicht nur besonders gut Ziele und Hintergründe nachvollziehen, sondern auch alternative Interpretationen bereitstellen.“ (Risku 1998:111). Diese Erkenntnis bedeutet jedoch nicht, dass ExpertInnen nicht ausführlich formulieren können, warum sie zu dem einen oder anderen Ergebnis gelangt sind. Das Gegenteil ist der Fall: ExpertInnen stellen öfter Überlegungen über ihren Wissensstand an und kontrollieren ihr Handeln bewusster als Laien (vgl. Risku 1998:111). Oder anders ausgedrückt:

Die Externalisierung und die Evaluation der eigenen Handlungen, d.h. die *Metakognition*, gehört also zu den Entwicklungsprinzipien der Expertenkompetenz. Nicht etwa als die Fähigkeit, Repräsentationen (Strategien) durch Sprache abzubilden, sondern als jene, mit Hilfe der Sprache deklaratives Wissen zu bilden und die eigenen Handlungen auch verbal zu reflektieren (Risku 1998:111) [Hervorhebung im Original, Anm.]

Die Verbalisierbarkeit von Wissen ist auch in der Interaktion und Koordination mit BedarfsträgerInnen, AuftraggeberInnen und anderen ExpertInnen unabdingbar. Um die Interaktion und Koordination mit diesen Parteien erfolgreich gestalten zu können, müssen ExpertInnen (in diesem Fall TranslationsexpertInnen) ihren eigenen Bedarf evaluieren und verbalisieren können.

1.2.2.6 Identifikation und Motivation

Die Identifikation der Handelnden mit dem Problembereich ist ebenfalls ein Merkmal der ExpertInnenkompetenz:

Anfänger befolgen Regeln, die andere aufgestellt haben – sie fühlen sich nicht selbstbestimmt. Mit höherem Kompetenzgrad durch Reflexion und Erfahrung wächst die Selbständigkeit, wenn sich das Wissen zu Gestalten organisiert. Dennoch müssen Handlungen und Beurteilungen oft noch lange anhand fremder Regeln erarbeitet werden. (...) der Handelnde [fühlt] sich erst nach der Internalisierung des Wissens als Teil des Systems. (Risku 1998:113)

Durch die Identifikation mit dem Problembereich und mit dem System, in dem sich die Handelnden bewegen, steigt auch das Verantwortungsgefühl über das abgelieferte Produkt. Durch die Verantwortung wächst die emotionale Involvierung, denn erfolgreiche ProblemlöserInnen fühlen sich für das Resultat verantwortlich und sehen im Problemlösungsprozess eine Erweiterung ihrer eigenen, persönlichen Fähigkeiten und Wissensstände (vgl. Risku 1998:231). Durch die Prozesse Identifikation und Verantwortung wird auch die Motivation gesteigert, sich der Problemlösungsprozesse anzunehmen und sich „selbst in Handlungen zu initiieren anstatt bloß Aufgaben zu erledigen.“ (Risku 1998:114)

1.2.3. Verhaltensstrategien

Translatorische Situationen, sei es beim Übersetzen oder beim Dolmetschen, sind erfahrungsgemäß nur selten gleich oder ähnlich. Immer wieder stellen sich neue Herausforderungen und Probleme. Und genau diese gilt es zu bewältigen. Strategien liefern hierbei ein erhebliches Werkzeugrepertoire, das TranslatorInnen zur Verfügung steht und auf das sie zurückgreifen können. Daher ist die Erarbeitung von Strategien essentieller Bestandteil der ExpertInnenkompetenz. „Translatorische Laien erarbeiten sich keine Makrostrategie, sondern leiten ihr momentanes Ziel direkt aus ihrem Leitbild und aus ihrer Interpretation des Ausgangstextes ab.“ (Risku 1998:146) Als translatorische Laien kann man hier durchaus auch Menschen bezeichnen, die am Anfang ihrer translatorischen Ausbildung stehen. Als Leitbilder werden im wesentlichen Bilder bezeichnet, die sich aus Metaphern und Symbolen ergeben. Leitbilder werden im Punkt 1.2.4.2 (Seite 14) des vorliegenden Kapitels näher erklärt.

Im Folgenden sollen Strategien beschrieben werden, die die verschiedenen Teilbereiche eines Translationsprozesses beeinflussen. Chesterman (1997:92) bemerkt bereits, dass eine Unterscheidung wichtig sei

between comprehension strategies and production strategies [...]. Comprehension strategies have to do with the analysis of the source text and the whole nature of the translation commission [...]. Production strategies are in fact the result of various comprehension strategies: they have to do with how the translator manipulates the linguistic material in order to produce and appropriate target text.

1.2.3.1 Entscheidungsstrategien

Die wohl wichtigste Art des Sich-Verhaltens im translatorischen Kontext ist die Entscheidungsstrategie. Denn diese betrifft sowohl die oben erwähnten Verständnisstrategien („comprehension strategies“) als auch die Produktionsstrategien („production strategies“). Entscheidungsstrategien fangen bei der Entscheidung über Leitbilder an (laienhafte vs. ExpertInnen-Leitbilder), gehen über die Entscheidung welchen Zweck das Translat zu erfüllen hat, bis hin zur Entscheidung, welche Informationen bei der Recherche ausgefiltert und welche gebraucht werden. Auch die Art der Übersetzung ist eine Entscheidung, die bei den TranslatorInnen liegt und hängt mit dem Zweck des Translates zusammen. Die Bewusstmachung dieser Entscheidungsstrategien sind ebenfalls Teil der ExpertInnenkompetenz, da sie zur Transparenz des eigenen Handelns beitragen: „Entscheidungen, die vernünftig und nachvollziehbar sein sollen, müssen auf Einsicht und auf der Kenntnis von Maßstäben und Grundsätzen beruhen. Jedes Entscheidungstraining ist nur so weit sinnvoll, wie Sachkompetenz und Urteilsfähigkeit vorliegen.“ (Wilss 1988:99) Allerdings kann man „die Forderung nach Entscheidungsorientiertheit des Übersetzungsprozesses nicht verabsolutieren, sondern muß sich auf das Wesentliche beschränken und auch auf die Fähigkeit zu übersetzerischer Improvisation und Intuition [...] setzen.“ (Wilss 1988:99)

Laut Wilss (1988:95) sind Entscheidungsverhalten und Problemlösungsverhalten nicht immer dasselbe, aber auch schwer gegeneinander abzugrenzen. Ein Definitionsversuch könnte Folgender sein:

Problemlösen ist [...] der umfassendere Begriff; Entscheidungsprozesse beginnen erst, wenn im Rahmen einer entscheidungsvorbereitenden Problemlösungsoperation das Entscheidungsfeld so weit abgesteckt ist, daß klar ist, welche Entscheidungsfaktoren und Entscheidungskriterien in dem jeweiligen Handlungszusammenhang virulent sind und wie sie gewichtet werden müssen. (Wilss 1988:95)

Entscheidungen werden beim Übersetzen nicht nur bezüglich sprachlicher Faktoren getroffen, sondern auch bezüglich situativer Faktoren (vgl. Wilss 1988:96). Bei diesen situativen Entscheidungen müssen TranslatorInnen die Voraussetzungen ihres eigenen Handelns bewusst und kritisch reflektieren, ihre eigenen Grenzen und Möglichkeiten erkennen sowie die Folgen ihrer Entscheidungen für die KommunikationspartnerInnen abwägen und bedenken (vgl. Wilss 1988:96).

1.2.3.2 Antizipation potentieller Probleme

Ein weiterer Teil der ExpertInnenstrategie ist die Antizipation von Problemen, die sich während der Translationssituation stellen könnten. Dies kann nur nach Rezipieren und Verstehen des Ausgangstextes geschehen. Laien sehen die Probleme des Textes bzw. beim Übersetzens meist eher nur auf Wortebene, während sich ExpertInnen mit Zielpublikum, Zielkultur, Intention des

Textes etc. befassen und den Ausgangstext mitunter bereits danach „scannen“. TranslatorInnen schließen zum Beispiel aus dem Stil und dem Inhalt des Textes, dass es um ganz bestimmte Aussagen geht. Dementsprechend können von vornherein schon bestimmte Wortbedeutungen ausgeschlossen werden. Des weiteren verstehen es ExpertInnen, die innere Logik des Textes und nicht einfach nur dessen „Grammatik“ zu erfassen (vgl. Hönig/Kußmaul 1991:18).

1.2.3.3 Kommunikative Antizipation

Kommunikation funktioniert nicht immer erfolgreich. Wir haben alle schon die Erfahrung gemacht, dass unsere KommunikationspartnerInnen etwas „falsch“ verstanden haben. Unsere Aussage auf eine Art interpretiert haben, die wir „so“ gar nicht gemeint haben. Das heißt aber nicht, dass Kommunikation nie funktioniert oder dass unsere KommunikationspartnerInnen uns immer missverstehen werden. Kommunikation kann allerdings nur funktionieren

unter der Voraussetzung, daß der Sender die möglichen Reaktionen seines Empfängers schon einplant – er stellt sich auf ihn ein, und trägt damit der Tatsache Rechnung, daß Bedeutung nicht das ist, was er an "Information" in eine Äußerung hineinsteckt, sondern das, was der Empfänger verstehen kann (Hönig/Kußmaul 1991:24).

Auch TranslatorInnen sind mitunter die AdressatInnen von Äußerungen. Die Situation von TranslatorInnen in diesem Kontext unterscheidet sich allerdings von der „normaler“ AdressatInnen insofern, dass TranslatorInnen nicht nur die EmpfängerInnen von Äußerungen sind, sondern auch die SenderInnen für die zielsprachliche Äußerung. Daher kann man diese Rolle von TranslatorInnen als EmpfängerInnen/SenderInnen in der Praxis nicht trennen. TranslatorInnen rezipieren den Text nicht zuerst als „normale“ EmpfängerInnen und dann als SenderInnen, sondern versuchen den Text mit ihrem Wissen kohärent zu machen (vgl. Hönig/Kußmaul 1991:25). Auch die Tatsache, dass TranslatorInnen im Idealfall wissen, wer ihre ZIELLESERInnen sind, hilft bei der Konzipierung des Translats. Sollten sie nicht wissen, wer die ZielrezipientInnen sind, liegt es in ihrer Verantwortung diese Information bei den AuftraggeberInnen einzuholen.

1.2.3.4 Handeln und Verwandeln

Kommunikation ist Handeln. Sprache ist Handeln. Sprache an sich, auf dem Papier sozusagen, kann vielleicht als regelgerichtetes Gestalten und Äußern von Ideen dargestellt werden. Sprache in der Situation kann allerdings nur funktionieren, wenn den KommunikationspartnerInnen klar ist, was gemeint ist oder sein könnte. Wie Hönig/Kußmaul (1991:35) zeigen, kann ein einziger Satz zwar für sich stehen (Demonstration anhand des Beispiels „Ich bin fertig.“), allerdings liegt die Interpretation des gemeinten Inhaltes bei den RezipientInnen bzw. kann hier vor allem auch der Kontext bei der Interpretation helfen (Die Aussage kann schließlich bedeuten: „Ich kann nicht mehr und brauche eine Pause“ oder „ich habe meine Arbeit erledigt“). Angehende

wie professionelle TranslatorInnen kommen immer wieder in die Situation, in der sie von Menschen aus ihrer Umgebung gefragt werden „Was heißt das Wort XY?“ Und in den meisten Fällen werden die TranslatorInnen antworten: „Das kommt auf den Kontext an“. Diese Beispiele zeigen, dass Sprache nicht im luftleeren Raum stattfindet sondern stets an eine Situation, an einen Kontext, gebunden ist.

Die Strategie die hier dahinter steht, ist dass ExpertInnen sich der Situation bewusst sind, oder sich diese bewusst machen, in denen ein Text sowohl entstanden ist als auch rezipiert wird. Der Ausgangskontext leitet bereits das Verstehen und Erschließen des Textes und der sprachlichen Äußerungen darin. Die Zielsituation leitet die Formulierungen der sprachlichen Äußerungen des Zieltextes. Und dies ist auch mit Verwandeln gemeint: Aus den ausgangssprachlichen Handlungen werden zielsprachliche. Dieses zielsprachliche Verwandeln ist jedoch nicht willkürlich sondern richtet sich nach dem Auftrag, der ZielrezipientInnen, des Zielmediums, und so weiter. Es ist dann auch Aufgabe der TranslatorInnen die sprachlichen Zeichen so zu setzen, dass ihre RezipientInnen sie auch in ihrem Sinne interpretieren (können) und die Funktionsgerechtigkeit des Zieltextes gewahrt bleibt (vgl. Hönig/Kußmaul 1991:40).

1.2.3.5 Soziokultur

Wie bereits in 1.1.2.1 erwähnt, beeinflusst Kultur die Denkweise von Individuen. Und die Denkweise beeinflusst Formulierung und Interpretation von Sprechakten. Dies gilt nicht nur für die gesamte Kultur eines Landes an sich, sondern auch für die Soziokultur. Das heißt, in bestimmten gesellschaftlichen Bereichen treten mitunter verschiedene Konventionen bezüglich der Sprechakte auf. So kann zum Beispiel ein Mensch sagen „Es zieht“ und damit die KommunikationspartnerInnen auffordern, das Fenster zu schließen. Wenn allerdings zum Beispiel ein Kind zu seinem Vater/seiner Mutter sagt „Es zieht“, kann es passieren, dass die Eltern dem Kind sagen es solle dann doch einfach das Fenster selbst zu machen. Das heißt jeder sprachlichen Äußerung kann je nach Situation mit anderen Konventionen begegnet werden. Die Soziokultur ist

die Wurzel jeder sprachlichen Äußerung und bestimmt weitgehend deren Form. Wer also das Übersetzen "an der Wurzel" anpacken will, darf sich nicht nur am sichtbaren Teil des Textes – sozusagen dem Stamm, den Ästen und Blättern orientieren, sondern er muß in der Lage sein, die Gesamtgestalt des Textes auf Grund der soziokulturellen Voraussetzungen zu beurteilen. (Hönig/Kußmaul 1991:45)

1.2.3.6 Differenzierungsgrad

Der Differenzierungsgrad hängt eng mit den oben besprochenen soziokulturellen Gegebenheiten zusammen. TranslatorInnen haben mitunter die Aufgabe, einen zu übersetzenden Text funktionsfähig zu gestalten. Hönig/Kußmaul (1991:53-58) greifen das Beispiel Winchester und Eton in Großbritannien auf. Winchester und Eton sind bekannte Privatschulen und deren Bedeutung ist einem deutschsprachigen Publikum eventuell nicht immer bekannt. Nun ist es Aufgabe der TranslatorInnen in Abstimmung mit den AuftraggeberInnen und in Hinblick auf das Zielpublikum und die Funktionsfähigkeit des Textes, anmerkende Notizen ins Translat einzubringen und die Bedeutung von Winchester und Eton zu erklären – oder eben nicht. Auch wieviel an Erklärungen (gar keine bis ausführlich) beigelegt wird ist Teil der strategischen Überlegungen von TranslatorInnen – dieser Differenzierungsgrad ist ebenfalls von der Funktion abhängig. Hönig/Kußmaul (1991:58) erklären die beim Translationsprozess ablaufenden Schritte so:

Er [der Übersetzer, Anm.] nimmt den AS-Text als Übersetzer zur Kenntnis und bezieht ihn auf seine Situation als Übersetzer. Er präzisiert den Übersetzungsauftrag und legt die kommunikative Funktion des ZS-Textes fest, wobei er sich an den pragmatischen Erwartungen seiner Adressaten orientiert. Aus dieser kommunikativen Funktion leitet er den notwendigen Grad der Differenzierung ab, indem er die relevante Grenze zwischen Verbalisierung und soziokulturellem Situationshintergrund im AS-Text bestimmt, und dann als Sender des ZS-Textes auf dem Hintergrund der soziokulturellen Situation seiner Adressaten den notwendigen Grad der Differenzierung seiner Verbalisierung festlegt.

1.2.3.7 Situation

Die Situation in der etwas gesagt wird ist selbstverständlich ebenfalls von Bedeutung in einer Übersetzungssituation. Dies kann zum Beispiel in den W-Fragen nach Holz-Mänttari (1984:47) gesehen werden: „WER-(Steuer-Element-)WAS(-WANN-WO-WARUM-WOZU-WIE + Abwandlungen) [...] z.B.: Wer TUT-IN-SITUATION was?“ Mit diesen Fragen lassen sich die Eventualitäten eines Textes schon vor dem eigentlichen Übersetzungsprozesses analysieren und bilden dadurch einen Rahmen für die Translaterstellung.

Die Situation eines Textes wird mitunter bestimmt durch die *soziale Relation* der KommunikationspartnerInnen, der *Vertrautheit* zwischen ihnen, sowie ihrer jeweiligen *Rollen*. Hönig/Kußmaul (1991:65-71) beziehen dies beispielsweise auf Charaktere in einem Roman. Ihre Rollen zueinander, deren jeweilige soziale Relation (Liebespaar, Freunde, ChefIn-Angestellte/n-Verhältnis, Eltern-Kind-Verhältnis etc.), und deren Vertrautheitsgrad untereinander bestimmen deren Kommunikation. Weiters unterscheiden sie *Positionsrollen* (ChefIn-Angestellte/r) und *Situationsrolle* (der/die Angestellte im Restaurant, wird von der/dem KellnerIn mit „Sir/Madam“ angesprochen und nimmt in dieser Situation die höhere Positionsrolle ein) (vgl. Hönig/Kußmaul 1991:67). Weitere beschriebene Faktoren sind *Ort* (öffentlicher vs. Privater Raum), *Zeit* (beispielsweise Shakespeare vs. Moderne Zeit), *geographische Herkunft* der

SprecherInnen und deren *soziale Schicht*, deren *Geschlecht*, das verwendete *Medium* (beispielsweise geschriebene vs. Gesprochene Sprache), *Anzahl der GesprächsteilnehmerInnen*, sowie *Verwendungsbereich*, also: „Fachgebiet, Beruf, Tätigkeitsbereich innerhalb dessen Sprache verwendet wird.“ (Hönig/Kußmaul 1991:69) Zuletzt kann gesagt werden, dass auch die gesamte Situation (Ort, Zeit, Medium etc.) der AutorInnen im Text zum Ausdruck kommen kann und daher von den TranslatorInnen berücksichtigt werden muss.

1.2.4 Modell von TranslatorInnen als ProblemlöserInnen

Bisher wurde aufgezeigt, warum TranslatorInnen als ExpertInnen gelten, die eigenständig und eigenverantwortlich handeln. Im Folgenden wird erklärt, warum TranslatorInnen auch als ProblemlöserInnen gelten.

Problemlösungsstrategien gehören generell und grundlegend zur Bewältigung des Alltages, denn durch sie können wir uns in unserer schnelllebigen Welt effizient bewegen. Wie Problemlösen, vereinfacht ausgedrückt, funktioniert, hat Wilss (1992:51) dargestellt:

Der Problemlöser stellt eine Hypothese über das zu lösende Problem und den einzuschlagenden Lösungsweg auf und versucht dann, auf der Basis von Probierbewegungen eine für seine Zwecke geeignete, erfolgversprechende Problemlösungsstrategie aufzubauen. Problemlösen verfolgt das Ziel, Ungewißheiten, Unsicherheiten, Blockaden in der Ausführung einer Handlung allmählich zu eliminieren.

Problemlösungsstrategien kommen immer dann zum Einsatz, wenn ProblemlöserInnen mit Situationen konfrontiert werden, die sich als nicht routinemäßig bewältigbar darstellen, und die daher auf analytischem Weg aufgearbeitet werden müssen, damit man sich schließlich an ein optimales und vor allem qualitativ überprüfbares Lösungsergebnis heranarbeiten kann (vgl. Wilss 1992:52).

1.2.4.1 Erfahrung, Suche, Erkennen

ProblemlöserInnen bedienen sich beim Problemlösen verschiedener Strategien; nahezu jede Problemlösungsstrategie beruht auf dem Prinzip von Versuch und Irrtum; es wird in den meisten Fällen von bereits vorhandenem Wissen Gebrauch gemacht, die Problemlösungsstrategien werden schrittweise entfaltet und sind einem bestimmten Kreativitätspotential unterlegen (vgl. Wilss 1992:51). Auch Erfahrung ist wesentlicher Bestandteil der Problemlösungskompetenz. In jede neue Situation bringen wir das ein, was wir bereits ge- und erlernt haben. Dieses Erfahrungspotential ermöglicht es uns, Situationen danach zu unterscheiden, ob wir bereits eine Strategie haben, die uns die Lösung des Problems ermöglicht oder ob wir uns erst eine Strategie erarbeiten bzw. suchen müssen (vgl. Wilss 1992:9).

Problemlösungsprozesse sind des weiteren Suchprozesse. Allerdings handelt es sich hierbei um gezielte Suchprozesse, denn die ProblemlöserInnen müssen wissen, wonach sie suchen und wie sie das Gesuchte finden können (vgl. Wilss 1992:52). Dass Erfahrung und Suchstrategie beim Problemlösen oft ineinander greifen hat Wilss (1992:52) sehr treffend formuliert:

Problemlösen ist ohne die konstruktive Leistung des erkennenden Subjekts nicht vorstellbar. Dabei forscht der Problemlöser erst einmal in seinem Gedächtnis nach, ob er nicht zu einem früheren Zeitpunkt ein ähnliches Problem gelöst hat. Wenn dieser Suchprozeß positiv ausgefallen ist, überträgt er die damals gefundene Problemlösung als Leitfaden im Rahmen eines Problemlösungstransfers auf die neue Problemsituation. Dieses Verfahren funktioniert natürlich nur dann, wenn die alte Lösung dem Problemlöser noch präsent ist; bei Problemlösungen in einem offenen Problemraum ist eine solche Möglichkeit eher die Ausnahme als die Regel.

Im oben beschriebenen Zitat wird nicht nur auf die Wichtigkeit von Erfahrung und Suchstrategien hingewiesen, sondern auch auf die Kreativität und Kognition der ProblemlöserInnen („konstruktive Leistung des erkennenden Subjekts“). Denn Problemlösungsaktivitäten sind immer bewusstseinspflichtig (vgl. Wilss 1992:52). Das „erkennende Subjekt“ sind ProblemlöserInnen in erster Linie, wenn sie erkennen, dass sie generell ein Problem haben. Es mag trivial klingen, aber die Einsicht, dass ein Problem existiert, ist eigentlich der erste und wichtigste Schritt, um ein Problem lösen zu können. Untersuchungen² haben ergeben, dass Laien oft an der Textoberfläche verhaftet bleiben, und eher Wörter als Probleme sehen, wohingegen ExpertInnen eher tiefer liegende Probleme erkennen und lösen (vgl. Risku 1998:150ff u 201ff). Dies kann daran liegen, dass Probleme, selbst wenn sie erkannt werden, oft zu vage formuliert werden. Dadurch werden auch die notwendigen Lösungsschritte nicht deutlich. Daher ist nicht nur das Erkennen, sondern auch das deutliche Formulieren des Problems bzw. der Probleme ein wichtiger Schritt im Problemlösungsprozess von ExpertInnen. Laien setzen sich auch andere Ziele und definieren ihre Aufgaben anders als ExpertInnen. „Dies kann so weit führen, daß das Verstehen des Ausgangstextes gar nicht als notwendig erachtet wird.“ (Risku 1998:190). Problemerkennung findet sich in jedem Schritt einer Translationssituation. Von der Auftragsanalyse zur Ausgangstextrezeption bis hin zur Zieltextproduktion. Eine wichtige Fähigkeit von ExpertInnen die mit der Problemerkennung einhergeht, ist die Kommunikation, die später noch beschrieben wird. Denn wenn TranslatorInnen erkennen, dass sie ein Problem nicht alleine bewältigen können, dann müssen sie sich um die Kooperation mit anderen ExpertInnen bemühen (vgl. Risku 1998:151).

² Siehe zum Beispiel: Krings (1986)

1.2.4.2 Verantwortung, Leitbilder, Mikro- und Makrotextuelle Entscheidungen

Wie bereits erwähnt, ist Verantwortung ebenfalls ein Teil erfolgreicher ProblemlöserInnen, denn das

Maß an Kompetenz korreliert mit der Bereitschaft, Verantwortung für die Lösung von Problemen zu übernehmen: Während erfolgreiche Problemlöser sich für das Resultat verantwortlich fühlen, bemühen sich weniger erfolgreiche, Verantwortung möglichst zu delegieren (Risku 1998:231)

Die Verantwortung über sich selbst, den Entstehungsprozess und das Endprodukt zeugt von einem hohen Kompetenzgrad. Dieses Bild der verantwortungsvollen TranslatorInnen kann durchaus Teil eines professionellen Leitbildes sein. Als Leitbilder werden im wesentlichen Bilder bezeichnet, die sich aus Metaphern und Symbolen ergeben (vgl. Risku 1998:138). Die Metapher des Übersetzens als Brückenbau³ wäre zum Beispiel so ein Leitbild. Es lässt sich daher postulieren, dass translatorische Laien ihre Ziele auf verschiedene, mitunter auch laienhafte, Leitbilder zurückführen. Dies ist kann insofern bei einer professionellen Translationshandlung hinderlich sein, als die unreflektierte Übernahme von Leitbildern angehende TranslatorInnen in eine passive Rolle drängen können (vgl. Risku 1998:138ff). Ein ganz klares Beispiel dafür ist das Bild des Übersetzens als reiner De- und Enkodierungsprozess. TranslatorInnen werden dadurch zu reinen Maschinen degradiert, und die translatorische Leistung wird als etwas Mechanisches, Automatisches dargestellt. Wenn nun dieses Leitbild als Grundlage des eigenen Translationsprozesses gilt, gibt es auch keine Identifikation mit dem Material und vor allem keine Verantwortung für das Resultat (vgl. Risku 1998:113, 138ff).

Ein weiterer Teil der ExpertInnenkompetenz von TranslatorInnen als ProblemlöserInnen sind makro- sowie mikrokontextuelles Verhalten. Im Sinne des makrokontextuellen Verhaltens müssen TranslatorInnen antizipatorisch herausfinden, wie sie sich als ProblemlöserInnen verhalten müssen um die kommunikative Intention der AutorInnen des Ausgangstextes (AT) gerecht zu werden und gleichzeitig nicht die kommunikativen Erwartungen der LeserInnen des Zieltextes (ZT) zu enttäuschen (vgl. Wilss 1988:90). Mikrokontextuelles Verhalten bedeutet, dass TranslatorInnen Problemlösungsverfahren entwickeln müssen, anhand derer ersichtlich ist, dass der „Zielfindungsweg unter dem Gesichtspunkt einer akzeptablen Input/Output-Relation“ zu finden ist und „daß er entscheidungskompetent handeln kann.“ (Wilss 1988:90f)

³ Siehe zum Beispiel Hönig, Hans G. (1995, insbesondere Seite 18)

1.2.4.3 Makrostrategie

Die Makrostrategie bezeichnet eine Übersetzungsstrategie die den gesamtheitlichen Text umfasst. Es geht hierbei nicht um einzelne textuelle Elemente – damit befasst sich die Mikrostrategie – sondern um eine Strategie, die den antizipierten Soll-Zustand ermöglicht (vgl. Risku 1998:145). Für ExpertInnen stellt „die Interpretation des Auftrages den allerersten Schritt des Übersetzungsprozesses dar. Danach scheint die Repräsentation des gewünschten Soll-Zustandes (...) als Makrostrategie jede weitere Handlung zu steuern.“ (Risku 1998:146). Der Unterschied von ExpertInnen zu Laien besteht vor allem darin, dass sich translatorische Laien keine Makrostrategie erarbeiten, sondern ihr momentanes Ziel von ihren Leitbildern und aus der Interpretation des Ausgangstextes ableiten (vgl. Risku 1998:146).

Teil der Makrostrategiebildung wird beeinflusst durch die Dynamik des Übersetzens. Zwar analysieren ExpertInnen am Anfang des Übersetzungsprozesses den Auftrag, Ausgangstext, die Zieltextsituation etc. genauer, und erstellen einen ungefähren Handlungsplan. Dennoch ist es unmöglich schon von Anfang an alle Probleme antizipieren zu können:

Für die Übersetzenden gibt es [...] gar nicht die Möglichkeit, anhand der Informationen aus dem Problemraum einen Soll-Zustand gleich am Anfang des Prozesses zu fixieren, da der Problemraum anfangs nicht zu überblicken ist und da sich dessen Eigenschaften während des Prozesses verändern. (Risku 1998:147)

Die Zielsetzung ist ebenfalls Teil der Makrostrategie von ExpertInnen. Hierbei wird die Zielsetzung der Übersetzung mithilfe des Auftrages (bzw. der AuftraggeberInnen) konkretisiert und verbalisiert.

Die reine Analyse eines aus dem Verwendungszusammenhang gerissenen Textes offenbart nicht die Makrostrategie des Textproduzenten. [...] ist es oft unverzichtbar, den Auftraggeber bzw. den Bearbeiter auf die gewählte Makrostrategie hinzuweisen, um eventuelle Mißverständnisse zu vermeiden. (Risku 1998:149)

Nach der Zielsetzung erfolgt die Zielkonkretisierung und -dekomposition: „Explizite Zielsetzungen sind nicht selbstklärend, sie bekommen ihre konkrete Bedeutung erst im Kontext der Translationssituation.“ (Risku 1998:149). Daher ist es notwendig, nach der Zielsetzung auch an der Zielerreichung zu arbeiten und diese zu konkretisieren. Wie bereits festgestellt, stellen sich viele Probleme erst während des Übersetzens, daher müssen auch Ziele im Übersetzungsprozess permanent neu evaluiert und deren Erreichung auf flexible Art erarbeitet werden. Die Konkretisierung von Zielen hat hierbei den Sinn, dass TranslatorInnen den übergeordneten Sinn ihrer eigenen Handlungen begreifen, eine Makrostrategie und Maßnahmenplanung entwickeln und den Sinn bereits erarbeiteter Ziele für Maßnahmenplanungen und Entscheidungen handhabbarer gestalten (vgl. Risku 1998:149f).

Die Vernetzung und Hierarchisierung von Wissen und Problemlösungen ist ebenfalls Teil der Expertise in der Translation. TranslatorInnen müssen ein hohes Selbstbewusstsein besitzen, um Probleme zu erkennen, zu priorisieren und sie lösen zu können. Hierbei wird das Gesamtziel im Idealfall in handhabbare Teilziele eingeteilt, jedoch darf nicht vergessen werden, die Teilziele untereinander zu vernetzen und zu priorisieren (vgl. Risku 1998:151).

Auf eine Erläuterung der Mikrostrategie wurde in der vorliegenden Arbeit deshalb verzichtet, da sich die Mikrostrategie mit textuellen sowie einzelsprachlichen Elementen beschäftigt und eine Ausführung dieser sowohl den Rahmen der vorliegenden Arbeit spränge, als auch das Thema verfehle.

1.3. Normen und Erwartungen

Normen und Erwartungen erscheinen wichtig zu erörtern, denn Erwartungshaltungen sind oft Voraussetzung dafür, dass etwas als Norm erachtet wird. Und diese Normen wiederum verfestigen die Erwartungen. Oder, anders ausgedrückt: „If a meme comes to dominate [...] such a meme becomes regarded as a norm.“ (Chesterman 1997:51). Zur Erklärung: Ein Meme ist eine Einheit kultureller Übertragung oder eine Einheit kultureller Imitation. Beispiele für Memes finden sich in Musik, Ideen, Kleidungsstilen, und vielem mehr (vgl. Chesterman 1997:5).

Im Speziellen soll es hier um Translationsnormen gehen. Normen werden entweder durch Institutionen geschaffen, (zum Beispiel das Zentrum für Translationswissenschaft an der Universität Wien), oder werden schlichtweg als solche akzeptiert (vgl. Chesterman 1997:51). Geht man nun davon aus, dass Translation eine Form der Kommunikation ist, dann sind die Normen, die die Kommunikationsprozesse steuern und beeinflussen, ebenfalls diejenigen Normen, oder Teil davon, die auch Translationsprozesse steuern und beeinflussen. Im Folgenden werden Normen und deren Einfluss auf den Translationsprozess besprochen.

1.3.1 Kommunikationsnormen

Wie bei jeder Kommunikationshandlung ist es auch bei der translatorischen Handlung von Bedeutung eine Botschaft mittels Botschaftsträger zu vermitteln, und zwar so, dass die Botschaft auch verstanden wird:

Bei der Konzeption von Botschaften und noch mehr von Botschaftsträgern kommt es darauf an, strategisch wirksame 'Wegzeichen' so zu setzen, dass der Rezipient willig wird, das Gemeinte in seinem eigenen Denkraum aufzusuchen. (Holz-Mänttari 1998:34)

Es ist demzufolge wichtig, auf eine Art zu kommunizieren, die die Chance erhöht, verstanden zu werden. Chesterman sagt zur „communication norm“: „Informally stated, this norm requires

us (as speakers) to communicate in such a way that others recognize our intention and (as hearers) interpret in accordance with the speaker's intention.” (Chesterman 1997:57) Außerdem ist es Teil einer erfolgreichen Kommunikationsstrategie, nicht gegen Normen zu verstoßen, wenn man verstanden werden möchte. Dies setzt ein Wissen um die Kommunikationsnormen in der Zielsprache voraus. Und dies wiederum setzt ein zielkulturelles Wissen voraus. Falls doch gegen Normen verstoßen wird, dann sollte es offensichtlich sein, dass ein Normverstoß vorliegt, und dieser gewünscht ist bzw. dass man sich der Konsequenzen des Normverstoßes bewusst ist (vgl. Chesterman 1997:58).

1.3.2 Erwartungsnormen

Erwartungsnormen entstehen zum Beispiel im Bereich der Translation durch die Erwartungen der EmpfängerInnen daran wie ein Translat einer bestimmten Gattung in der Zielkultur auszu-sehen hat. Diese Erwartungshaltungen werden durch die vorherrschende Vorstellung von Translation zum einen, und durch Paralleltexte zum anderen beeinflusst (vgl. Chesterman 1997:64). Erwartungsnormen werden in erster Linie durch ihre Existenz in der Zielkultur bestätigt, andererseits durch eine Art Norm-Autorität (wie Institutionen, LehrerInnen, KritikerInnen, oder andere ExpertInnen). Normen können sich unter anderem auch ändern weil bewusst daran gearbeitet wird – wie anhand der Geschichte der Translation und der Rolle von TranslatorInnen ersichtlich ist. Deshalb kann durchaus behauptet werden, dass Normen, vor allem Erwartungsnormen, nicht in Stein gemeißelt, sondern dem Prozess der Veränderung ausgesetzt sind (vgl. Chesterman 1997:67).

1.3.3 Professionelle Normen

Weitere Normen, die den Translationsprozess beeinflussen sind die professionellen Normen. Professionelle TranslatorInnen sind demnach Personen, die für die Gründung von Erwartungsnormen verantwortlich sind, denn ihr translatorisches Verhalten wird von anderen als normdefinierend angesehen (Chesterman 1997:67). Professionelle Normen basieren auf Erwartungsnormen und teilen sich in drei weitere Normen auf: die Haftungsnorm („accountability norm“), die Kommunikationsnorm („communication norm“) und die Relationsnorm („relation norm“). Hier eine Rekapitulation: Die Haftungsnorm besagt, dass TranslatorInnen sich so verhalten sollen, dass alle Ansprüche der Loyalität eingehalten werden (Loyalität gegenüber dem Ausgangsautor, den AuftraggeberInnen, der Translation, den TranslatorInnen selbst, der potentiellen LeserInnenschaft, und anderen relevanten Parteien). Die Kommunikationsnorm besagt, dass TranslatorInnen sich so verhalten sollen, dass die Kommunikation der Situation angemessen optimiert wird. Und die Relationsnorm besagt, dass TranslatorInnen sich so verhalten sollen, dass eine angemessene Beziehung von relevanter Ähnlichkeit zwischen Ausgangstext und Zieltext etabliert und erhalten werden kann. Es bleibt hierbei den TranslatorInnen überlassen, zu entscheiden welche Art der Beziehung angemessen ist (vgl. Chesterman 1997:68f).

Auch die professionellen Normen werden entweder durch eine Art Norm-Authorität bestätigt, oder durch ihre reine Existenz. Somit beeinflussen sich professionelle Normen und Erwartungsnormen gegenseitig. Die Definition von „professionell“ nach Chesterman ist, dass „Professionalität“ und „Kompetenz“ intersubjektiv definiert werden: Man ist kompetent, wenn man von anderen als kompetent angesehen wird, die ihrerseits von anderen als kompetent diese Beurteilung zu machen, betrachtet werden (vgl. Chesterman 1997:67). Es sei hier angemerkt, dass Chesterman bei vielen Aussagen vom Idealfall auszugehen scheint. Realistischer Weise betrachtet muss gesagt werden, dass der Markt immer wieder mit unprofessionellen Translaten überschwemmt wird. Aber niemand erwartet, dass sein Produkt unprofessionell ist. Der Grund hierfür liegt meist in der mangelnden Professionalität der ZieltextproduzentInnen. Vermutlich handelt es sich hierbei um Translationslaien, die zwar versucht haben, den professionellen und Erwartungsnormen zu entsprechen, aber sich vermutlich nicht über ihre Leitbilder und deren Einfluss bewusst waren, keine Auftragsanalyse getätigt haben, oder mit den BedarfsträgerInnen nicht oder nur unzulänglich kooperiert haben, oder Ähnliches. Aber auch AuftraggeberInnen haben die Verantwortung, nicht nur auf ihr Budget zu achten, sondern auch darauf, dass ExpertInnen sich ihrer Produkte annehmen. Worauf ich hiermit hinweisen möchte ist, dass ohne Reflexion und Selbstevaluierung auch Erwartungsnormen und professionelle Normen nur zu einem bestimmten Grad zufriedenstellend erfüllt werden können.

Ferner gibt es laut Chesterman noch einige Gesetze (hier sind allerdings keine juristischen Gesetze gemeint), die Einfluss auf die Translationssituation ausüben. Zum einen sind Normen dem Gesetz der Inferenz („law of inference“) unterworfen, welches besagt, dass TranslatorInnen generell von der Sprache des Ausgangstextes beeinflusst werden und das auf verschiedene Arten und Weisen. Sogar TranslationsexpertInnen seien von diesem Gesetz betroffen, was nur seine Verbreitung betont (vgl. Chesterman 1997:71). Es bleibt hier allerdings leider offen, von welchen Texten Chesterman seine Schlussfolgerung ableitet und ob diese tatsächlich von kompetenten TranslatorInnen übersetzt worden sind. Meines Erachtens ist dies nämlich nicht der Fall, zumindest nicht bei TranslationsexpertInnen. Auch Risku (1998:154f) postulierte bereits, dass lediglich translatorische Laien und Novizen zu nahe am Ausgangstext arbeiten und nur unbekannte Wörter als Probleme erkennen. Ein weiteres Gesetz, dem TranslatorInnen anscheinend unterlegen sind, ist das Gesetz der Standardisierung („law of standarization“). Dies besagt, dass Translate meist weniger spezifisch oder gar eigenwilliger sind als ihre Originale und sogar meist eher konventionalisiert werden (vgl. Chesterman 1997:71). Auch diese Aussage ist meines Erachtens nicht richtig. Im Sinne eines reflektierten Translationsprozess sollte stets ein gewisses Gleichgewicht zwischen Vereinfachung sowie zusätzlicher Erklärung und der Eigenheit des Textes gewahrt werden⁴. Wie bereits angemerkt, geht aus dem Material nicht hervor, an welchen Texten Chesterman seine Gesetze ableitet und ob diese tatsächlich von professionellen TranslatorInnen übersetzt wurden.

⁴ Siehe Differenzierung nach Hönig/Kußmaul, besprochen in 1.2.3.6 – Seite 13 der vorliegenden Arbeit.

Da professionelle TranslatorInnen reflektieren und Verantwortung über ihr Handeln sowie das Endprodukt übernehmen, ist selbstverständlich auch eine Nicht-Einhaltung von Normen eine Möglichkeit des Handelns. Was den Normenbruch betrifft, so sagt Chesterman: „An emancipated translator assumes the right to break norms. But not irresponsibly: from the ethical point of view, norm-breaking must be justified by appeal to higher norms, which themselves are justified in terms of the values governing them.“ (Chesterman 1997:190)

1.4 Zusammenfassung

Wir haben im vorliegenden Kapitel gesehen, dass Translation alle Merkmale einer *Handlung* besitzt. Wie in jeder Handlungssituation wird auch in der Translationssituation *intentional*, *zweckmäßig* und *situationsbezogen* gehandelt und es werden *Strategien zur Erreichung des Gesamtzieles* verfolgt (vgl. Holz-Mänttari 1984:29). Die Translatorische Handlung selbst unterliegt hierbei noch weiteren, translationsspezifischeren Faktoren wie der *Kultur*, die einen Text hervorbringt sowie auch der Kultur, die einen Text „empfängt“. Translation findet weiters nicht in einem luftleeren Raum statt, es sind immer mehrere, zumindest aber zwei bis drei *Aktanten* involviert, die alle eine bestimmte *Rolle* zueinander einnehmen und gemeinsam an der Handlung Translation teilhaben. Aus diese *Relation* zueinander und zu ihrer ursprünglichen Kultur ergeben sich gewisse Rechte und Pflichten für die Aktanten. Wie jede Handlung verfolgt auch Translation ein *Gesamtziel*, das durch den *Handlungszweck* determiniert wird. Um sich in diesem *Handlungskonzept* erfolgreich bewegen zu können sind *Kooperationen* sowie daraus resultierende *Kooperationsmuster*, sowie die erfolgreiche Gestaltung derer, unabdingbar.

TranslatorInnen gelten als *ExpertInnen*, die Expertise resultiert aus ihrem Wissen, dem Fachwissen, sowie dem Wissen um Anwendungsbereich des Translats und der Zielkultur. Weiters ist eines der Merkmale von Expertise, ein breites Spektrum an deklarativem Wissen („Wissen, dass...“), an prozeduralem Wissen („Wissen, wie...“) sowie der Vernetzung der beiden Wissensarten. Kognitive Merkmale von TranslatorInnen finden sich beispielsweise in der *Reflexivität* – die hier als allgemeines Rückkoppelungsprinzip betrachtet wird (vgl. Risku 1998:106). Weitere Merkmale sind: *Interaktivität* – also die Interaktion der Problemrepräsentationen bei ExpertInnen (vgl. Risku 1998:106), *Generalisierbarkeit* – das Zurückgreifen allgemeinere Prinzipien bei der Problemlösung (vgl. Risku 1998:108), *Flexibilität* – welche die Generalisierbarkeit begleitet, da jede Problemlösung auch situationsspezifisch ist (vgl. Risku 1998:108), *Transformierbarkeit* – also die Transformation von vorhandenem und neu aufgenommenem Wissen zum Zwecke der Vervollständigung von aktivierten Schemata und situationsbedingter Modifikation (vgl. Risku 1998:109), *Prozeduralität* – das Einsetzen und der Umgang mit Wissen im Sinne von deklarativer und prozeduraler Reflexion (vgl. Risku 1998:109), *Verbalisierbarkeit* – also die Verbalisierung von Wissen und dem Fehlen dessen, die Reflexion der eigenen

Handlungen und die Verbalisierung eines Kooperationsbedarfes. Zu letzt zählen noch *Identifikation* mit dem Problembereich und *Motivation* einer Lösungsfindung zu den kognitiven ExpertInnenmerkmalen. Als ExpertInnen wenden TranslatorInnen auch gewisse Verhaltensstrategien an, um zu einem angemessenen Ergebnis zu gelangen. Diese Strategien finden sich in *Entscheidungen* wieder, die den gesamten Translationsprozess - von der Interpretation des Auftrages über das Ausfiltern der Informationen bis hin zur Wortwahl in der Zielsprache – begleiten. Weiters sind folgende Strategien zu erwähnen: *Antizipation potentieller Probleme*, die sich durch die situationsbezogene Kommunikation ergeben könnten, *Kommunikative Antizipation* – das Verstehen und auftragsgemäße Interpretieren des Ausgangstextes, *Handeln und Verwandeln* – das Verwandeln von ausgangsprachlichen Handlungen in zielsprachliche, die Berücksichtigung der *Soziokultur* – nicht nur von Charakteren in Romanen etc., sondern auch der Beteiligten an der Kommunikationssituation, die Berücksichtigung des *Differenzierungsgrades* – die Hinzufügung oder Auslassung von Erklärungen, sowie die Rücksichtnahme auf die *Situation*, in der sich die Kommunikationsteilnehmer wie auch die Figuren eines literarischen Werkes, befinden.

Das Modell von TranslatorInnen als ProblemlöserInnen postuliert die folgenden Merkmale: Das *Erkennen* des Problems ist der erste Schritt zu seiner Lösung. Dabei geht es nicht nur um das Erkennen, dass ein Problem vorliegt, sondern auch um die Verbalisierung und Spezifikation des Problems per se. Die *Erfahrung* hilft TranslatorInnen bei der *Suche* nach Problemlösungsstrategien. Wenn bereits eine Strategie für ein (ähnliches) Problem erarbeitet wurde, kann auf dieser Erfahrung aufgebaut werden. Wenn noch keine oder nicht ausreichende Erfahrung mit dem vorliegenden Problem existiert, müssen TranslatorInnen nach einer geeigneten Strategie suchen. TranslationsexpertInnen übernehmen *Verantwortung* über das entstandene Produkt, reflektieren über ihre *Leitbilder* und treffen *makro- wie mikrotextuelle Entscheidungen* und erarbeiten sich eine situationsspezifische Makrostrategie.

Im letzten Teil des vorliegenden Kapitels wurden Normen und Erwartungen beleuchtet und gezeigt, wie *Kommunikationsnormen*, *Erwartungsnormen* sowie *professionelle Normen* Einfluss auf TranslatorInnen sowie das Translat nehmen können.

2. Audiovisuelle Translation und Synchronisation

Im vorliegenden Kapitel wird die audiovisuelle Translation beschrieben und Synchronisation als Teil dieser dargestellt. Es soll aufgezeigt werden, warum audiovisuelle Translation als eigener Bereich der Translationswissenschaft gilt, weshalb Synchronisation und Untertitelung diesem Bereich angehören, wo ihre Unterschiede und Herausforderungen liegen und was sie von anderen Translationssituationen unterscheidet. Danach sollen Entstehungsprozesse von Synchronisation, also die technischen Gegebenheiten und Abwicklungen, sowie die Involvierung von TranslatorInnen dargelegt werden. Des Weiteren soll festgestellt werden, was gute Synchronisation ausmacht, auf welche Kriterien aus translatorischer Sicht zu achten sind, und wie diese Kriterien eingehalten werden können. Auch die Herausforderungen und Probleme, die die derzeitige Synchronisationspraxis mit sich bringen, sollen beschrieben werden. Am Schluss dieses Kapitels wird eine Zusammenfassung stehen, in der alle wichtigen Punkte noch einmal im Überblick besprochen werden.

2.1 Audiovisuelle Translation (AVT)

Audiovisuelle Translation soll hier als Überbegriff für Synchronisation, Untertitelung und Audiodeskription verstanden werden. Zur Begriffsdefinition sei gesagt, dass *Synchronisation* (manchmal auch „Synchronisierung“) eine Technik bezeichnet, bei der zielsprachliche Stimmen in der Postproduktion über die der Original stimmen gelegt werden (vgl. Dries 1995:9). *Untertitel* hingegen werden „die gekürzte Übersetzung eines Filmdialoges“ bezeichnet, „die synchron mit dem entsprechenden Teil des Originals auf dem Bildschirm bzw. auf der Leinwand zu sehen ist.“ (Hurt/Widler 1998:261). Dabei stehen aufgrund der technischen Gegebenheiten nur ein begrenztes Ausmaß an Zeit und Raum zur Verfügung. Die Untertitel dürfen nicht länger als zwei Zeilen (mit je 36 bis 38 Zeichen) sein und nicht länger als 6 Sekunden eingeblendet werden (vgl. Hurt/Widler 1998:261). Weiters sind noch Untertitel für Gehörgeschädigte⁵, sowie die *Audiodeskription*⁶ dem Bereich der audiovisuellen Translation zuzuschreiben. Da in der vorliegenden Arbeit allerdings auf Synchronisation eingegangen werden soll, wird im Folgenden auf weitere Ausführungen bezüglich Untertitelung und Audiodeskription verzichtet. Es sei an dieser Stelle allerdings angemerkt, dass vom wissenschaftlichen Standpunkt keine Bevorzugung der Synchronisation oder der Untertitelung geben sollte. Zwar wird oft die Bevorzugung des einen Modus als Vernachlässigung des anderen gedeutet (vgl. Gambier 2008:15). Aber beide Formen der Translation und Bearbeitung haben ihre Berechtigung, ihre Vor- sowie Nachteile und ihr Einsatz sollte, sofern nicht bereits von den Fernsehsendern vorgegeben, von der individuellen Situation ausgehend entschieden werden.

⁵ Untertitel für Gehörgeschädigte werden hier erklärt: Hezel (2009)

⁶ Informationen zur Audiodeskription finden sich unter anderem hier: Benecke (2013)

Im Folgenden wird nun auf die Spezifika der AVT eingegangen und ihre Unterschiede zur anderen Translationsarten, vor allem der literarischen Übersetzung und Fachübersetzung, dargestellt.

2.1.1 Multimodalität der Audiovisuellen Translation –

oder: Wie Text, Original und Sinn in Frage gestellt wurden

Audiovisuelle Translation (AVT) unterscheidet sich in mehreren Punkten von traditionellen Translationssituationen, die im Folgenden dargestellt werden sollen. Wie bereits erwähnt, wird aufgrund des Themas der vorliegenden Arbeit und aufgrund des Umfangs der AVT, das Augenmerk auf Synchronisation als Teil der audiovisuellen Translation gelegt.

Audiovisuelle Translation zeichnet sich vor allem durch folgende Merkmale aus: Der Terminus *Text* ist als ein *multisemiotisches* Zusammenspiel verschiedener Elemente zu verstehen. Multisemiotisch bezieht sich auf die Vielzahl an Zeichen, mit denen ein Text geliefert wird und zu verstehen ist: „a multisemiotic blend of many different elements such as images, sounds, language (oral and written), colours, proxemics and gestures“ (Gambier 2008:11). Des Weiteren stellt sich der Terminus *Text* als ein multimodales Medium dar. Diese Multimodalität macht sich beispielsweise in Kinderliteratur, Tourismusbroschüren und Presseartikel bemerkbar. In diesen Textformen wird Gebrauch von Bildern und Farben gemacht, um den Inhalt zu übermitteln (vgl. 2008:22). Die Übersetzung in reiner Textform ist nur selten anzutreffen. Auch die Geräusche, die Gambier erwähnt, finden sich in der audiovisuellen Translation in Form von Stimmen, Hintergrundgeräuschen und auch Musik wieder. Die Multimodalität von „screen texts“ ist jedoch nicht der einzige Unterschied zu anderen Texten, denn die Texte der AVT sind auch „short-lived and do not fit readily into the traditional dichotomy between source text and target text.“ (Gambier 2006:3).

Des Weiteren ist es bei der audiovisuellen Translation schwer zu bestimmen, wo das *Original* zu finden ist. Einen Ausgangstext in dem Sinne gibt es selten. In Synchronisationssituationen ist es üblich, dass die RohübersetzerInnen das Dialogbuch der Ursprungsfassung des Filmes oder der Serie bekommen. Oft ist dies aber nicht mit dem tatsächlichen Endprodukt deckungsgleich, da während des Filmens oder während der Nachbearbeitung noch Szenen geändert oder geschnitten werden. Szenen werden zum Beispiel gestrichen oder umgeschrieben, Texte werden improvisiert. Auch der Film/die Serie als Medium ist schwer als Original zu bezeichnen, denn oft gibt es Unterschiede zum Beispiel zwischen Kinoversion bzw. erster ausgestrahlter Version und DVD-Version (vgl. Pruys 1997:12ff). Auch Gambier (2008:22) stellt die Bezeichnung des Originals in Frage, denn ein Film kann (frei) von einer literarischen Vorlage adaptiert werden. Diese Adaption kann intersemiotische oder audiovisuelle Translation beinhalten, daher ist es schwer in dieser Konstellation das „Original“ festzumachen. Die Definition eines Originals erweist sich daher als problematisch, weshalb Pruys (1997:14) in Anlehnung an

das Filmregister von der Ursprungsfassung redet. Dieser Begriff wird auch in der vorliegenden Arbeit aufgegriffen und angewandt.

Der Begriff des *Sinns* eines Textes ist in der audiovisuellen Translation ebenfalls nicht so einfach zu definieren. Laut Risku (1998:58f) werden Sinn und Bedeutung für literarische und fachliche Translation folgendermaßen beschrieben:

Bedeutung ist [...] eine erkannte Regelmäßigkeit oder ein typischer Zusammenhang, ein Schema (Wissen), das es ermöglicht, ein Zeichen oder ein anderes Objekt zu interpretieren; Sinn ist das Ziel der Interpretation, ein jeweils individuelles, die aktuelle Handlung stützendes Verständnis des Zeichens im Gesamtkontext. [Hervorhebung im Original, Anm.]

Sinn ergibt sich demzufolge aus dem Gesamtkontext, ist auf die jeweilige Handlung gerichtet und ein individuelles Verständnis. Folglich stellt jede Translationssituation eine neue Sinn-Erschließungssituation dar. In der audiovisuellen Translation allerdings unterscheidet sich das Konzept von Sinn um eine weitere Komponente von allgemeineren Translationssituationen: „AVT researchers also have to think critically about the concept of sense, since this is produced neither in a linear sequence nor with a single system of signs.“ (Gambier 2006:3). Sinn ergibt sich dementsprechend nicht nur durch die Aktivierung von Welt- und Kontextwissen (vgl. Holz-Mänttari 1984:119f), sondern unter anderem durch die Beziehung von Wort und Bild, von Geräusch/Musik und Bild etc. (vgl. Pruys 1997:110) und auch durch die „interaction not only between the various figures involved in creating the AV product, but also between them and the viewers, even between different AV productions (references, allusions)“ (Gambier 2008:22). Demzufolge sind bei der audiovisuellen Translation nicht nur „herkömmliche“ Faktoren wie Text, Stil, Register, Bilder/Farben etc. zu berücksichtigen, sondern zusätzlich Geräusche, Töne, Stimmung und Stimmen, die Personen, die am Entstehen des audiovisuellen Produktes teilhaben, ihre Beziehung zu den ZuseherInnen und die Beziehung zwischen den einzelnen audiovisuellen Produkten.

2.1.2 Arbeitsteilung in der Audiovisuellen Translation

Die Arbeitsteilung hinsichtlich der Übersetzung der Ursprungsfassung stellt einen weiteren Unterschied zwischen AVT und anderen Translationsarten dar. Gewiss gibt es auch bei traditionellen Translationssituationen Arbeitsaufträge, die unter TranslatorInnen aufgeteilt werden. Ebenso ist es in vielen Fällen unabdingbar mit LayouterInnen und anderen ExpertInnen zusammenzuarbeiten. Im Falle der Synchronisation ist dieser Prozess der Arbeitsteilung allerdings mit einer höheren Komplexität verbunden. TranslatorInnen, die in der Synchronisationsbranche hauptsächlich als RohübersetzerInnen arbeiten, bekommen in den meisten Fällen einen Ausgangstext, der nicht notwendigerweise mit dem tatsächlichen Endprodukt übereinstimmen muss. Diesen übersetzen sie meist wörtlich und bieten dabei oft alternative Ausdrucksweisen

an. Danach werden von SynchronregisseurInnen Änderungen an der Rohübersetzung vorgenommen, um der Lippensynchronität und anderen Arten der Synchronität Genüge zu leisten (siehe dazu Kapitel 2.2.3 – Arten der Synchronität, zu finden auf Seiten 31-37 der vorliegenden Arbeit). Oft wird auch noch während der Sprachaufnahmen der SynchronsprecherInnen in den Text eingegriffen. Man kann daher schlussfolgern, dass TranslatorInnen nur eine kleine Rolle im Synchronisationsprozess spielen, und ihre Translate nicht den Bedingungen übersetzerischer Funktionalität genügen müssen. Dies kann, wenn nicht sogar muss, sich negativ auf die Motivation der TranslatorInnen auswirken, da ihnen von Anfang an bewusst ist, dass ihr Produkt nicht besonders gelungen sein muss; es dient schließlich nur als „Verständnismaßnahme“. Und selbst wenn TranslatorInnen den Ehrgeiz an den Tag legten, ein gelungenes, angemessenes Produkt zu erstellen, wäre dies wenig sinnvoll, da die Rohübersetzung schließlich noch weiterbearbeitet wird und nicht in ihrer finalen Form auch verwendet wird (vgl. Herbst 1994:199).

2.1.3 Anforderung der AVT an die Translationssituation

Ein weiterer Punkt, durch den sich die Audiovisuelle Translation zu anderen Translationssituationen unterscheidet ist die Anforderung an das Endprodukt sowie an den Translationsprozess. Die translatorische Leistung wird in der AVT nicht nur durch die Kriterien der translatorischen Zweckmäßigkeit und Funktionsfähigkeit geleitet, sondern auch durch die Relation von Bild und Ton. Dies bedeutet, dass der übersetzte Text sowohl dem Inhalt der Ursprungsfassung entsprechen als auch mit dem gezeigten Bild korrelieren muss (vgl. Herbst 1994:221).

Im Bereich der Synchronisation muss auf die einzelnen Arten der Synchronität geachtet werden. Dazu zählen auch Stimme und Tonfall, Sprechgeschwindigkeit etc. Da TranslatorInnen oft nur das Originaldrehbuch, nicht allerdings der tatsächliche Film oder die Serie zur Verfügung steht, kann es geschehen, dass Anspielungen, und andere sprachliche wie stimmliche Eigenheiten, verloren gehen und nicht sinnhaft erfasst werden (können). Im Folgenden sollen weitere Punkte der Anforderung der AVT besprochen werden, die ebenfalls einen Unterschied zur literarischen wie fachlichen Translation darstellen.

2.1.3.1 Sprache in der AVT

Sprache ist das Grundgerüst jeder translatorischen Handlung. Sie wird immer, in jedem Kontext eine Herausforderung darstellen. Ob es sich um unklar formulierte Texte handelt, oder um spezifische Dialekte, deren Übertragung befremdlich anmuten würde, oder Aussagen, zu denen sich TranslatorInnen aufgrund professioneller wie ethischer Einstellungen distanzieren wollen oder müssen – Sprache stellt eine Vielfalt an Möglichkeiten sowie Herausforderungen dar. Die sprachliche Herausforderung mit der die audiovisuelle Translation konfrontiert ist, stellt sich allerdings komplexer dar als in traditionellen Translationssituationen: Nicht nur der Inhalt der Aussagen muss zweckgemäß übertragen werden, sondern die Dialoge, die entstehen, sollten im Idealfall eine quasi-realistische Form annehmen. Quasi-realistisch deswegen, weil die Sprache

und Äußerungen zwar so klar wie möglich sein sollten, damit keine Verwirrung oder Missverständnisse entstehen. Allerdings sollten sie, anders als in einer realen Situation, nicht durch unerwünschte Unterbrechungen, Gedankensprünge oder Themenwechsel beschnitten werden. Sie sollten den Plot weitertragen und nicht behindern (vgl. Pavesi 2008:79f). Sie sollten daher so realistisch und natürlich wie möglich sein und den Standards der gesprochenen Sprache entsprechen. Diese Art der Sprachverwendung ist in der Synchronisation demnach meist im Voraus geplant und selten improvisiert (vgl. Pavesi 2008:79f). Auch die tatsächlich verwendete Sprache (zum Beispiel Standard vs. Dialekte) kann in der audiovisuellen Translation besonders zu einer Hürde werden. Dialekte lassen sich bekanntermaßen nur selten übertragen und daher geht oft ein Teil des Lokalkolorits⁷ verloren. Aufgrund des Umfangs vor allem des Themas Dialekt/Soziolekt etc. in der (audiovisuellen) Translation kann in der vorliegenden Arbeit nicht näher eingegangen werden⁸.

2.1.3.2 Kulturspezifika in der AVT

Kulturspezifika⁹ können sich ebenfalls als eine Herausforderung in der AVT erweisen. Zweifelsohne gibt es in der Fach- und Literaturtranslation ebenso Kulturspezifika, die oft zu Hürden während des Translationsprozesses werden. Diese Kulturspezifika beschränken sich jedoch meist auf im Dialog verwendete Termini oder auf Referenzen. In der audiovisuellen Translation werden Kulturspezifika jedoch nicht nur durch in Dialogen ausgedrückte Sprache oder in Form von Referenzen verwendet, sondern ebenso durch Gesten, Sprechgeschwindigkeit, Stimmqualität oder auch Bilder und Schriftzüge, die im Hintergrund einer Szene aufscheinen (Werbeplakate, Namen von Hotels, Buchtitel, Zeitungsüberschriften oder -artikel) ausgedrückt. Bezüglich der Stimmqualität ist es zum Beispiel schon öfter vorgekommen, dass SynchronsprecherInnen keine große stimmliche Ähnlichkeit mit den OriginalschauspielerInnen haben. „Das mag damit zusammenhängen, daß mit derselben Stimmqualität in verschiedenen Kulturen unterschiedliche Eigenschaften assoziiert werden.“ (Herbst 1994:81). Darüber hinaus können andere sprachliche Komponenten wie die Sprechgeschwindigkeit oder Tonhöhe nicht nur unterschiedliche Charaktereigenschaften ausdrücken, sondern auch in verschiedenen Kulturkreisen anders rezipiert werden. So würde etwa die starke Tonhöhenbewegungen von aufgeregten, englischen Schulmädchen im Deutschen eher mit Exaltiertheit verbunden werden (vgl. Herbst 1994:72f). Durch die direkte Verbindung von Bild und Ton ist die Möglichkeit der Erklärung oft nicht gegeben, weswegen meist von Situation zu Situation verschiedene Lösungsansätze gesucht werden müssen. Wie wir in Kapitel 3 noch sehen werden, finden sich gerade in der audiovisu-

⁷ Lokalkolorit bezeichnet die besondere Atmosphäre eines Ortes, einer Stadt etc. (URL: Duden)

⁸ Für Interessierte lässt sich beispielsweise folgendes Sammelwerk empfehlen: Helin (2004).

⁹ Mehr Informationen über Kulturspezifika finden sich unter anderem hier: Döring (2006) und hier: Taraman (1986).

ellen Translation von Anime einige Kulturspezifika, die in einer professionellen Translations-situation unerklärt bleiben müssen, da sich Erklärungen negativ auf die Rezeptionssituation auswirken können. Dies gilt sowohl für die Synchronisation als auch für die Untertitelung von Anime. In beiden Fällen findet sich nicht genügend Platz oder Zeit, auf Kulturspezifika einzugehen. In Fansubs – also Untertitel die von Fans hergestellt und publiziert werden – wird jedoch versucht, Kulturspezifika zu erläutern. Die Sinnhaftigkeit dieses Verfahrens stellt sich jedoch als fraglich heraus, denn beim Lesen der Untertitel bleibt kaum genug Zeit, noch zusätzliche Informationen aufzunehmen.

2.2 Synchronisation

Im Folgenden soll es nun um Synchronisation im Speziellen gehen. Es werden die Produktionsprozesse dargestellt und es soll des Weiteren die Arbeitsweise und -bedingungen der TranslatorInnen beschrieben werden. Im Kapitel zur audiovisuellen Translation (2.1) wurden bereits Unterschiede zu allgemeinen Translationsprozessen dargestellt, und auf manche davon soll im vorliegenden Kapitel näher eingegangen werden. Es sollen Herausforderungen und mögliche Lösungsansätze für besonders schwierige Passagen aufgezeigt werden um ein zusammenhängendes Bild von Synchronisation zu schaffen.

2.2.1 Technische Abläufe

An dieser Stelle möchte ich auf die technischen Abläufe einer Synchronisation eingehen. Da der Hauptteil der in Österreich gezeigten Filme und Serien in Deutschland synchronisiert wird¹⁰, sollen hier die in Deutschland üblichen Synchronisationsprozesse beschreiben werden.

AufnahmeleiterInnen planen den Ablauf der Synchronisation und buchen die entsprechenden Studios. Das Dialogbuch der Ursprungsfassung wird in einem ersten Arbeitsschritt rohübersetzt und SynchronsprecherInnen werden beauftragt. Die AufnahmeleiterInnen erfassen den Umfang des Auftrages und erstellen die Auszüge für die SynchronsprecherInnen. „Auszüge sind Listen mit der Anzahl der Takes, die die einzelnen SchauspielerInnen zu synchronisieren haben.“ (Pahlke 2009:42). Takes sind Kurzabschnitte mit einer Länge von circa zwei bis zehn Sekunden beziehungsweise zwei bis drei Sätzen. Die Einteilung in Takes und die Nummerierung dieser übernehmen sogenannte CutterInnen. Die Räumlichkeiten eines Synchronstudios sind in den Aufnahme-raum, den Projektionsraum und in den Tonregieraum aufgeteilt. Im

¹⁰ Ausnahmen bilden hier eigene österreichische Produktionen, wie zum Beispiel „Universum“, „Tatort“, sowie Nachbearbeitungen für DVD Produktionen wie das „Neujahrskonzert“, „Die lustige Witwe und „Don Carlos“ (vgl. URL: Tonarchitektur)

Aufnahmerraum stehen die SynchronsprecherInnen an einem Pult auf dem die Dialoglisten liegen. Die SynchronsprecherInnen sind einer Leinwand zugewandt, auf die die jeweiligen Takes projiziert werden. Im Aufnahmerraum ist oft auch ein/e CutterIn anwesend, der/die den SynchronsprecherInnen mitunter Anweisungen gibt, wie diese einen Take zu interpretieren und zu sprechen haben. Solche Anweisungen könnten zum Beispiel lauten „etwas langsamer, gedehnter sprechen“ oder „Übersprich die Pause“ (vgl. Pahlke 2009:44). Die SynchronregisseurInnen befinden sich meist mit den TonmeisterInnen im Tonregieraum. Aufgabe der SynchronregisseurInnen ist es, den SynchronsprecherInnen Handlung und Kontext zu erklären und eventuell auch Änderungen am Text vorzunehmen. Diese Anweisungen und Erklärungen der Handlung sind insofern wichtig, als die SynchronsprecherInnen selten den ganzen Film oder die ganze Folge der Serie kennen, sondern nur die einzelnen Takes. Auch werden die Takes nicht chronologisch gezeigt, sondern es werden alle Szenen nacheinander bearbeitet, für die die jeweiligen SynchronsprecherInnen benötigt werden (vgl. Pahlke 2009:43f). Im Projektionsraum sitzt meist ein/e VorführerIn, der/die für das Abspielen der einzelnen Takes zuständig ist und im Tonregieraum ein/e TonmeisterIn, der/die sich um die Mischung sowie die Lautstärke der Töne und Geräusche kümmert. TonmeisterInnen achten generell auf die Tonqualität, d.h. auf die richtige Lautstärke, den richtigen Abstand zum Mikrofon, saubere Aussprache und auf eine Vermeidung von Störgeräuschen (vgl. Pahlke 2009:45). Wenn ein Take zur Zufriedenheit aller besprochen wurde, wird die gelungene Aufnahme abgehört, überspielt und man schreitet zur Bearbeitung eines neuen Takes. Wenn die Synchronisationsarbeit erledigt ist, werden Schnitt und Endmischung abgewickelt (vgl. Herbst 1994:13ff). Als weiterer Faktor soll an dieser Stelle noch die Zeit erwähnt werden, die eine Synchronisation in Anspruch nimmt. Generell ist eine Bearbeitungszeit von 6-12 Wochen üblich. Allerdings lässt sich dies nicht verallgemeinern, denn es wird einerseits immer versucht, die Filme so zeitnahe wie möglich in den Zielländern zu zeigen. Andererseits stehen zum Beispiel Weihnachtsfilme unter einem höheren Druck zu einem gewissen Zeitpunkt auch in synchronisierter Form in die Kinos zu kommen, weshalb oft schon während der Nachbearbeitung dieser Filme mit der Synchronisationsarbeit begonnen wird (vgl. Pruys 1997:63).

2.2.2 Bearbeitung des Textes

Der Text geht bis zum endgültigen Zustand als gesprochener Dialog eine Reihe von Bearbeitungen durch. Zuerst wird das Originalmanuskript als Rohübersetzung verfasst. Wie bereits erwähnt, steht den RohübersetzerInnen dabei nicht der ganze Film zur Verfügung, sondern lediglich die Dialogliste der Ursprungsfassung. Diese Dialogliste ist im Allgemeinen nicht die Dialogliste der Postproduktion, in der etwaige Änderungen enthalten sind (vgl. Herbst 1994:16). Folglich bestehen zwei Schwierigkeiten schon vor der Bearbeitung des Textes für die TranslatorInnen: 1) Der zu bearbeitende Text ist nicht immer deckungsgleich mit dem tatsächlichen Endprodukt, und 2) durch die Unkenntnis der tatsächlichen Dialoge (Stimmung, Musik, Gestik,

Mimik, Stimmhöhe und Sprechgeschwindigkeit etc.), ist es kaum möglich auf Besonderheiten der jeweiligen Szene einzugehen.

Weiters ist die Rohübersetzung lediglich als Zwischenstadium gedacht und dient den SynchronregisseurInnen und -autorInnen als Verständnishilfe. Sie verwenden die Rohübersetzung um auf deren Basis, und unter Einbeziehung des Filmmaterials, die Dialogliste unter Berücksichtigung der Synchronitätsanforderungen für die jeweilige Sprache zu erstellen (Herbst 1994:16). Die Auswirkungen, die diese Arbeitsweise auf die Qualität des der Synchronfassung hat, wurden von Herbst so beschrieben:

Die Qualität der Synchrontexte zeigt, wie widersinnig es ist, daß der Synchronautor, dessen Aufgabe darin besteht, einen Text auf Lippensynchronität hin zu verändern, als Grundlage dafür nicht einen besonders guten, sondern einen besonders mäßigen Text hat. (Herbst 1994:217)

RohübersetzerInnen stehen weder die geeigneten Materialien zur Verfügung, noch wird darauf geachtet, dass die Rohübersetzung gewissen qualitativen Anforderungen entspricht – dies erschwert ihre Arbeit. Daher verhält es sich oft so, dass in der Rohübersetzung wörtliche Übersetzungen oder Angaben über den wörtlichen Inhalt gemacht werden. Auch alternative Formulierungen treten in den Rohübersetzungen auf. Herbst (1997:203) sagt hierzu:

Diese Praxis wirft die Frage nach der eigentlichen Funktion der Rohübersetzung auf: Dient sie dem Synchrontexter nur als Information über den „Inhalt“ des Dialogs, sind Alternativen [...] überflüssig. Soll sie aber doch die Grundlage für den eigentlichen Synchrondialog bilden, ist sie bei weitem nicht ausgefeilt genug.

Diese Kritik soll allerdings nicht bedeuten, dass die deutsche Synchronisation von Filmen und Serien qualitativ minderwertig ist. Anscheinend fallen kleinere Fehler den ZuseherInnen nicht auf, oder werden bereitwillig als solche akzeptiert. Hierfür gibt es zwei mögliche Erklärungen, die auch ineinander spielen können: zum einen sagt Herbst (1997:285): „Die Psycholinguistik geht auch davon aus, daß bei der Perzeption von Sprache Erwartungen bezüglich des Sinns eine große Rolle spielen.“ Es ist erwiesen, dass durch die Erwartung an Sprache und Sinn manche Fehler und Ungereimtheiten gar nicht wahrgenommen werden. Zum anderen gibt es gewiss eine Art Gewöhnungseffekt, durch welchen die meisten ZuseherInnen diese kleineren Fehler oder Ungereimtheiten vielleicht unbewusst wahrnehmen, aber sich daran nicht stoßen. Allerdings kann es nicht im Sinne einer guten Translation oder Synchronisation liegen, wenn mit mäßigen Texten als Basis für die Dialogliste in der Zielsprache gearbeitet wird.

2.2.3 Arten der Synchronität

Es gibt mehrere Arten der Synchronität auf die zu achten ist. Im Folgenden sollen diese Arten beschrieben werden. Da allerdings nicht alle Arten der Synchronität für die vorliegende Arbeit relevant sind, werden nicht alle Arten der Synchronität gleichermaßen genau beschrieben.

2.2.3.1 Lippensynchronität

Es ist naheliegend, die Lippensynchronität als eine der wichtigsten Arten von Synchronität zu bezeichnen. Herbst (1994:32ff) unterteilt die Lippensynchronität in weitere Unterkategorien, da sich „Lippensynchronität nicht ausschließlich auf Lippenbewegungen, sondern auch auf Kieferbewegungen etc. bezieht.“ Pruys (1997:98) wendet allerdings ein: „Genaue Lippensynchronität ist vornehmlich eine Forderung der Kinoleinwand“, da die Leinwände in Kinos weit- aus größer sind als die Fernschirmschirme zu Hause. Dadurch sind SchauspielerInnen sowie deren Lippenbewegungen genauer erkennbar.

Hinsichtlich der Lippensynchronität kann weiter differenziert werden:

2.2.3.1.1 Quantitative Lippensynchronität

Als quantitative Lippensynchronität bezeichnet Herbst (1994:33) „die Simultaneität von Ton und Lippenbewegungen, unabhängig vom Charakter der Bewegung, d.h. von der Geschwindigkeit und den Positionen, die die Lippen daher einnehmen.“ Das heißt, dass der Synchronon mit Beginn der Lippenbewegung einsetzt und mit Beendigung der Lippenbewegung aufhört. Dabei gilt es zu beachten, dass Lippenbewegungen mitunter früher als beim Beginn des Sprechens einsetzen. Daher muss der Synchronon nicht unbedingt schon beim Öffnen des Mundes hörbar sein. Auch ist es nicht immer der Fall, dass eine Aussage automatisch mit Schließen des Mundes beendet wird und diese Tatsache kann man sich bei der Synchronisation ebenfalls zu Nutze machen (vgl. Herbst 1994:33f).

2.2.3.1.2. Synchronität in Bezug auf die Sprechgeschwindigkeit

Die Synchronität bezüglich der Sprechgeschwindigkeit hängt eng mit der quantitativen Lippensynchronität zusammen. Denn um quantitative Lippensynchronität zu erreichen, kann es notwendig sein, die Sprechgeschwindigkeit zu erhöhen oder zu senken. Die Gefahr, die hierbei besteht, ist, dass mit einer Veränderung des Sprechtempos im Gegensatz zur Ursprungsfassung ein anderes Gefühl vermittelt werden kann. So kann langsames, gemütliches Sprechen Ausdruck für Gelassenheit oder Desinteresse sein. Schnelles Sprechen kann für Hektik oder einen sprunghaften Charakter stehen. Wenn anstelle von Gelassenheit in der Ursprungsfassung Hektik in der synchronisierten Fassung steht, besteht die Gefahr der Verfälschung des Charakters

(vgl. Herbst 1994:35ff). Wie Experimente gezeigt haben, ist der Spielraum bezüglich des Sprechtempos recht groß, da eine Steigerung der Silbenzahl um bis zu 50% kaum wahrnehmbar zu sein scheint (vgl. Herbst 1994:38). Zwar ist die Wahrung des Charakters notwendig und es sollte darauf geachtet werden, diesen nicht zu verfälschen, allerdings hat man bei der Gestaltung des Synchrondialoges recht großen Ermessungsspielraum bezüglich der Sprechgeschwindigkeit.

2.2.3.1.2 Qualitative Lippensynchronität

Qualitative Lippensynchronität bezieht sich darauf „inwieweit die durch die Artikulation bestimmter Laute bedingten Lippenpositionen bzw. -bewegungen des Originalfilms im Synchrontext Entsprechungen besitzen.“ (Herbst 1994:32) Hierzu identifiziert Herbst (1994:38-48) einige Problemlaute unter den Vokalen und Konsonanten in dem von ihm ausgewählten Korpus an Filmmaterial. Problemlaute bezeichnen Laute, „deren Artikulation sichtbare Bewegungen der Artikulationsorgane“ (Herbst 1994:38) zeigt und deren Übertragung so lippensynchron wie möglich sein sollte. Aufgrund des Umfangs wird im Folgenden jedoch nicht genauer auf diese Problemlaute eingegangen. Da es in dieser Arbeit um die Synchronisation von Anime – also japanischen Zeichentrickfilmen und -serien – geht, bei denen zwar eine Bewegung des Mundes zu sehen ist, allerdings in nur sehr seltenen Fällen auch eine deutliche Bewegung der Lippen, spielt die qualitative Lippensynchronität eine eher untergeordnete Rolle.

Herbst (1994:49ff) selbst bestimmt als entscheidende Parameter für die Lippensynchronität ebenfalls Mundöffnung und Betonung:

Zusammenfassend läßt sich also feststellen, daß sich der Rahmen, der bei der qualitativen Lippensynchronität einzuhalten ist, nicht theoretisch bestimmen läßt. [...] Das deutet darauf hin, daß es vielleicht weniger die Labiale an sich sind, die wahrgenommen werden, als der Grad der Mundöffnung, der in der Umgebung von Labialkonsonanten [...] in der Regel geringer ist.“ (Herbst 1994:49)

Es ist daher auch für die Synchronisation von Filmen und Serien mit SchauspielerInnen festzuhalten, dass eine genaue Abdeckung von Labialen (das sind Laute, bei denen primär die Lippen beteiligt sind, wie zum Beispiel „b“) nicht zwingend notwendig ist und hier – wie auch bei der Sprechgeschwindigkeit – ein erheblicher Spielraum besteht. Es werden weniger die Labiale per se wahrgenommen, als generell der Grad der Mundöffnung.

2.2.3.2 Paralinguistische Synchronität

Unter dem Begriff Paralinguistische Synchronität werden Arten der Synchronität zusammengefasst, die nichts mit der Lippen- oder Kiefernbeugung zu tun haben, aber dennoch Ausdruck eines Charakters sind.

2.2.3.2.1 Gestensynchronität

Gesten stellen einen festen Bestandteil menschlicher Kommunikation dar und sind daher auch fester Bestandteil von Filmen und Serien in denen kommuniziert wird. Gesten können genauer beschrieben werden als:

alle kinesischen Elemente einer Äußerung [...], die ein Element der Bewegung enthalten und in direktem Zusammenhang mit der gesprochenen Sprache stehen, also z.B. das Hochziehen von Augenbrauen, Kopf- oder Handbewegungen. (Herbst 1994:50)

Unter Gestensynchronität versteht man dementsprechend ein Zusammenfallen von einer getätigten Äußerung mit einer körperlichen Bewegung. Allerdings geht Herbst hierbei einen Schritt weiter und sagt: „Auch bei Gesten läßt sich nämlich feststellen, daß ihre Ausführung in der Regel mit einer betonten Silbe zusammenfällt. Es erscheint z.B. kaum möglich, beim Sprechen die Augenbrauen hochzuziehen, ohne dabei eine Silbe zu betonen.“ (Herbst 1994:50) Es geht nicht nur um eine getätigte Aussage und deren korrelierende körperliche Bewegung, sondern auch um die Bewegung im Zusammenhang mit einer betonten Silbe. Es ist bei der Synchronisation nicht immer möglich, dieselbe Silbe zu betonen wie in der Ursprungsfassung. Allerdings, so meint Herbst, ist es für die Synchronisation wichtig, dass „Gesten möglichst auch in der Zielsprache mit dem Nukleus eines Satzes zu korrelieren. Soweit dies nicht geschieht, kann eine Geste im Film unmotiviert erscheinen.“ (Herbst 1994:50)

Ein Verstoß gegen Gestensynchronität kann zum Beispiel darin bestehen, wenn ein Nukleus nicht in der synchronisierten Fassung betont wird, obwohl er mit einer auffälligen Geste zusammenfällt. Ein weiterer Verstoß kann vorkommen, wenn ein Nukleus in der Synchronfassung so stark betont wird, dass man eine korrelierende Geste erwartet, die allerdings nicht vorkommt.

2.2.3.2 Weitere paralinguistische Merkmale

Zu den bereits genannten paralinguistischen Merkmalen können noch Lautstärke und Deutlichkeit gezählt werden (Herbst 1994:52f). Solche Merkmale sind für die Synchronisation wichtig, da sie Bedeutung tragen, insofern als sie die Emotionen der SprecherInnen ausdrücken können. Außerdem besteht oft „eine direkte Korrelation zwischen der Ausgeprägtheit der Lippenbewegungen und Faktoren wie Lautstärke und Artikulationsdeutlichkeit“ (Herbst 1994:53).

2.2.3.3 Synchronität der Stimme

Die Stimme bzw. Stimmqualität trägt eine gewisse Bedeutung und ist im Synchronisationsprozess ebenfalls zu berücksichtigen. Stimmliche Merkmale können zum Teil durch die SynchronsprecherInnen gesteuert werden, zum Teil sind sie allerdings personenbezogen, was bei der Besetzung der Synchronrolle entsprechend zu berücksichtigen ist (vgl. Herbst 1994:78).

Es gibt drei Informationsmerkmale, die durch die Stimme übertragen werden: biologische, psychologische und soziale Merkmale.

Teil der biologischen Information der Stimme ist das Geschlecht und das Alter. In der Synchronisationspraxis ist es durchaus möglich, dass SynchronsprecherInnen mit einem Altersunterschied von ± 10 Jahren zu dem von ihnen synchronisierten Pendant eingesetzt werden. Einzige Ausnahme in der Regelung stellen Kinder dar, da bei ihnen ein so beachtlicher Altersunterschied sofort auffallen würde (vgl. Herbst 1994:80f). Andere biologische Merkmale sind Gesundheitszustand (Synchronsprecher mit einer Erkältung sollten nicht eingesetzt werden) und körperliche Statur der SchauspielerInnen. Wenn ein großer, muskulöser Mann, der einen „harten Typen“ spielt, mit einer piepsigen Männerstimme synchronisiert wird, kann dies entweder einen ungewollt humoristischen Effekt haben, der den Charakter ins Lächerliche zieht, oder aber der Charakter trifft auf Ablehnung oder Unverständnis durch die Diskrepanz der Stimme und der äußeren Erscheinung.

Die psychologischen Merkmale, die eine Stimme übertragen kann, sind eher begrenzt. Es ist anzunehmen, dass die Persönlichkeit nicht notwendigerweise durch besondere stimmliche Merkmale getragen wird. Diesen Rückschluss lässt die Tatsache zu, dass FernsehzuseherInnen die Synchronstimmen der SchauspielerInnen im Allgemeinen akzeptieren, egal ob die Synchronstimmen den Stimmen der Ursprungsfassung entsprechen oder nicht. Allerdings fällt den ZuseherInnen durchaus der sogenannte Stimmbruch auf: „Zu einem 'Stimmbruch' kommt es immer dann, wenn ein Synchronsprecher nicht alle stimmlichen Äußerungen einer Filmfigur synchronisiert. Zu hören sind dann also zwei Stimmen für eine Filmfigur [...]“ (Pruys 1997:80). Dies kann zum Beispiel in Filmen oder Serien vorkommen, in denen gesungen wird. In so einem Fall ist die Synchronstimme bei den sprachlichen Äußerungen und die Originalstimme beim Singen zu hören. Oder wenn, aus welchen Gründen auch immer, zwei SynchronsprecherInnen denselben/dieselben SchauspielerIn synchronisieren, stößt dies bei den meisten ZuseherInnen auf Ablehnung. Für gewisse SchauspielerInnen haben sich bereits eindeutig zuordenbare SynchronsprecherInnen etabliert, weshalb nur noch diese die Synchronisation jener SchauspielerInnen übernehmen. Im Publikum wird eine spezifische Stimme mit diesen SchauspielerInnen assoziiert. So wird zum Beispiel Bruce Willis von Manfred Lehman gesprochen, der sich als die Stimme von Bruce Willis im deutschen Sprachraum etabliert hat, weshalb es für das Publikum seltsam wirkte, wenn hier ein Stimmbruch vorkäme und plötzlich eine andere Stimme zu

hören wäre. Dies ist ein Anzeichen dafür, „daß viele stimmliche Merkmale nur gewohnheitsmäßig, nicht aber charakter- oder personenbedingt mit einer bestimmten Person verbunden wurden.“ (Herbst 1994:84)

Soziale Information enthält eine Stimme bzw. die Art und Weise zu sprechen insofern, als anhand von Dialekten, Soziolekten und Ausdrucksweisen Rückschlüsse auf Herkunft und Bildung gezogen werden können. So bestehen zum Beispiel im Deutschen Unterschiede, je nach Herkunft der Person (österreichisches Deutsch, Schweizerdeutsch, Bundesdeutsch). Auch der Bildungsstand kann sich in gewissen Ausdrucksweisen und Wortwahlen widerspiegeln.

Seit einigen Jahren gibt es Datenbanken, in denen verzeichnet ist, welche SynchronsprecherInnen bereits für welche SchauspielerInnen eingesetzt wurden. Dies vereinfacht die Auswahl bei der Synchronisation berühmter SchauspielerInnen. Geht es um eine neue Besetzung von SynchronsprecherInnen, so sprechen diese für den Part vor und werden letztendlich häufig aufgrund der Intuition und Sympathie der SynchronregisseurInnen ausgewählt (vgl. Pahlke 2009:43). Dies kann dazu führen, dass erhebliche Unterschiede zwischen Originalstimmen und Synchronstimmen bestehen. Allerdings werden die Synchronstimmen von FernsehzuseherInnen zum Großteil akzeptiert weswegen diese mögliche Diskrepanz kaum Konsequenzen hat (vgl. Herbst 1994:79).

2.2.3.4 Charaktersynchronität

Unter Charaktersynchronität versteht man „die Übereinstimmung bezüglich solcher Bedeutungselemente, die [...] Aufschluß über die Persönlichkeit geben“ (Herbst 1994:84). Charaktersynchronität bezeichnet die Entsprechung des Persönlichkeitsbildes einer Rolle in der Ursprungs- und in der Synchronfassung (vgl. Herbst 1994:84f). Die Persönlichkeitsmerkmale eines Charakters werden nicht allein durch die Stimme ausgedrückt, sondern auch durch andere paralinguistische Merkmale. Eine Verletzung der Charaktersynchronität tritt in der Synchronisation meistens entweder durch vermehrte Expressivität oder durch vermehrte Subtilität ein. So werden zum Beispiel subtile Aussagen der Ursprungsfassung in der Synchronisation expliziter ausgedrückt oder bestimmte Aussagen werden in der Synchronisation abgeschwächt – letztere Methode wird häufig in Verbindung mit Schimpfwörtern oder sexuellen Anspielungen angewandt. „In manchen Fällen sind Veränderungen wahrscheinlich beabsichtigt, um den Originaltext zu 'entschärfen'.“ (Herbst 1997:197) Dieser Aspekt deckt sich mit Chestermans Gesetz der Standardisierung („law of standarization“), das besagt, dass Translate meist weniger spezifisch oder eigenwillig sind als ihre Originale und eher konventionalisiert werden (vgl. Chesterman 1997:71).

Eine Verletzung der Charaktersynchronität hat zur Folge, dass ein Charakter in der Zielversion in veränderter Form auftritt. Hinter dieser Charakterveränderung muss allerdings nicht immer Absicht liegen. Herbst (1994:87) räumt ein, dass die Veränderung der Charaktere vermutlich „ihre Ursache in speziellen Schwierigkeiten bei der Synchronisation haben.“ Da sich

Persönlichkeitsmerkmale nicht nur aus dem Übersetzungstext, sondern auch aus dem gesprochenen Text ergeben, müssten sowohl die RohübersetzerInnen als auch die SynchronsprecherInnen den Film bzw. die Serie (oder zumindest Teile davon) zuerst einmal sehen, um den Charakter zu verstehen und zu erfassen. Weiters wäre es für das Verständnis auch hilfreich, wenn SynchronsprecherInnen einen Film bzw. eine Serie im chronologischen Ablauf sehen könnten, und nicht nur einzelne Passagen bearbeiten (vgl. Herbst 1994:87f). Die Veränderung des Charakters muss jedoch nicht immer negative Auswirkungen im Zielland haben. So fand die Synchronisation von „Die Zwei“ (in der englischen Ursprungsfassung: „The Persuaders!“) mit Tony Curtis und Roger Moore – bei der tief in die Charaktersynchronität eingegriffen wurde – in Deutschland mehr Anklang als die Ursprungsfassung in Großbritannien. Das liegt daran, dass die deutschen SynchronautorInnen Witze und Wortspiele eingebaut haben, wo ursprünglich keine waren. Dies stellt zwar ein Beispiel für eine positiv rezipierte Fassung dar, jedoch ist die deutsche Fassung eine Verfälschung und hat wenig mit seinem englischen Pendant gemein.

2.4 Synchronisation im Kontext der Translation

Wie in Kapitel 2.1 dargestellt, ist Synchronisation – sowie auch Untertitelung – Teil der audiovisuellen Translation. Es wurde dargelegt, wie die Form audiovisueller Translation sich von anderen Formen der Translation unterscheidet. Im Folgenden soll beschrieben werden, wie der Translationskontext, in den Synchronisation eingebettet ist, in seinen Ansprüchen auf professionelle Translation mit den bisher gängigen Translationsformen gleicht. Denn was auf die Ansprüche der „guten“ Translation zutrifft, trifft auch auf die Synchronisation im Einzelnen zu.

Allgemeine Ansprüche, die sowohl für Synchronisation oder andere Produkte audiovisueller Translation als auch für jegliche andere translatorische Situation zutreffen, hat Geryzmisch-Arbogast (2005:7) folgendermaßen zusammengefasst:

- Translation decisions cannot be made 'objectively', but they can be made transparent to others. The strongest research criterion 'objectivity' therefore needs to be replaced by 'intersubjective transparency' of translation decisions.
- Translation cannot reflect all features of the original. Only a selection of features (identified by text analysis) can be transferred to the target product. Translation therefore requires decision-making. Consistent decision-making – in contrast to intuitive ad hoc decisions – requires a ranking of features identified in text analysis with respect to the priority in which they are to be realized in the target product (weighted decision-making).
- Decisions in the reformulation process are at least governed by the parameters of 'purpose', 'recipient type' and 'norms/conventions' of the target product. Their interplay needs to be made transparent.

Interessant an der Darstellung von Geryzmisch-Arbogast ist, dass in den drei aufgelisteten Punkten essentielle Merkmale der ExpertInnenhandlung von TranslatorInnen dargestellt wurden: Zum ersten Punkt, die „Objektivität“ mit „intersubjektiver Transparenz“ zu ersetzen, sei

gesagt, dass unter anderem auch schon Risku (1998:160) die Möglichkeit der Objektivität angezweifelt hat. Die Maxime der Transparenz stellt daher eine erreichbare und erlernbare Handlungsweise des ExpertInnenhandelns dar. Als Ausgangspunkt für einen Entscheidungsprozess wird im nächsten Punkt die Textanalyse dargestellt, durch welche ausgangstextliche Merkmale identifiziert werden, die in den Zieltext übertragen werden sollen. Dies entspricht ebenfalls wichtigen Attributen des von Holz-Mänttari und Risku postulierten ExpertInnenhandelns. Der letzte Punkt, die Sichtbarmachung der Interaktion zwischen Parametern wie „Zweck“, „Empfänger“ und „Normen/Konventionen“, die die Translation beeinflussen, entspricht nicht nur dem bereits erwähnten ExpertInnenhandeln, sondern durch das Ansprechen der Normen und Konventionen des Ausgangstextes kann auch eine Brücke zu Chesterman geschlagen werden.

2.4.1 Zweck und Strategien

„Eine Ursache für die mangelnde Qualität vieler Synchrontexte, [...] läßt sich in mangelnder Reflexion über den Zweck der Übersetzung und die daraus resultierenden Übersetzungsstrategien sehen.“ (Herbst 1997:238). Wie hier so treffend von Herbst angemerkt, müssen sich TranslatorInnen zuerst über den Zweck der Translation bzw. der Synchronisation im konkreten Fall im Klaren sein, so dass daraus klar formulierte Übersetzungsstrategien abgeleitet werden können. Der Zweck der Translation ergibt sich mitunter durch die Reflexion über die Rezeptions-situation und -zeit. Die Aufführungssituation sowie das Genre und auch der Aufführungszeitraum eines audiovisuellen Produktes wie der Synchronisation beeinflusst die Strategien der TranslatorInnen insofern als sie ein bestimmtes Vorwissen der ZuseherInnen annehmen, oder auf ein Fehlen dessen eingehen müssen. Gambier (2008:23) merkt diesbezüglich an: „The notion of translation *strategies* (at the macro level) [...] also deserves more detailed examination [...], since it is often confused with translation *methods* or *techniques* (at the micro level) and the socio-political and cultural effects of translation.“ [Hervorhebung im Original, Anm.] Zwar spielen RohübersetzerInnen im Synchronisationsprozess nur eine kleine Rolle und Herbst (1997:217) ist der Meinung, dass diese vermutlich nicht ausgebildete TranslatorInnen sind, dennoch stellen Zweck und Strategien wichtige Planungsmerkmale der Synchronisation dar. Dies mag sich hier allerdings nicht allein auf die Erstellung der Übersetzung beziehen, sondern auf den gesamten Synchronisationsprozess. Um ein professionelles Produkt abzuliefern, ist es auch bei der Synchronisation, wie in jeder anderen Translationssituation, relevant sich des Zwecks, der Aufführungssituation und der daraus resultierenden Strategien bewusst zu werden und letztere auch angemessen zu planen.

2.4.2 Normen

Normen gibt es überall. Im Alltag. In der Sprache. In der Translation. Normen können als Regeln gesehen werden, die das Zusammenleben in einer Gesellschaft regulieren. Wie in Kapitel

1 erörtert, werden aus Erwartungshaltungen Normen geschaffen, die wiederum die Erwartungshaltungen verstärken. An dieser Stelle möchte ich auf Normen in der Synchronisation eingehen. Denn diese beeinflussen sowohl die Synchronisation als auch die Sprache.

2.4.2.1 Normen der Aufführungssituation

Zuerst sei hier auf die Aufführungssituation eingegangen. Auf welche Weise Filme rezipiert werden, hat sich im Laufe der letzten Jahre sehr verändert: „films are less and less seen in cinemas and more and more released in DVD form and on the Internet. Therefore changes in norms are expected.“ (Gambier 2008:23) Es wäre in diesem Kontext auch interessant herauszufinden, ob und wie Plattformen wie Netflix und Amazon Prime Video, die das Streamen von Filmen und Serien zum Niedrigpreis ermöglichen, Einfluss auf die Kinobesuche nehmen. Auch für die Synchronisation von Fernsehserien könnte die Tendenz, Filme und Serien über das Internet zu sehen, Auswirkungen haben. Denn bei diesen Plattformen ist zu beachten, dass sie in den meisten Fällen das Ansehen der Serien und Filme im Zweikanalton (wenn nicht sogar im Mehrkanalton) mit der Option von Untertiteln ermöglichen. Dadurch wäre der Vergleich von Ursprungsfassung und synchronisierter Version noch direkter und schneller möglich als zum Beispiel bei Kinofilmen. Leider deckt sich diese Thematik nicht mit der dieser Arbeit und so müssen die Fragen hier unbeantwortet bleiben.

2.4.2.2 Normen der Sprache

Normen der Sprache können als Regeln bezüglich des Sprachgebrauches gesehen werden, die eine Gesellschaft entweder festlegt oder impliziert. Normen der Sprache im Kontext der Synchronisation sind deshalb interessant zu beleuchten, da die Synchronisation durchaus Einfluss auf die sprachlichen Normen der Zielkultur ausüben kann: „Another relevant issue is the relationship between written and oral, between written norms, dominant conventions and the written language of subtitles between ordinary speech and dubbese.“ (Gambier 2008:23) Als „dubbese“ wird die Sprache der Synchronisation („dubbing“) bezeichnet. Oft wird damit auch eine gehäufte Anwendung von Anglizismen impliziert. Konventionen der Translation beeinflussen, wie übersetzt bzw. gedolmetscht wird. Diese Konventionen werden entweder übernommen und werden infolgedessen zu Normen, oder sie werden nicht übernommen, da sie, aus welchen Gründen auch immer, als nicht hilfreich gelten. Normen der Translation, gerade im Bereich der Synchronisation, beeinflussen allerdings auch Normen der Sprache. Viele Redewendungen sind aus dem Englischen ins Deutsche als Lehnübersetzung gelangt und finden nun im alltäglichen Sprachgebrauch Anwendung. So ist zum Beispiel die Phrase „Ich rufe dich zurück“ grammatikalisch vollkommen unsinnig und auch früher nicht üblich gewesen (man sagte stattdessen „Ich rufe dich wieder an“), dennoch bedienen sich die meisten Menschen im deutschsprachigen Raum ihrer heutzutage nahezu permanent und denken gar nicht über deren

Richtigkeit nach. Viele solcher Redewendungen haben mittlerweile Platz im deutschen Sprachgebrauch eingenommen (siehe zum Beispiel Bastian Sick's Kolumne URL: Zwiebfisch), und es werden viele neue hinzukommen.

Den Menschen ist bewusst, dass sie ein audiovisuelles Produkt konsumieren, das eine Illusion darstellt. Daher wird es auch nicht als störend empfunden, wenn SchauspielerInnen zum Beispiel Deutsch reden, obwohl der Film/die Serie in London, Dublin oder New York spielt. Vermutlich ist durch die Illusion des audiovisuellen Produktes auch eine erhöhte Toleranzgrenze vorhanden, was sprachliche Abweichungen betrifft (vgl. Herbst 1997:285). Daher kann die Behauptung aufgestellt werden, dass in der Rezeption von audiovisuellen Texten, vor allem bei der Synchronisation, eine höhere Toleranzschwelle gegeben ist, was Abweichungen von der Norm-Sprache oder Standardsprache betrifft, als zum Beispiel bei übersetzten literarischen Texten. „Zum Teil scheinen Fernsehzuschauer in synchronisierten Filmen Abweichungen der beschriebenen Art zu akzeptieren. Weil sie sie für „synchronisationsbedingt“ und entsprechend unvermeidlich halten.“ (Herbst 1997:269) Aufgrund der Tatsache, dass man bei einem Text nachlesen kann, man beim Sehen einer synchronisierten Fernsehserie oder eines Filmes allerdings der Schnellebigkeit der Texte ausgeliefert ist, fällt zum einen eine falsch oder widersinnig übersetzte Passage bei synchronisierten Serien und Filmen nicht so schnell auf, und zum anderen lässt sich nicht nachprüfen, ob man richtig gehört hat oder nicht.

2.5 Zusammenfassung

In Kapitel 2 ist Synchronisation als Teil audiovisueller Translation beschrieben worden. Auch in den generellen translatorischen Kontext wurde sie gesetzt.

Audiovisuelle Translation (AVT) ist durch folgende Merkmale von traditionellen Translationssituationen zu unterscheiden: *Texte* sind als multisemiotische Einheit verschiedener Zeichen zu verstehen. Diese Zeichen sind multimodal und können beispielsweise aus Bildern, Farben, und Geräuschen bestehen, oder auch aus einem Zusammenspiel dieser Elemente. Das *Original* ist nur schwer definierbar. Es gibt nur selten den einen Ausgangstext. Zwar gibt es ein Dialogbuch der Ursprungsfassung eines Filmes oder einer Serie, aber diese ist nicht notwendigerweise deckungsgleich mit dem Endprodukt, das auf den Bildschirmen oder Kinoleinwänden zu sehen ist. Der *Sinn* eines Textes in der audiovisuellen Translation ergibt sich auch nicht nur durch die Aktivierung von Welt- und Kontextwissen, sondern auch durch das Zusammenspiel von Ton und Bild im Film oder in der Serie.

Des Weiteren ist die *Arbeitsteilung* in Synchronisationsprozessen ein sehr spezifischer Prozess. Um das Endprodukt „synchronisierter Film“ / „synchronisierte Serie“ anzufertigen arbeiten RohübersetzerInnen mit SynchronregisseurInnen zusammen. Diese wiederum kooperie-

ren mit SynchronautorInnen (Erstellung der Dialogliste in der Zielsprache), SynchronsprecherInnen (Sprechen der einzelnen Charaktere in der Zielsprache), CutterInnen und MischerInnen (Zuschneiden der Tonspuren und Abmischung mit den Bildspuren).

Die *Sprache* bzw. die Sprachverwendung stellt in der audiovisuellen Translation eine spezifische Herausforderung dar: Sprechakte werden in Filmdialogen – im Gegensatz zum realen Leben – sorgfältig im Voraus geplant und entstehen selten vollständig spontan und improvisiert. Sie sollen den Plot tragen, das Verständnis erleichtern und dennoch den Standards der gesprochenen Sprache entsprechen.

Kulturspezifika können sich ebenfalls als eine weitere Erschwernis der audiovisuellen Translation erweisen, da sie nicht nur durch sprachliche Äußerungen auftreten können, sondern auch durch Gesten, Sprechgeschwindigkeit und Stimmlage. Auch Texte im Bild, wie beispielsweise Werbetafeln, Buchtitel, Zeitungüberschriften oder -artikel, sind mögliche Herausforderungen.

Synchronisation als Teil der audiovisuellen Translation hat ebenfalls ihre eigenen Charakteristika und Herausforderungen. Zum einen sind die *technischen Abläufe* zu berücksichtigen. Der Hauptteil der Synchronisationsarbeit wird in Synchronisationsstudios geleistet, in denen verschiedene technische Mittel zum Einsatz kommen. Bei der *Bearbeitung des Textes* wurde dargelegt, dass die RohübersetzerInnen selten den tatsächlichen Ausgangstext zur Verfügung gestellt bekommen. Die Rohübersetzung dient den SynchronautorInnen lediglich als Verständnishilfe auf deren Basis sie die Dialogliste für die Zielfassung erstellen.

Die wichtigste Synchronitätsart ist die *Lippensynchronität*. Darunter ist die Übereinstimmung der Lippen- sowie Kieferstellungen mit dem geäußerten Laut zu verstehen. Mit der *quantitativen Lippensynchronität* ist der geäußerte Ton in Relation zur Lippenbewegung gemeint. Es ist hierbei wichtig darauf zu achten, dass kein Ton gehört wird, bevor die Lippenbewegung begonnen hat, und dass auch nach der Beendigung des Sprechaktes kein Laut mehr produziert wird. *Synchronität in Bezug auf die Sprechgeschwindigkeit* ist ebenfalls Teil der quantitativen Lippensynchronität, denn um Letztere zu erreichen, kann es notwendig sein, die Sprechgeschwindigkeit zu erhöhen oder zu senken. Bei der *qualitativen Lippensynchronität* geht es um die Lippenstellungen, die Artikulation von Lauten, und inwiefern diese Lippenstellungen Äquivalente in der Zielsprache haben. Weitere Merkmale der Synchronität sind sogenannte *paralinguistische Merkmale*. Dazu zählen Merkmale wie *Gestensynchronität*, also das Zusammenfallen einer getätigten Aussage mit einer körperlichen Bewegung, *Stimmsynchronität*, also die Übereinstimmung der Stimmenmerkmale von Ursprungsschauspieler und SynchronsprecherIn und *Charaktersynchronität*, also die Konvergenz der Charaktere in der Ursprungs- und Synchronfassung. Als weitere paralinguistische Merkmale können auch Lautstärke und Deutlichkeit beim Sprechen gelten. Ein sehr wichtiger Faktor in der Synchronisation ist allerdings die Stimme. Die Stimme kann biologische Merkmale (wie Geschlecht, Alter und Gesundheitszustand), psychologische und soziale Merkmale tragen. Die psychologischen Merkmale die durch die Stimme übertragen werden, sind eher begrenzt. Soziale Merkmale sind

zum Beispiel Dialekt oder Soziolekt, der bei der Synchronisation nur in sehr seltenen Fällen übertragen werden kann. Als *Charaktersistynchronität* wird im Allgemeinen die Übereinstimmung des Charakters in der Ursprungs- und in der Synchronfassung bezeichnet.

Schließlich wurde in diesem Kapitel besprochen wie sich *Synchronisation im Kontext der Translation* darstellt. Zweck und Strategien sind hier unabdingbar. Zwar spielen RohübersetzerInnen im Synchronisationsprozess nur eine kleine Rolle, dennoch sind Zweck und Strategien wichtige Planungsmerkmale der Synchronisation – was für den gesamten Synchronisationsprozess zutrifft. Auch *Normen* wurden in diesem Kapitel wieder aufgegriffen und in *Normen der Aufführungssituation* sowie *Normen der Sprache* unterteilt und analysiert, da die Aufführungssituation sowie die Normen der Sprache keinen unerheblichen Einfluss auf die Synchronisationsarbeit haben.

3. Fans, Laien mit Vorkenntnissen und Fan Produkte

3.0 Einleitung

Das vorliegende Kapitel beschäftigt sich mit Fans. Aufgrund der Thematik der vorliegenden Arbeit, wird es vorrangig um Fans medialer Produkte (wie zum Beispiel Fernsehserien und Filme) gehen. Zur Begriffsdefinition soll klargestellt werden: Wenn in diesem Kapitel von medialen Texten die Rede ist, so sind darin Filme, Serien etc. inkludiert. Denn auch sie können – wie in Kapitel 2 dargestellt – als Texte gesehen werden. Da Fans medialer Texte leider mehrfach von negativen Stereotypen betroffen sind, soll auch auf die Thematik des Fans und des Fandaseins kurz eingegangen werden, um ein klares Bild von Fans als Menschen zu schaffen. Des Weiteren wird im Folgenden nicht nur eine Definition von Fans geliefert, sondern Fans werden auch als Laien mit spezifischen Vorkenntnissen dargestellt. Letztendlich werden auch Fan Produkte wie zum Beispiel Fansubs und Fandubs (Untertitelungen und Synchronisationen von und durch Fans) beschrieben.

Das Wort „Fan“ leitet sich vom Englischen „fanatic“ ab und hat seinen Ursprung im Lateinischen „fanaticus“. In seiner lateinischen Ursprungsform trägt der Begriff fanaticus die Bedeutungen „dem Tempel zugehörig“, „Diener“ oder „begeisterter Anhänger“. In der heutigen Gesellschaft kann der Begriff „fan“ vielerlei Konnotationen haben. Wir sprechen von Fußball-Fans, von Serien-Fans und auch von Fans klassischer Musik oder Literatur. Meist ist damit lediglich eine Begeisterung für ein gewisses Thema gemeint. Wir sind Fans der Gegenstände, die uns begeistern.

Bezüglich Fans sind wir allerdings immer auch mit Stereotypen¹¹ konfrontiert. Denn wer kennt sie nicht, die „Trekkies“? Die stereotypischen Star Trek Fans, die oft als Loser dargestellt werden? Die Männer als bierbäuchige, bebrillte und glatzköpfige Mitte 40er, die noch bei der Mutter wohnen. Die Frauen als kreischende Furien, die bei dem kleinsten Winken ihres TV-Lieblings in Ohnmacht fallen. Die Leute, die verkleidet auf sogenannte Conventions gehen, und vielleicht sogar selbst das eine oder andere Stück „Fanfiction“ schreiben. Diese Leute, die mehr als das von der Gesellschaft als akzeptabel geltende Maß an Begeisterung für den Gegenstand ihrer Interessen zeigen, werden spätestens seit den späten 80ern, frühen 90ern belächelt, kritisiert und/oder oft herabgewürdigt: „To speak as a fan is to accept what has been labeled a subordinated position within the cultural hierarchy, to accept an identity constantly belittled or criticized by institutional authorities.“ (Jenkins 1992:23) Auch Fans von Mangas und Anime, um die es im Speziellen in der vorliegenden Arbeit geht, wird immer wieder mit Unverständnis und Abschätzung begegnet. Für viele Menschen bedeuten „Anime“ meistens kindische Serien oder Filme. Auch das sogenannte Cosplay (Ableitung aus *costume play*) bei welchem Fans sich als Charaktere aus Mangas und Anime kleiden und frisieren, stößt in der breiten Gesellschaft

¹¹ Stereotype werden nach Lippman (1922:79-114) verstanden als schematische, objektiv weitgehend unrichtige, kulturell bedingte Abbildungen der Welt in unseren Köpfen.

meist auf Unverständnis. Auf Anime wird in Kapitel 4 jedoch näher eingegangen, weshalb ich die Ausführungen zu dem Thema nun beenden werde. Das vorliegende Kapitel widmet sich nun Fans, deren Merkmalen und Eigenschaften sowie deren Produkte.

3.1 Fans – Merkmale und Eigenschaften

Was zeichnet einen Fan als solchen aus? Zum einen ist es, wie bereits erwähnt, die Begeisterung für ein gewisses Thema. Etwas, womit man sich gerne in der Freizeit auseinandersetzt. Fans wenden einen Teil ihrer Freizeit und Geldes auf, um sich dem Gegenstand ihrer Interessen näher zu bringen. Fans medialer Produkte allerdings zeichnet auch eine gewisse Intensität aus, die sie der Beschäftigung mit diesen medialen Texten entgegenbringen: „The difference between watching a series and becoming a fan lies in the intensity of their emotional and intellectual involvement.“ (Jenkins 1992:56). Und: „Fans are excessive readers: Fan texts are excessively popular. Being a fan involves active, enthusiastic, partisan, participatory engagement with the text.“ (Fiske 1994:146f) Fans sehen sich nicht nur ihre Lieblingsserie(n) an, sie zelebrieren sie fast schon. In Jenkins' Untersuchung (1992:56-60) wird gezeigt, dass Fans nicht einfach Fernsehen. Sie sehen sich bewusst „ihre“ Sendung an. Sie planen mitunter sogar ihren Tagesablauf danach. Sie zelebrieren die Zeit, die sie mit ihrer Lieblingsserie und Lieblingscharakteren verbringen können – so sieht sich ein weiblicher Fan ihre Lieblingsserie am liebsten alleine an, ohne Ablenkung durch die Familie und ein anderer weiblicher Fan zündet Kerzen an und dimmt das Licht (Seite 58). Die Serie stellt einen wichtigen Teil des Lebens eines Fans dar. Verpasste Folgen werden so bald als möglich nachgeholt. Zu Jenkins' Zeit der Untersuchung war das Internet in seiner Mannigfaltigkeit noch nicht so ausgeprägt, weshalb Fans ihre Serien oft auf VHS Kasette aufgenommen haben. Hat ein anderer Fan eine Folge verpasst, wurden oft Videokassetten ausgetauscht, damit die Lücke so bald als möglich geschlossen werden konnte (vgl. Jenkins 1992:71). Heutzutage ist das Nachholen einer versäumten Folge sicherlich mit weniger Aufwand – und vermutlich auch mit weniger Interaktion – verbunden.

Der Austausch mit anderen Fans stellt ebenfalls einen wesentlichen Faktor des Fandaseins dar. Es ist in den meisten Fällen nur eine Frage der Zeit, bis ein Fan auch auf das dazugehörige Fandom (also die Fanszene) stößt. Denn die Entdeckung des Fandoms ist für viele Fans eine maßgebliche soziale Errungenschaft: „Fandom is generally defined as an intrinsically social phenomenon in which a person becomes a fan, in part, for the social connections or community that fandom entails.“ (Baym 1998:112) Da viele Fans für ihr Fandasein von anderen belächelt oder abschätzig behandelt werden, stellt der Zusammenhalt und die gegenseitige Unterstützung, die Fans durch das Netzwerk des Fandoms erleben, eine Erleichterung dar:

Public attacks on media fans keep other viewers in line, making it uncomfortable for readers to adapt such “inappropriate” strategies of making sense of popular texts or to embrace so passionately materials of such dubious aesthetic merit. Such representations isolate potential fans from others who share com-

mon interests and reading practices, marginalize fan activities as beyond the mainstream. (Jenkins 1992:19)

Durch diese Marginalisierung werden viele Fans von anderen isoliert. Sobald aber ein Fan „sein“ Fandom entdeckt, fühlt er/sie sich nicht mehr alleine mit der Faszination für ein bestimmtes Fernsehprogramm (vgl. Jenkins 1992:23). Das Reizvolle am Fandom ist demzufolge die Zugehörigkeit und auch die Gemeinsamkeit, die die Menschen verschiedenen Alters, verschiedener Herkunft, und anderer unterschiedlicher sozialer Faktoren miteinander entdecken (vgl. Fiske 1994:24). Auch erleichtert das Internet den Austausch mit anderen Fans: „The computer net only intensified this process, letting fans compare notes, allowing theories to become progressively more elaborated and complex through collaboration with other contributors.“ (Jenkins 1992:79) Durch die Partizipation in einem (oder mehreren) Fandom(s) entsteht nicht nur ein Gefühl der Zugehörigkeit sondern es entstehen auch Freundschaften. Denn meistens geht es nur anfänglich oder zum Teil um die Lieblingsserie. Die Gemeinsamkeit schafft ein soziales Netzwerk, in dem man sich verstanden und integriert fühlt. Es wird nicht nur über die Serie, die SchauspielerInnen und letzten sowie mögliche zukünftige Folgen diskutiert. Auch das private Leben der einzelnen NutzerInnen wird Teil des interaktiven Austausches.

Des Weiteren zeichnet das Fandasein aus, dass mediale Texte nicht nur konsumiert, sondern auch erweitert werden: „Fans, like other consumers of popular culture, read intertextually as well as textually and their pleasure comes through the particular juxtapositions that they create between specific program content and other cultural materials.“ (Jenkins 1992:37) Wie in jeder Situation gesagt werden kann, so lesen Fans die medialen Texte nicht, oder nicht nur, nach Intention der AutorInnen, sondern bilden ihre eigene Wahrnehmung darauf ab. Sie rezipieren und interpretieren die Texte nicht nur, sie integrieren die Texte in ihr tägliches Leben:

Recent work in cultural studies directs attention to the meanings texts accumulate through their use. The reader's activity is no longer seen simply as the task of recovering the author's meanings but also as reworking borrowed materials to fit them into the context of lived experience. (Jenkins 1992:51)

Fanrezeption ist demzufolge darauf ausgerichtet, sich die medialen Texte zu eigen zu machen und eine Vernetzung zwischen den einzelnen Texten sowie zwischen den Texten und dem eigenen Leben herzuleiten. Wie schon Risku (1998:159) angemerkt hat, besitzt kein Text (bzw. kein Terminus) Bedeutung oder Sinn an sich. Bedeutung und Sinn werden erst von den LeserInnen erschaffen. Dies gilt auch für mediale Texte. Fiske (1994:6) meint hierzu: „All meanings are ultimately intertextual“ Denn kein Text kann je die ganze Bedeutung seines Inhaltes übertragen, „for this can exist only in that ill-defined cultural space between texts that precedes the texts that both draw upon and contribute to it, which exists only in its constant circulation among texts and society.“ Und: „A reading, like a text cannot of itself be essentially resistant or conformist: it is its use by a socially situated reader that determines its politics.“ (Fiske

1994:45) Somit ist es immer Sache der LeserInnen, dem Text die Bedeutung zuzuschreiben. Und da Fans sich mit ihren Interessen intensiver beschäftigen, beschäftigen sie sich auch mit den Texten intensiver. Durch die Abbildung ihres sozialen Lebens, durch Ziehen von Parallelen zwischen den Texten und dem eigenen Leben, entstehen neue beziehungsweise andere Bedeutungen des Textes, als von den Autoren eventuell ursprünglich intendiert. Fans lesen die Texte in einer Gründlichkeit und untersuchen sie auf eine Tiefe, die von einem regulären Publikum nicht gesehen und vielleicht auch als „zu intensiv“ erachtet wird. Außerdem ziehen Fans auch intertextuelle Parallelen und verknüpfen die Texte untereinander. Wie dies aussehen kann, wird zum Beispiel in Kapitel 3.3 (ab Seite 49 der vorliegenden Arbeit) dargestellt.

Als weiterer Punkt der das Fandasein ausmacht, sei die Fanrezeption erwähnt. Fanrezeption findet nicht hinter verschlossenen Türen statt. Denn die Rezeption und Interpretation stellt einen Teil des Austausches mit anderen Fans dar: „Fan reception cannot and does not exist in isolation, but is always shaped through input from other fans and motivated, at least partially, by a desire for further interaction with a larger social cultural community.“ (Jenkins 1992:76) So gehen Fans bei der Diskussion um ihre Serie(n) oft weit mehr in die Tiefe, als dies bei durchschnittlichen Fernseh-ZuseherInnen der Fall ist. Die Hingabe zu Details und der Versuch aus diesen Details etwas Sinnvolles und Nachvollziehbares zu machen, ist ebenfalls Teil der Art und Weise, wie Fans rezipieren. Das heißt allerdings nicht, dass Fans auf eine Art und Weise interpretieren, die ihre Lieblingsserie als unfehlbar dastehen lässt. Vielmehr ist eine Liebe zum Detail vorhanden, die auch die Makel der Serie erkennt. Werden allerdings zum Beispiel Änderungen im Format oder bezüglich des Inhaltes der Serie vorgenommen, ohne diese Änderungen hinreichend zu erklären oder zu rechtfertigen, so trifft dies auf Unverständnis und in vielen Fällen auch auf Protest aufseiten der Fans (vgl. Jenkins 1992:106). Fans wollen demnach nicht nur Konsistenz und logische Zusammenhänge in der Entwicklung der Charaktere und des Plots, sie wollen auch was sich als „emotionaler Realismus“ bezeichnen lässt: Sie wollen Geschichten die emotional realistisch sind und mit denen sich die ZuseherInnen identifizieren können (vgl. Jenkins 1992:107). Das ist auch das Fazit dieser Ausführung: Fans interpretieren nicht einfach „irgendetwas“ in die Geschichten und Charaktere „hinein“; sie identifizieren sich mit ihnen. Und sie verknüpfen die Geschichten und Themen, die in den Serien angeschnitten und besprochen werden mit Geschichten und Themen, mit denen sich die Fans auch in ihrem täglichen Leben auseinandersetzen müssen:

What counts as “plausible” in such a story is a general conformity to the ideological norms by which the viewer makes sense of everyday life. Such a conception of the series allows fans to draw upon their own personal backgrounds as one means of extrapolating beyond the information explicitly found within the aired episodes. (Jenkins 1992:107)

3.2 Fans als translatorische Laien mit speziellen Vorkenntnissen

Wie bereits in Kapitel 1 festgestellt, ist der Begriff Laie im Kontext der vorliegenden Arbeit nicht abwertend gemeint. Laien sind Menschen, die entweder am Beginn ihrer Ausbildung in einem bestimmten Bereich stehen oder die über ein Basiswissen in einem bestimmten Bereich verfügen. In Anlehnung an die Laien-Linguistik lassen sich Themen und Thesen aufgreifen, die für Translationslaien ebenfalls über Gültigkeit verfügen. So hat zum Beispiel Antos (1996:33) festgestellt: „Laien-Theorien sind häufig mehrdeutig, formal inkohärent und inhaltlich inkonsistent (widersprüchlich).“ Dies deckt sich mit der Darstellung in Kapitel 1 in der gezeigt wurde, dass Laien zu wenig reflektieren, meistens ohne Analyse vor oder nach dem Translationsprozess arbeiten und hauptsächlich oberflächliche Textmerkmale (beispielsweise Wörter) als Problemfaktoren erkennen. Wenn man vom soziologischen Standpunkt ausgeht, dann ist die Beziehung zwischen ExpertInnen und Laien eine, die durch den ExpertInnenstatus und das Laienbedürfnis ständig bekräftigt wird: „By offering expertise, the expert reinforces his/her own role and creates laypersons, by seeking expertise, people reinforce the status of the expert, and the status of laypersons.“ (Wilton & Stegu, 2011:7). Geht man allerdings, wie in Kapitel 1 beschrieben, vom kognitiven Standpunkt aus, so muss es doch einen Grund geben, warum bestimmte Menschen als ExpertInnen angesehen werden. Einer dieser Gründe ist die Ausbildung. Menschen eines Berufes haben meist eine einschlägige Ausbildung, die sie zur Ausübung des besagten Berufes ermächtigt. Anders ausgedrückt:

The expert can also be identified by formal qualifications, such as certificates (...). The expert is identified as having a certain kind of specialized and exclusive knowledge either through intensive involvement in some field or at least in comparison to other people in the environment. (Wilton & Stegu 2011:7)

Im Gegensatz dazu können Laien so definiert werden: „A layperson is identified by the lack of all formal qualification, the lack of special training and degrees.“ (Wilton & Stegu 2011:7) Allerdings ist diese Definition für das vorliegende Kapitel eine etwas zu einschränkende. Im vorliegenden Kontext ist die Definition von Fans als reine Laien nicht ganz richtig. Denn Anime-Fans haben meist bereits gewisse Vorkenntnisse die japanische Sprache und/oder Kultur betreffend. Diese Vorkenntnisse können von rudimentären Sprachfloskeln bis hin zu profundem Wissen über Sprache und Kultur des Landes reichen. Dadurch bewegen sie sich in einem Umfeld – nämlich in ihrem Fandom – in Kreisen, in denen nahezu jedes Mitglied über ein gewisses Maß an Vorkenntnissen verfügt. Folglich sind sie nicht unbedingt von außenstehenden ExpertInnen abhängig, um Wissen zu generieren. Andere Fans, die mehr Wissen akkumuliert haben, bieten selbiges gerne an und stoßen dadurch auch auf positives Feedback. Oder, anders ausgedrückt: „Within the realm of popular culture, fans are the true experts; they constitute a competing educational elite, albeit one without official recognition or social power.“ (Jenkins 1992:86) Diese Aussage trifft hauptsächlich auf das Wissen und die Expertise

um die Serien und deren Charaktere zu. Denn, wie wir gesehen haben, befassen sich Fans eingehender und intensiver mit ihren Lieblingsserien und -charakteren. Dadurch eignen sie sich detailliertes Wissen bezüglich des Plots und der Charaktere an. Sie besitzen spezifisches Wissen über Herkunft und Beweggründe der Charaktere, und verfügen in den meisten Fällen auch über ein detailliertes Wissen wann was in welcher Folge der Serie gesagt oder getan wurde. Das macht sie auf dem Gebiet der Serie zu ExpertInnen. Wenn dann noch Sprach- und Kulturkenntnisse hinzukommen, so sind sie, was das Verstehen und Einfühlen in die Charaktere betrifft und die Herkunft von kulturellen Begebenheiten, Floskeln oder Handlungsweisen, in einer einmaligen Position. Dies bedeutet nicht, dass Fans auch die besseren TranslatorInnen sind. Wie wir noch sehen werden, trifft dies eher nicht zu. Auch was die Erstellung von Untertitel betrifft, liefern Fans zum Teil zwar professionelle Produkte ab, allerdings gibt es auch genügend gegenteilige Beispiele. Was allerdings das Wissen um die Serie und Charaktere betrifft, so sind Fans tatsächlich ExpertInnen auf ihrem Gebiet.

Für das vorliegende Kapitel trägt dieser Laienstatus – mit spezifischen Kenntnissen – eine wichtige Rolle, denn: „beliefs and attitudes that are encoded in fixed expressions such as sayings and proverbs can be analyzed as elements of a language, reflecting a sediment of shared beliefs, irrespective of the individual speaker.“ (Wilton & Stegu 2011:4) Wenn man Sprache hier mit Translation ersetzt oder erweitert, ergibt sich daraus die Erkenntnis, dass diese von einer Gruppe geteilten Ansichten – bezüglich der Translation in unserem Fall – sich daran erkennen lassen, wie übersetzt wird. Denn die Art und Weise wie und auch was übersetzt wird, reflektiert, was Übersetzende als relevant und korrekt erachten. Ich werde mich in der vorliegenden Arbeit damit beschäftigen, was Fans in der Synchronisation von Anime als relevant erachten, und daraus eine Erkenntnis gewinnen, welches Verständnis diese Laien von Translation haben. Anders gesagt:

Das in laien-linguistischer Literatur präsentierte Wissen basiert (...) *nicht* auf *individuellem* (oder individuell gewonnenem) Wissen. Es steht vielmehr in einer bestimmten öffentlichen, genauer: in einer bestimmten publizistischen *Tradition* (...). Diese Tradition liefert – wenn auch implizit – bestimmte Erwartungsmuster sowie Kriterien für die Beurteilung laien-linguistischer Produkte. (Antos 1996:27) [Hervorhebung im Original, Anm.]

Die Tradition und Erwartungsmuster lassen sich auch bei Chesterman's (1997:54) Aussage wiederfinden, dass (soziale) Normen sich alleine durch ihre Existenz als gültig erweisen und durch die Einhaltung dieser Normen, diese gefestigt werden und in Verhaltensmuster übergehen können. Die oben zitierte Aussage hat des Weiteren generell für Laien-Produkte Gültigkeit. Allerdings bewegen sich auch ExpertInnen-Produkte meist in einer gewissen Tradition. Am Beispiel der Translation gesehen, kann man durch die Geschichte sehr gut erkennen, welche Normen, Erwartungen und Beurteilungskriterien in bestimmten Epochen vorherrschend waren. Vermutlich ist der Unterschied allerdings einerseits in der Reflexion zu finden – denn, wie in Kapitel

1 beschrieben, ExpertInnen reflektieren mehr als Laien, und andererseits liefert die Wissenschaft an sich auch bereits durch die Objektivität eine andere Basis der Kriteriengewinnung.

Wenn Laien eine Tätigkeit ausüben – wie zum Beispiel Übersetzen oder Anfertigen von Untertiteln – so sind sie einerseits von inneren Prinzipien gesteuert, sowie von Standards bzw. Normen, die im jeweiligen Sektor vorherrschen. Außerdem werden Laien bei der Akquise ihrer – laienhaften – Fähigkeiten mit einem Gefühl des „dazu Gehörens“ konfrontiert: „This folk notion of “fitting in” is felt to be a very powerful force in language acquisition (even in the acquisition of alternative dialects).“ (Niedzielski 2000:257). Auch hier können wir „language acquisition“ mit „Translationserfahrung“ ersetzen. Menschen wollen immer „dazugehören“ und „hinein passen“ in die Gruppe, in der sie sich gerade bewegen. Fans begeben sich in ein Fandom, indem sie Zusammenhalt finden, da sie alle dieselben Interessen teilen. Daher möchten Fans, die neu hinzukommen bestimmt nicht negativ auffallen und eignen sich die Umgangsformen sowie den internen Jargon an. Wenn nun ein Fan eine Tätigkeit ausübt, so wird es sie auf die Art und Weise ausüben die ihm/ihr 1) beigebracht wurde, 2) die er/sie anhand von anderen Paralleltexten ableitet und 3) die er/sie als wichtig und richtig erachtet. In Kapitel 3.3.1 (Seite 50 - 55 der vorliegenden Arbeit) werden Fansubs – also von Fans angefertigte Untertitel – beschrieben. Und wie dort beschrieben ist, folgen Fansubs anderen Ansprüchen als professionell angefertigte Untertitel. Da allerdings gewisse Standards, vor allem die Inkludierung von zusätzlicher Information, öfter vorkommen, kann nicht von einem Einzelfall ausgegangen werden. Diese Inkludierung zusätzlicher Information weist auf einen Standard, eine Norm innerhalb der Fangemeinde hin. Dies kann einerseits mit dem „fitting in“ erklärt werden – wenn jemand neu beginnt Fansubs anzufertigen, dann möchte diese Person bestimmt dazu gehören und nicht auf Ablehnung stoßen. Weshalb die Untertitel nach der gängigen Form angefertigt werden. Andererseits kann dies auch an der mangelnden Reflexion liegen, die sich bei Laien oft erkennen lässt. Außerdem kann festgehalten werden: „Die Laien-Linguistik sagt dem Laien einerseits, worauf er beim Sprechen oder Schreiben im Hinblick auf *soziale Erwartungen achten* muß, und andererseits wie er das im Hinblick *auf kognitive Beschränkungen fertigbringen* kann.“ (Antos 1994:141) [Hervorhebung im Original, Anm.]. Wenn man hier wieder die Laien-linguistik mit der Laientranslation ersetzt, kann in diesem Fall ebenfalls festgestellt werden, dass Laien bei der Erstellung von Untertiteln auf *soziale Erwartungen* achten – genauer gesagt, auf die sozialen Erwartungen der Fans. Ob über kognitive Beschränkungen reflektiert wird, ist allerdings im vorliegenden Kontext fraglich, da von Fans angefertigte Untertitel zum Teil von einem Informationsüberfluss geprägt sind, der unmöglich in der Zeit rezipiert werden kann, in der Untertitel und Bild zu sehen sind.

3.3 Fanprodukte

„Fan-produced work respond to the perceived tastes of their desired audience and reflect the community's generic traditions as much as those originating within commercial culture.“ (Jenkins 1992:88)

Unter dem Begriff Fanprodukte möchte ich an dieser Stelle alle von Fans produzierten Texte (im erweiterten Sinne) zusammenfassen. Zu Fanprodukten zählen Fansubs (also Fanuntertitelungen), Fandubs (Fansynchronisationen), Fanfiction (Texte, die Fans über die Charaktere ihrer Lieblingsserie schreiben, oft auch mit veränderter Entwicklung und verändertem Plot), Fanart, Fanvideos und Fansong (die von Fans „Filk“ genannt werden). Diese Texte werden aus unterschiedlichen Beweggründen produziert, stellen aber alle einen Teil der Fankultur dar. Nicht jeder Fan partizipiert in der Produktion solcher Texte, andere stellen Produkte in mehreren der genannten Genres her. Der Grund für die Produktion der Fantexte ist im Falle von Fansubs und Fandubs ein sehr pragmatischer: Fans haben Interesse an neuen Anime-Serien, die in ihrem Land allerdings nicht verfügbar sind. Durch die Produktion von Fansubs und –dubs kann dieser Mangel vorläufig behoben werden. Dadurch wird es auch den ProduzentInnen der Serien ermöglicht, den Markt zu erweitern und neue ZuseherInnen zu gewinnen. Die Produktion von Fansubs und -dubs ist zwar nicht legal, unterliegt allerdings seitens der Fans einer Art Ehrenkodex, der besagt, dass die Produktion eingestellt wird, sobald die Serie, für die die Fansubs und -dubs angefertigt werden, im jeweiligen Land verfügbar ist.

Die Beweggründe für die Produktion von Fanfiction und und anderen Texten, die mit der Vorlage der Originalserie arbeiten und diese eventuell erweitern, sind etwas komplexer. Jenkins (1992:162) observiert diesbezüglich Folgendes:

fan culture reflects both the audience's fascination with programs and fans' frustration over the refusal/inability of producers to tell the kinds of stories viewers want to see. Fan writing brings the duality of that response into sharp focus: fan writers do not so much reproduce the primary text as they re-work and rewrite it, repairing or dismissing unsatisfying aspects, developing interests not sufficiently explored.

Es ist hierbei gleichgültig, ob es sich bei den Texten um Fanfiction, Fanart, Fanvideos oder Filk handelt. Sie alle bearbeiten Aspekte der Serie oder der Charaktere, die die Fans als nicht zufriedenstellend, unlogisch oder nicht der Serie/den Charakteren entsprechend empfinden oder Aspekte an ihren Serien oder Charakteren, die sie vereinfacht gesagt, näher erläutern möchten. Die deutlichste Bearbeitungsform hierbei ist Fanfiction, da sich die Geschichten hier durch die Erzählweise eindeutig lenken und nachvollziehen lassen. Aber auch Fanart erlaubt es den ProduzentInnen, ihre Charaktere so darzustellen, wie sie diese entweder wahrnehmen oder wie sie sie gerne hätten. Dies geschieht in manchen Fällen in Kombination mit romantischen Elementen, die Hauptcharaktere einer Serie werden beispielsweise als Paar dargestellt, ohne dass dies in der Serie so passiert, vorgesehen ist oder angedeutet wird. Filk – wie Fans ihre Fanlieder bezeichnen, dient dem musikalischen Austausch und fokussiert sich meist auf Themen aus der

„Fanwelt“ und kombiniert diese mit Tönen aus populärer Musik oder aus der Volksmusik des jeweiligen Landes. Fanvideos verwenden ebenfalls Musik – dies können populäre Lieder aus der Pop-Kultur sein, oder auch persönliche Favoriten der ProduzentInnen – die als Untermalung dient für die Thematik in Video-Ausschnitten gezeigt wird. Dabei wird sich nicht immer auf dieselbe Serie beschränkt, sondern es kann auch zu Zusammenschnitten von Szenen verschiedener Serien kommen. Die Videos zeigen ebenfalls Aspekte der Charaktere oder Serien, und rücken sie mitunter in ein neues Licht. Dabei werden Szenen ausgeschnitten, neu zusammengefügt und mit der ausgewählten Musik untermalt, um die Stimmung zu verdeutlichen. Auch hier sind romantische oder erotische Aspekte nicht unüblich.

3.3.1 Fansubs

Als Fansubs¹² werden Untertitelungen bezeichnet, die von und für Fans einer Serie – meist einer Anime-Serie – angefertigt werden. Fansubs (also Fan + Subtitles) sind seit den frühen 1980er Jahren üblich und durch die Nutzung des Internets hat sich sowohl ihre Anzahl als auch ihre Verbreitung weit gesteigert. Diese Tätigkeit ist zwar nicht legal, wird aber in den meisten Fällen toleriert, da sie dazu beiträgt, neue potentielle ZuseherInnen für eine Serie zu gewinnen. Demzufolge kann auch der Zielmarkt erweitert werden, denn wenn mehr Leute um eine Serie wissen, können sie bei den verantwortlichen Institutionen anfragen oder dafür plädieren, die jeweilige Serie in das regelmäßige Programm aufzunehmen. Der moralische Kodex, den die meisten Fansubber (diejenigen Personen, die Fanuntertitel anfertigen) ehren, besagt, dass die Fansubbing Tätigkeit eingestellt wird, sobald eine Serie in einem Land entweder ausgestrahlt oder auf DVD erhältlich ist. Denn ist die neue Serie im jeweiligen Land erhältlich, hat das Fansubbing seinen Zweck erfüllt und wird nicht mehr gebraucht. Auch wenn die Untertitelung von Laien ausgeführt wird und es immer wieder zu sprachlichen wie inhaltlichen Fehlern kommen kann, so ist die Ausführung der Tätigkeit sehr organisiert und mit viel Aufwand verbunden. Fansubbing besteht, wie jede Untertitelung, aus mehreren Arbeitsschritten, die entweder auf verschiedene Fans aufgeteilt, oder von einem Fan ausgeführt werden. Teil des Untertitelungsprozesses ist es zuerst, das Rohmaterial zu erhalten. Dies wird meist durch das Kopieren des Materials von DVDs, VHS, oder TV Ausstrahlung erreicht. Die Kopie des DVD Materials stellt allerdings eine höhere Qualität dar, weshalb dieses zur Weiterbearbeitung bevorzugt wird (vgl. Díaz Cintas & Muñoz Sánchez 2006:37). Ist das Ausgangsmaterial – in welcher Qualität auch immer – vorhanden, wird es übersetzt. Spotten und Splitten sind in der Untertitelungsbranche die Tätigkeiten, in denen festgestellt wird, wann ein Untertitel ein- und auszublenden ist (Spot-ten). Und wie Sätze am besten aufzuteilen sind (Splitten), damit sie sinngemäß bleiben, und

¹² Mehr Informationen finden sich unter anderem bei Díaz Cintas & Muñoz Sánchez (2016).

gleichzeitig die gängigen Richtlinien bezüglich maximaler Zeichenzahl und minimaler Standzeit (wie lange der Untertitel eingeblendet sein muss) eingehalten werden¹³ (vgl. Jüngst 2010:31f). Spotten und Splitten können bei Fansubs entweder von derselben Person übernommen werden, die auch für die Übersetzung der Untertitel verantwortlich ist, oder aber auch von einer anderen, deren Aufgabe sich nur auf das Spotten und Splitten bezieht. Weiters in den Untertitelungsprozess involviert sind sogenannte Schriftsetzer. Deren Aufgabe besteht darin, die Schriftart sowie -größe und -farbe für die Untertitel festzulegen. Bezüglich der Schriftart, der Schriftfarbe und auch Kursivsetzung etc. gibt es ebenfalls Richtlinien, die beachtet und eingehalten werden müssen. So ist es zum Beispiel üblich, dass Stimmen, die aus dem Off gesprochen werden (deren SprecherIn nicht sichtbar ist), meist kursiv gesetzt werden. Um in Dialogen die einzelnen Sprechakten den jeweiligen SprecherInnen zuordnen zu können, werden in den meisten Fällen verschiedene Farben für die verschiedenen (sichtbaren) SprecherInnen verwendet. Hinzu kommt, dass bei Anime stets ein Anfangs- und Endlied ausgestrahlt wird, das für ZuseherInnen mit einer Art Karaoke-Effekt versehen wird; während das Lied zu hören ist, wird die jeweilige Textzeile am Bildschirm angezeigt und entweder mit Farbverläufen oder mit einem Punkt versehen, um anzuzeigen, welches Wort bzw. welche Silbe gerade gesungen wird. Da allerdings diese Karaokelieder in Fansubs und in Anime generell immer mehr an Komplexität gewinnen, erscheint auch ein neues Berufsprofil, das sich ganz dieser Sparte widmet: Der „karaokeman“ (vgl. Díaz Cintas & Muñoz Sánchez 2006:38). Die Person des „karaokeman“ ist alleinig für die Setzung der Untertitel für Anfangs- und Endlieder verantwortlich. Diese können mitunter etwas überladen wirken, wenn Fans sich um diesen Bereich kümmern. Denn zusätzlich zum japanischen Text – der meist am oberen Bildrand zu sehen ist – wird dieser Text in den meisten Fällen in sogenannte *romaji* gesetzt – es wird also die arabische Silbenschrift verwendet um die phonetische Aussprache der einzelnen Wörter wiederzugeben. Darüber hinaus wird auch noch eine Fassung in der jeweiligen Sprache – meist am unteren Bildrand – angeboten¹⁴.

¹³ Auch wenn sich die Feinheiten von Firma zu Firma ändern können, kann man mehr zu den Richtlinien bezüglich der Untertitel zum Beispiel hier nachlesen: <http://www.untertitelrichtlinien.de/>

¹⁴ Meines Erachtens ist die zusätzliche Verwendung von *romaji* darauf zurück zu führen, dass viele Anime-Fans auch ein Interesse an der japanischen Sprache und Kultur haben. Daher wollen sie anderen Anime-Fans das Erlernen der Sprache erleichtern und bilden die Wörter auch in *romaji* ab, damit sie sie lesen können.



Abb.1 Beispiel aus Díaz Cintas & Muñoz Sánchez (URL)

Leider führt dies zu einer Überladung des Bildes und als ZuseherIn weiß man gar nicht, wohin man blicken soll. Da diese Untertitel auch oft nur für den Bruchteil einer Sekunde eingeblendet werden, ist ein tatsächliches Erlernen der Sprache und Schriftzeichen wohl nur dann möglich, wenn man sich die Folge im verlangsamen Modus ansieht.

Weitere Personen, die in den Untertitelungsprozess involviert sind, sind LektorInnen und KorrektorInnen. Ihre Aufgabe besteht darin, die Übersetzung zu lekturieren und zu korrigieren, das heißt, auf natürlichen Fluss der Sprache, auf Reduktion von Rechtschreibfehlern sowie inhaltliche Kohärenz zu achten. In einem letzten Arbeitsschritt wird das Material an Encoder geliefert, die es in ein Encodierungs Programm einarbeiten. Das fertige Produkt ist ein Anime, mit dem Soundtrack der Ausgangssprache und Untertitel in der Zielsprache, die über die Originalbilder gelegt wurden (Díaz Cintas & Muñoz Sánchez 2006:40). Ist das Produkt fertig, wird es anderen Fans über diverse Medien zur Verfügung gestellt. Da Fansubber sich ihrer Zielgruppe (nämlich anderen Fans, die eine Affinität für die japanische Sprache und Kultur haben), bewusst sind, wird oft sehr nahe am Ausgangstext übersetzt und man bemüht sich, so viel des Lokalkolorits und der kulturellen Themen in der Sprache zu bewahren.



Abb. 2 Beispiel für die Wahrung sprachlicher Äußerungen
(URL: Kenishin^a. 1996. 00:03:11)

Wie in Abbildung 2 gezeigt, hat man sich bei der Übersetzung von „oro“ (おろ) (kommt von おろおろ – ororo – und bedeutet so Etwas wie „unsicher, verwirrt, schwankend, kopflos“) dazu entschlossen, sie stehen zu lassen und so die Verwirrung, die dieses Wort ausdrückt, ebenfalls auf die Zuseher wirken zu lassen. Da „oro“ im Deutschen nichts bedeutet, kann man als ZuseherIn nur aus dem Kontext erschließen, was es wohl ausdrücken mag.

Auch ist es bei Fansubs nicht unüblich, dass mittels Anmerkungen der ÜbersetzerInnen oder Glossaren auf kulturelle Themen (wie zum Beispiel Hintergründe von Festen, Bedeutung von Namen etc.) innerhalb der Folge eingegangen und erklärt wird.



Abb. 3: Beispiel für ÜbersetzerInnennotiz innerhalb einer Untertitelung
(URL: Kenishin^a. 1996. 00:03:12)

In Abbildung 3 ist ein Beispiel für eine ÜbersetzerInnen-Notiz ersichtlich. Da die Serie, aus der dieser und der obrige Screenshot stammt, „Rurouni Kenishin“ (るろうに剣心) heißt, hat man sich offensichtlich dazu entschlossen, im Deutschen das „Rurouni“ stehen zu lassen, und eine Notiz einzufügen, dass dies „Wanderer“ oder „Vagabund“ bedeutet. In einer professionellen Untertitelung wäre wohl „Rurouni“ mit „Wanderer“ oder „Vagabund“ ausgetauscht worden, denn man kann nicht davon ausgehen, dass einem deutschsprachigen Zielpublikum „Rurouni“ ein Begriff ist. Darüber hinaus mutet es im Deutschen sehr befremdlich an, einen Satz wie „Ich bin ein Rurouni“ zu hören oder zu lesen. Des weiteren ist anzumerken, dass das zweite „u“ von „Rurouni“ einer verlängerten Aussprache des davor stehenden „o“’s dient. Demnach entspricht die Umschreibung von るろうに mit „Rurouni“ zwar der allgemein üblichen Darstellungsweise von verlängerten Vokalen im Deutschen, ist für Sprachlernende allerdings irreführend, da るろうに nicht als „Rurouni“ sondern als „Rurooni“ ausgesprochen wird (eine weitere schriftliche Darstellung könnte „Rurōni“ sein).

Prinzipiell kann gesagt werden, dass die Qualität von Fansubs einer hohen Schwankungsbreite unterliegt. Einerseits gibt es Unterschiede, was die tatsächliche Übersetzungsqualität der Untertitel betrifft. So zeigen Díaz Cintas & Muñoz Sánchez (2006:42) ein Beispiel, in dem eine Folge der Serie *Ghost in the Shell* auf drei verschiedene Arten übersetzt und untitled wurde. Der erste ist durch die fehlerhafte Übersetzung nicht verständlich, der zweite ist etwas holprig formuliert und an dem dritten lässt sich kein großer Mangel erkennen. Zumindest für mich nicht, da ich das Ausgangsmaterial kenne und mir dementsprechend kein richtiges Urteil bilden kann. Andererseits gibt es auch Unterschiede was die Qualität der Darstellung der Untertitel betrifft. Damit meine ich, ob und in welchem Ausmaß die handelsüblichen Standards für Untertitel eingehalten wurden. Diese Standards betrifft, wie bereits erwähnt, Standzeit der Untertitel, Länge, Position am Bildschirm, und farbliche oder schriftliche Markierung der Untertitel. So konnte ich im letzten Beispiel (Abbildung 2 und 3) beobachten, dass die sprachlichen Äußerungen der verschiedenen Charaktere nicht durch unterschiedliche Farben markiert waren. Dadurch kann den ZuseherInnen das Verständnis erschwert werden, welche/r ProtagonistIn welchen Part spricht. Dies kann vor allem dann zu einer besonderen Herausforderung werden, wenn mehrere Charaktere gleichzeitig sprechen.

Es gibt allerdings auch Beispiele qualitativ hochwertiger Fansubs. Daher bin ich zu dem Ergebnis gekommen, dass das eindeutigste Unterscheidungsmerkmal zwischen professionellen Untertitel und Laienuntertitel die Integration von zusätzlicher Information ist. Dies führt eventuell dazu, dass Fans einerseits mit sehr viel Information konfrontiert werden, und die einzelnen Takes mit Untertiteln überladen wirken können. Andererseits wird den ZuseherInnen dadurch die Möglichkeit gegeben, etwas zu lernen. Ob dieser Lerneffekt tatsächlich eintreten kann, sei aufgrund der Schnelligkeit der Untertitel sowie der dazugehörigen Informationen, Glossaren und Notizen in Frage gestellt.

Es sei an dieser Stelle angemerkt, dass sich die in der vorliegenden Arbeit erbrachten Beispiele von Fansubs ausschließlich auf Anime beschränken. Wie Dwyer (2012) allerdings gezeigt hat, werden nicht nur Anime-Serien von Fans untertitelt, sondern auch Inhalte verschiedenen Ursprungs und Formats – von koreanischen Drama-Serien bis hin zu amerikanischen Science-Fiction Serien. In dem von ihr ausgewählten Beispiel hat sie darlegen können, dass die Fangemeinde nicht nur gemeinsam an der Untertitelung einer Serie arbeitet, denn es können bis zu 500 Personen an der Untertitelung für eine einzige Folge beteiligt sein (vgl. Dwyer 2012:218), sondern sich mitunter auch professioneller Arbeitsweisen bedient. Die Fans in der von ihr untersuchten Community¹⁵, kollaborieren auf mehreren Ebenen miteinander und erhalten dadurch auch einen Einblick in ein semi-professionelles Arbeiten.

Daher ist an dieser Stelle ausdrücklich darauf hinzuweisen, dass die in der vorliegenden Arbeit besprochenen Beispiele bezüglich Fansubs zwar auf Anime eingeschränkt sind und die Qualität der Fansubs nicht immer einem professionellen Translationsstandard entspricht. Allerdings kann und darf dies kein Rückschluss auf Fansubs allgemein sein. Denn, Fansubs werden für mehr als nur Anime angefertigt und sind nicht immer gleichzusetzen mit minderer Qualität oder unprofessionellen Standards. Auch der Sorge von Ferrer Simó (zitiert in Pérez Gonzáles, 2007:274), dass die Fansubbing Praxis einen potenziell negativen Effekt auf professionelle Translation ausübt, kann hier widersprochen werden.

3.3.2 Fandubs

Fandubs sind Synchronisationen die von und für Fans angefertigt werden. Der Synchronisationsprozess ist ähnlich der in Kapitel 2 beschriebenen Arbeitsweise. Zwar stehen Fans nicht dieselben technischen Mittel zur Verfügung wie sie in Synchronisationsstudios angeboten werden, aber die Programme und Mittel die im Internet angeboten werden, sind für die Fans ausreichend. Auch hier werden die Dialoge zuerst übersetzt. Dann werden die Animes mithilfe eines Programmes von ihrer ursprünglichen Tonspur befreit und die Fans sprechen dann ihren Part darüber. Anschließend wird das Material in ein Video-Format konvertiert und an die Fangemeinde freigegeben. Wie auch in 3.3.1 beschrieben, kann hier die Person, die die Synchronisation produziert dieselbe Person sein, die auch den Text übersetzt, oder die Arbeitsschritte werden aufgeteilt. Auch bei Fandubs variiert die Qualität und es finden sich wenig gelungene wie auch hervorragende Fansynchronisationen in den Fangemeinden und auf Youtube.

Die Beweggründe der Fans gleichen den in Kapitel 3.3.1 beschriebenen Beweggründen – einerseits um Anime in den Ländern zugänglich zu machen, in denen sie (noch) nicht ausgestrahlt werden, andererseits um anderen Fans ebenfalls ein Stückchen Japan näher zu bringen. Auch unter Fandubbern gilt der Ehrenkodex, die Produktion von Fandubs einzustellen, sobald

¹⁵ Einer Plattform Namens ViKi – nähere Informationen dazu unter Dwyer (2012).

die Serie im jeweiligen Land verfügbar ist. Hin und wieder werden mit Fandubs auch sogenannte Fundubs assoziiert – das sind Synchronisationen, die rein der Belustigung und Unterhaltung dienen und mit dem tatsächlichen Sprachtransfer nichts gemein haben.

3.3.3 Fanfiction

Fanfiction befasst sich mit der Erstellung von Geschichten rund um Lieblingsserie und -charaktere der Fans. Diese Geschichten können entweder Kurzgeschichten sein oder romanähnliche Ausmaße annehmen. Jenkins (1992:162-177) definiert 10 Arten derer Fans sich bei der Umschreibung (rewriting) von Fernsehserien bedienen. Als erstes sei hier *Recontextualization* angeführt. In diese Kategorien fallen sogenannte Vignetten – also kurze Darstellungen, mitunter Szenen, die von den Fans als fehlend erachtet werden. Entweder empfinden Fans, dass die Sendung etwas ausgelassen hat und versuchen mit diesen Vignetten die Lücken zu füllen, oder sie liefern zusätzliche Erklärungen für das Verhalten des Charakters. Als weitere Möglichkeit, eine Serie umzuschreiben oder zu erweitern, wird *Expanding the Series Timeline* angeführt. Gelegentlich werden in Fernsehserien Andeutungen auf die Vergangenheit der Charaktere gemacht, diese allerdings nicht näher erläutert. Um diesen Erklärungsnotstand auszugleichen, schreiben Fans ihre eigenen Geschichten, die die Vergangenheit der Charaktere darstellt. Drittens gibt es die sogenannte *Refocalization*: Bei diesem Ansatz wird der Fokus auf Charaktere gelegt, die keine Hauptcharaktere sind und nur wenig Bildschirmpräsenz erhalten. In den meisten Fällen stehen Frauen und Randgruppen im Mittelpunkt dieses veränderten Fokus. Durch die Fangeschichten können sich zum Beispiel Frauen die Heldinnen schaffen, die sie wirklich gerne sehen wollen: „By refocalizing the series narrative, fan writers explore the psychology of these characters (...) or develop narratives allowing them to achieve their full potential (as in stories where female officers are at least given the chance to command).“ (Jenkins 1992:167f) Als vierter Punkt wird *Moral Alignment* angeführt. Dies kann als extreme Version der *Refocalization* angeführt werden, hierbei kehren Fans die Charaktere um oder stellen das moralische Universum in Frage, in der der Originaltext entspringt. Dabei werden zum Beispiel Bösewichte und ihre Beweggründe erörtert, wodurch sie der Fangeschichte nicht mehr als reine Bösewichte dastehen. Fans erforschen dementsprechend das Warum eines negativ konnotierten und rezipierten Charakters und machen seine Beweggründe damit vielleicht auch anderen Menschen verständlich. Bezüglich *Genre Shifting* sei zuerst gesagt, dass Jenkins den Terminus Genre als ein Bündel interpretativer Strategien darstellt, das eine gewisse Menge textueller Eigenschaften/Merkmale bezeichnet. Wenn man sich in dieser Auffassung bewegt, kann gesagt werden, dass Fans die Fernsehserie innerhalb alternativer generischer Traditionen lesen. Infolgedessen charakterisieren Fangeschichten innerhalb des Genre Shifting, dass sie Merkmale der Serie nehmen, die in der Ausstrahlung eine geringere Bedeutung haben, und sie zur Grundlage ihrer Geschichten machen. So kann sich dann eine Fangeschichte um die Freundschaft von Captain Kirk und Mr. Spock drehen und die Abenteuer der Enterprise als Hintergrund der Handlung sehen. Die Romanze als Genre tritt hierbei als nur als eine Möglichkeit auf. Ein Fan hat die

Fernsehserie Star Trek auf verschiedenen generischen Ebenen betrachtet, und so schrieb der Fan Geschichten die dem mythischen Abenteuer, dem Gerichtsdrama, Kriminalgeschichten und Spionagegeschichten zuzuschreiben sind (vgl. Jenkins 1992:169f). Fans bedienen sich allerdings auch dem sogenannten *Cross Over* als stilistischem Mittel. Bei diesem Stilmittel werden die textspezifischen Grenzen verwischt und neue Geschichten entstehen. Ein Beispiel für ein Cross Over findet sich in der letzten Abbildung des folgenden Unterkapitels Fanart. Dabei werden zwei Fernsehserien (The Simpsons und Dragonball Z) zu einem Bild „vermischt“. Die Charaktere zeigen die Simpsons-typischen Gesichtsformen und Staturen, Kleidung und Körperdarstellung sind allerdings aus Dragonball Z entlehnt. Diese Möglichkeit besteht auch in schriftlicher Weise. So werden zum Beispiel in einigen Fandoms Geschichten mit Star Trek und Star Wars als Cross Over geschrieben: „“Cross-over” stories break down not only the boundaries between texts but also those between genres, suggesting how familiar characters might function in radically different environments.“ (Jenkins 1992:171) Ein weiteres stilistisches Mittel der Fans einen Text umzuschreiben ist die *Character Dislocation*. Hierbei werden die Texte auf radikale Weise manipuliert. Die Charaktere bleiben dieselben, oft werden ihnen allerdings eine andere Identität und an andere Namen gegeben, sie werden in einen anderen Kontext gesetzt oder gar in ein anderes Universum katapultiert. Bei der *Personalization* werden entweder persönliche Erfahrungen der Fans in die Geschichten um ihre Lieblingscharaktere eingearbeitet oder es wird eine Art Meta-Schreiben praktiziert in dem die Charaktere aus der Serie in eine reale Situation mit Fans und den SchauspielerInnen gelangen. Als *Emotional Intensification* wird das Genre bezeichnet, in dem es zwischen den Hauptcharakteren der Fange-schichten zu einem Ausdruck emotionaler Intensivierung kommt. Dies kann zum Beispiel eine charakteruntypische Umarmung sein, die aufgrund eines langersehnten Wiedersehens zu Stande kommt, oder aufgrund tiefer Trauer über einen Verlust. Ein weiteres Genre dass sich diese Form der emotionalen Intensifikation zu Nutze macht, sind sogenannte Hurt-Comfort-Szenarien in denen emotionaler und/oder physischer Schmerz zu einer Art Läuterung führen und es den Charakteren ermöglicht ihre emotionale Bindung zueinander zu stärken. Als letzte Möglichkeit gibt es die *Eroticization*. Fans wollen oft die sexuelle Dimensionen der Charaktere erweitern und erforschen und widersetzen sich somit den Einschränkungen der Fernsehgesellschaft. Diese erotisierenden Darstellungen können selbstverständlich auch von bi- oder homosexueller Natur sein, schließlich geht es um die Erforschung der Sexualität. Ein weiteres Genre innerhalb der Fanfiction ist das sogenannte Slash-Genre. Slash bezeichnet ein Genre, das – meist homo- – erotische Liaisons zwischen den Protagonisten einer Serie beschreibt. Der Begriff Slash kommt von der englischen Bezeichnung für den Schrägstrich, mit dem die Namen der Charaktere, um die es geht, geschrieben werden - also zum Beispiel Kirk/Spock oder K/S (vgl. Jenkins 1992:186)

3.3.4 Fanart

Als Fanart (Fankunst) lassen sich grafische Werke bezeichnen, die Fans produzieren und ihre Lieblingsserie oder -charaktere zum Thema haben. Die Bandbreite der hier hergestellten Werke reicht von Reproduktion bereits gezeigter Bilder und Szenen bis hin zur Erfindung neuer Bilder und Szenen. Auch die intertextuelle Beziehung, die bereits von Jenkins (1992:37) beschrieben wurde, ist in Fanart immer wieder aufzufinden. Ein kurzes Browsen auf Deviantart – einem Forum, dass sich der hobbymäßig produzierten grafischen Kunst widmet und in welchem NutzerInnen ihre Werke zur Schau stellen und auf Feedback von anderen NutzerInnen hoffen können – bezüglich Fanart hat unter anderem folgende Darstellungen hervorgebracht:



Abb. 4 Paw and Order – Fanart von MonoFlax (URL: MonoFlax, 2016)

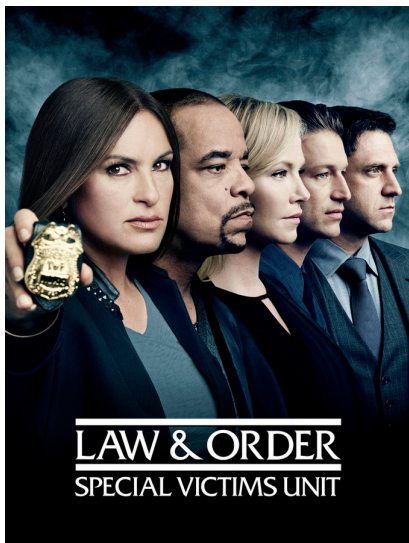


Abb. 5 Law and Order – Special Victims Unit © NBC USA (URL: Law and Order)

Die Abbildung 4 – eine Zeichnung mit Tinte von Nutzer MonoFlax – stellt Charaktere des 2016 veröffentlichten Filmes „Zootopia“ dar, und birgt mit seinem Titel „Paw and Order“ Referenz auf die Serie „Law and Order“, die seit 1990 ausgestrahlt wird. Die Positionierung und Darstellung der Charaktere in Abbildung 5 ist nahezu ident mit der der Darstellung der Charaktere der Spin-off Serie „Law & Order – Special Victims Unit“ (Abbildung rechts).



Abb. 6 Ausschnitt aus „Star Trek Art Dump 10“ von Nutzer MooseFroos (URL: MooseFroos)

Abbildung 6 zeigt Fanart von Nutzer MooseFroos, ebenfalls auf deviantart.com gesehen. Diese Abbildung ist nur ein Ausschnitt seines „Dumps“ – das sind Skizzen verschiedener Charaktere in verschiedenen Situationen. Auf dem Bild sind Lt. Commander Data und Lt. Commander Geordi La Forge aus der Serie Star Trek: The Next Generation (produziert von Paramount Pictures), zu sehen. Die Charaktere sind in der Serie befreundet, die Darstellung als romantisches Paar ist daher eine Entscheidung und die Sichtweise des Fans. Hier werden auch typische Merkmale des Manga und Anime Zeichenstils verwendet; sogenannte Chibis (*chibi* チビ bedeutet „klein, süß“) – das sind verkleinerte Darstellungen der Charaktere, die sie oft süß und niedlich wirken lassen. In diesem Zeichenstil werden die Charaktere als Miniaturversion ihrer selbst dargestellt. Kleidung und andere Merkmale wie zum Beispiel Brillen bleiben dabei erhalten um den Wiedererkennungswert zu erhöhen). Auch wenn Fanart sich nicht immer auf romantische Beziehungen der Charaktere beziehen und auch nicht immer nur intertextuelles Wahrnehmen kennzeichnend für Fanart ist, so möchte ich mit meinem letzten Beispiel dennoch auf das Potenzial des intertextuellen Wahrnehmens und Darstellens eines Fans eingehen:

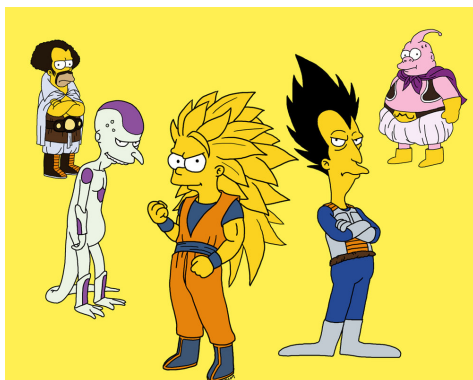


Abb. 7: Fanart „Simpsons Z“ von Nutzer torokun (URL: Torokun)

Hier werden die Charaktere der Serie „The Simpsons“ als die Charaktere der Serie „Dragonball Z“ dargestellt. Bart erscheint hier als einer der Hauptcharaktere Son Goku, Tingeltangel Bob

stellt Vegeta dar, Mr. Burns tritt als der Bösewicht Freeza auf, Homer zeigt sich als Mr. Satan und Chief Wiggum wird als Bösewicht Buu¹⁶ skizziert. Aufgrund der Länge, die es in Anspruch nähme beide Serien zu erklären sei hier lediglich auf deren Popularität hingewiesen. So wie „The Simpsons“ sich allgemeiner Beliebtheit bei vielen Menschen erfreuen, so ist auch Dragonball Z eines der meist gesehenen Animes in Fangemeinden¹⁷.

Fanart ist folglich, wie gezeigt, eine Hommage der Fans an ihre Lieblingscharaktere und Lieblingsserien. Die Darstellungen können simpel gesagt Szenen und Handlungen wiedergeben, sie können intertextuell und genreübergreifend sein, oder auch romantische Komponenten beinhalten, die in der Originalfassung nicht – oder zumindest nicht in dem Ausmaß – zu sehen sind. Fanart ist – wie Fanfiction auch – (visueller) Ausdruck der Fanperspektive: „Fan art is important as a means of commenting on the original program, as a form of cultural creating with its own aesthetic principles and traditions“ (Jenkins 1992:248)

3.3.5 Fanvideos

Fanvideos stellen ebenfalls einen Teil der Fanprodukte dar. Hierbei werden Szenen einer Serie verwendet und so zusammengeschnitten, dass sie ihre eigene Geschichte erzählen. Diese Szenen werden mit Musik untermalt, welche dem Video einen emotionalen Rahmen bietet. Durch die emotive Funktion der Musik ist in vielen Fällen schnell klar, ob es sich um beispielsweise ein romantisches oder melancholisches Video handelt. In manchen Fällen werden die Dialoge der Szenen in Untertitel verfasst. In anderen Fällen ist die Originaltonspur noch zu hören. Hin und wieder können die Fanvideos auch Szenen anderer Filme/Serien oder sogar aus Werbeclips – meist aber mit denselben Schauspielern – enthalten. Die Produktion der Fanvideos folgt ähnlichen, wenn nicht denselben, ästhetischen und emotionalen Motiven wie die Produktion von Fanart:

Fan art also plays a central role in solidifying and maintaining the fan community; the creation, exhibition, and exchange of videos creates the conditions for a communal artform, one contrasting with the commercial culture from which it is derived in its refusal to make a profit and its desire to share its products with others who will value them. (Jenkins 1992:248)

¹⁶ URL: Dragonball/Simpsons

¹⁷ siehe zum Beispiel URL: DragonballZ^a oder DragonballZ^b

3.3.6 Filk

Filk – so bezeichnen Fans selbst ihr die Fansongs, die sie produzieren – kann zweierlei Hauptformen annehmen: Entweder es werden bestehende populäre Lieder mit einem für Fans relevanten Text versehen, oder Lieder für die Serie/Protagonisten komponiert. So gab es zum Beispiel schon eine Fanversion des Liedes „The Bear and the Maiden Fair“, welches in der populären Serie „Game of Thrones“ öfter vorkommt, ein Jahr bevor es in der Serie (und in veränderter Form) ausgestrahlt wurde¹⁸. Filking ist eine Möglichkeit – wie auch Fanfictions – bereits existierende Medientexte zu kommentieren und marginalisierte Charaktere oder Nebenplots in den Fokus zu ziehen (vgl. Jenkins 1992:252). In den meisten Fällen allerdings, entstammt die Musik bekannten Liedern, um auch den Wiedererkennungswert zu steigern, und uneingeweihten Menschen ein Mitsingen zu ermöglichen (vgl. Jenkins 1992:256). Im Filk geht es um die Serie und/oder Charaktere. Ähnlich wie bei Fanfiction werden hier Aspekte bearbeitet, die ein Fan als nicht zufriedenstellend, unlogisch oder erweiterungswürdig erachtet. Wie von Jenkins beschrieben (1992:250-268) kann Filk allerdings auch persönliche Aspekte des Fans behandeln. Dabei geht es primär um die Gefühle des Fans bezüglich der Serie/der Charaktere.

3.4 Zusammenfassung

In diesem Kapitel wurden Fans als translatorische Laien mit bestimmten Vorkenntnissen dargestellt. Das Fandasein scheint zwar in der Gesellschaft mit einer negativen Konnotation behaftet zu sein. Bei genauerer Betrachtung allerdings fällt schnell auf, dass Fans ihren eigenen, sehr emotionalen Zugang zu „ihren“ Serien und Filmen haben. Für Fans stellt die Rezeption der medialen Texte (also Serien und Filmen) einen wesentlichen Bestandteil ihres Lebens dar. Dies bedeutet nicht, dass die Rezeption der medialen Texte den einzigen Bestandteil ihres Lebens darstellt, aber er wird durchaus zelebriert. Man sieht sich demnach nicht nur einfach die Folge einer Serie oder einen Film an, man sieht sich diese medialen Texte bewusst an und freut sich auf die nächsten. Ein weiteres Merkmal von Fans ist der Austausch mit anderen Fans. Es ist meist nur eine Frage der Zeit, bis ein Fan auf sein oder ihr Fandom (also die Fanszene) stößt. Fans können sich in ihren Fandoms nicht nur mit anderen Fans über ihre Lieblingsserien und -filme austauschen, sie finden darin auch Freundschaften und sozialen Zusammenhalt. Gerade auch durch die Marginalisierung der Fans in der Gesellschaft ist das Gefühl der Zugehörigkeit für Fans enorm wichtig und wird hoch geschätzt. Sie fühlen sich dort unter ihresgleichen und nicht mehr alleine mit ihrer Vorliebe für eine Serie oder einen Film oder bestimmte Charaktere daraus. Das dritte Merkmal für Fans zeigt sich in der Erweiterung der medialen Texten. Viele

¹⁸ Die Fanversion findet sich unter: URL: [The Bear And The Maiden Fair](#), Fanversion und die Version aus der Serie findet sich hier: URL: [The Bear and the Maiden Fair](#), GOT

Fans partizipieren nicht nur passiv in ihrem Fandom, sie gestalten auch diverse fanbasierte Kunstformen mit. Solche Kunstformen finden sich in Fanfiction (also Geschichten der Fans über ihre Lieblingscharaktere), in Filk (in der Fans Lieder über ihre Lieblingscharaktere oder Serien schreiben und musikalisch darbieten), in Fanvideos (die entweder existierende Szenen zusammenschneiden und musikalisch unterlegen, oder Szenen aus verschiedenen Serien oder mit verschiedenen Charakteren zusammenschneiden und musikalisch unterlegen). Aber auch Fansubs (also Untertitel, die von Fans hergestellt und publiziert werden) und Fandubs (Synchronisationen von Fans produziert und veröffentlicht) finden sich im Aktivitätenspektrum von Fans. Das wichtigste oder auffälligste Merkmal für Fans bleibt allerdings die Intensität mit der sich ihren Lieblingscharakteren und -serien sowie -filmen widmen.

Fans haben dementsprechend einen bestimmten emotionalen Zugang zu ihrem Gebiet und daraus ergibt sich ein gesteigertes Interesse. Dieses Interesse kann so weit gehen, dass sie als ExpertInnen auf ihrem Interessensgebiet angesehen werden (können). Fans verbringen sehr viel Zeit mit den Serien, Filmen und Charakteren ihres Interessensgebiet, hinterfragen diese sowie auch die Plots kritisch und erweitern die Serien, Plots und/oder Charakterdarstellungen selbstständig (in Form von Fanfiction, zum Beispiel). Dadurch stellt sich bei Fans ein erhöhtes Bewusstsein und eine tiefer liegende Erkenntnis über das Material ein, wodurch sie einen ExpertInnenstatus in der Fangemeinde (und auch außerhalb) einnehmen. Wie wir im Falle der Fansubs für den Anime *Rurouni Kenshin* gesehen haben, werden oftmals zusätzliche Informationen inkludiert um die Wissenserweiterung zu fördern. Es kann daher festgestellt werden, dass Fans mitunter mehr Kenntnis in ihrem Interessensgebiet besitzen als die durchschnittliche Bevölkerung. Allerdings sind und bleiben Fans zum Großteil translatorische Laien. Im Bereich der Translation erreichen Anime-Fans eher selten ExpertInnenstatus. Wie das Beispiel der Fanuntertitelung gezeigt hat, zeigen Fans nicht immer Interesse daran, professionelle Untertitel – oder generell translatorische Produkte – herzustellen. Im vorgestellten Beispiel wurde auf Leserlichkeit und BenutzerInnenfreundlichkeit verzichtet um den vermeintlichen Wissenserwerb zu erhöhen. Vermeintlich deshalb, weil beim Rezipieren einer Serie der Fokus auf dem Inhalt der Serie, nicht der Sprache liegt. Es ist unwahrscheinlich, dass Fans die hinzugefügten Informationen überhaupt lesen, geschweige denn verarbeiten können. Es bleibt auch fraglich, ob die Fans zu der Stelle zurückspulen, sie pausieren und die Informationen auf diese Weise aufnehmen. Folglich wird der translatorische Zweck der Untertitelung verfehlt, denn das Bild bleibt wird durch die zusätzliche Information überladen und die Rezeption der Szene erschwert.

Wie allerdings bereits erwähnt, soll dies kein Rückschluss auf Fans und Fanprodukte allgemein sein, denn wie Dwyer (2012) bereits dargelegt hat, können Fanuntertitelungen mitunter sogar höchst professionell ausfallen.

4. Analytischer Teil

Das vorliegende Kapitel stellt den analytischen Teil der vorliegenden Arbeit dar. Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit dem Thema der Fanreaktionen zu synchronisierten Anime, weshalb zunächst ein kurzer Überblick über das Thema Anime gegeben wird. Hierbei wird im Folgenden auf die Entstehungsgeschichte, sowie Besonderheiten und Merkmale von Anime eingegangen. Weiters werden kurz Herstellungsprozess sowie die zugrundeliegende Technik beleuchtet. Danach wird zum eigentlichen Forschungsteil übergegangen. Hierfür wurden die Beiträge aus einem Fanforum untersucht, die sich auf drei sogenannte Threads (also Diskussionsbeiträge zu einem bestimmten Thema) aufteilen. Diese Beiträge wurden nach bestimmten Merkmalen und Kriterien hin untersucht (formale Aspekte, Synchronisation, manipulative Eingriffe, Übersetzung, Gewohnheit, Lerneffekt/Sprache, mangelnde Fremdsprachenkenntnisse und Verfügbarkeit) und analysiert. In der Conclusio, am Ende der vorliegenden Arbeit, werden die Resultate zusammengefasst und analysiert.

4.1 Anime

Anime ist eine Abkürzung des Wortes „animation“ (アニメーション) und bezeichnet im japanischen Wortgebrauch jegliche Art von Zeichentrickfilmen oder -serien (vgl. Bichler 2004:61). Somit sind im Japanischen unter Anime auch beispielsweise Disney-Filme, amerikanische Comic-Serien oder auch Zeichentrickserien oder -filme japanischen Ursprungs gemeint. Dies steht im Gegensatz zum westlichen Gebrauch, in dem Anime (アニメ) ausschließlich Zeichentrickserien und -filme aus Japan bezeichnet. In der vorliegenden Arbeit wird der Begriff unter der zweiten Bedeutung verwendet und grenzt sich somit von anderen Zeichentrickmedien ab. Der Vertrieb von Anime erfolgt üblicherweise auf drei mögliche Arten: entweder in Form von Fernsehserien, in Form von Filmen in Spielfilmlänge (die sowohl im Fernsehen als auch in den Kinos ausgestrahlt werden können) oder als OAVs (= Original Animation Video) (vgl. Bichler 2004:62).

4.1.1 Geschichte der Anime

Die historische Entwicklung der Anime, wie wir sie heute kennen ist eine verhältnismäßig kurze. Die frühesten Anfänge lassen sich auf die 1920er Jahre rückverfolgen, als kurze, animierte Werke zusätzlich zu den Hauptfilmen in den Kinos gezeigt wurden. Der erste vollanimierte Film in Spielfilmlänge wurde erst 1945 veröffentlicht. Dieser wurde vorrangig von der kaiserlich japanischen Marine finanziert und diente hauptsächlich Propagandazwecken (vgl. Poitras 2008:49).

Durch die Nachkriegszeit und vor allem aufgrund der schlechten wirtschaftlichen Lage Japans am Anfang des 20. Jahrhunderts, erscheint nennenswerte Animation erst Ende der

1950er Jahren auf der Bildfläche Japans. In den 1950ern wurde die Zensur der innerländlichen Konservativen Mächte abgelegt und die US Militärstreitkräfte abgezogen. Dies hatte einen kreativen Aufschwung zur Folge, der in dem 1958 veröffentlichten Film *Hakujaden* (白蛇伝 – Erzählung einer weißen Schlange) seinen ersten Höhepunkt erlebte. Dieser Film inspirierte und beeinflusste viele Menschen, die später in die japanische Animationsindustrie eintreten würden (vgl. Poitras 2008:50). Da die Animationsbranche ihren ersten wesentlichen Aufschwung erst in den 1960ern erlebte, konnte sie sich gleich von Anfang an auf das neue Medium des Fernsehens einstellen, und musste nicht – wie ihre westlichen Pendanten – von Film auf Fernsehen umstellen. Die finanzielle Notlage Japans führte dazu, dass sich die Unterhaltungsbranche vermehrt auf die Trickfilmindustrie konzentrierte, denn Animationsfilme waren weitaus günstiger herzustellen als Realfilmproduktionen (vgl. Bichler 2004:76). Dies führte dazu, dass eine Vielzahl an Genres in diesem Bereich entstanden. Zu den frühesten etablierten Themen in Animationsfilmen zählen gigantische Roboter, die Frage nach der Abgrenzung von künstlicher Intelligenz und Menschen, Magie bzw. magische Mädchen und generell übersinnliche Geschichten (vgl. Poitras 2008:50f). Eine von drei nennenswerten Entwicklungen in der Animeindustrie der 1970er war die Produktion vieler Serien, die MittelschülerInnen als gewünschtes Zielpublikum hatten. Dies lag daran, dass sich Animations- und Merchandisefirmen um ZuseherInnen auch außerhalb des Kreises von VolksschülerInnen (die das ursprüngliche Zielpublikum von Animes darstellten) bemühten. Eine weitere Entwicklung war, dass die Soundtracks und die musikalische Untermalung in Anime bis Ende der 1970er immer elaborierter wurden und es schließlich üblich wurde, Musik in hoher Qualität in die Serien einzubauen (vgl. Poitras 2008:52). Die letzte nennenswerte Entwicklung ist, dass viele Anime produziert wurden, die Mangas (also japanische Comic-Bücher) als Grundlage hatten. Dies war ein weiterer wichtiger Schritt hin zu einer größeren Vielfaltigkeit der Genres in Anime. Die Animeindustrie sowie der dazugehörige Markt wuchs in den 1980ern weiter, da auch GymnasiastInnen sowie StudentInnen als Zielgruppen ins Auge gefasst wurden. Des Weiteren war es auch für kleinere Studios leicht, Werke für das Fernsehen und andere Märkte herzustellen und zu veröffentlichen (vgl. Poitras 2008:53). Obwohl Japan in den 1990ern die Nachwirkungen der Wirtschaftskrise in der 1980er spürte, wuchs der Animationsmarkt weiterhin an. Einer der Gründe hierfür war bestimmt, dass die Menschen nach billigeren Unterhaltungsalternativen suchten, und sich verstärkt an die Optionen wandten, die Fernsehen und Videos boten.

4.1.2 Merkmale von Anime

Da Anime sowohl in ihren Genres, Themen oder stilistischen Mitteln sehr breit gefächert sind, lassen sich typische Merkmale nur schwer zusammenfassen. Dennoch soll im Folgenden versucht werden, einige Merkmale herauszuarbeiten um zu zeigen, wie sich Anime im Großen und Ganzen gestalten. Zuerst wird auf den allgemeinen Herstellungsprozess von Anime eingegangen. Danach wird kurz die Technik von Anime vorgestellt. Hierbei beschränke ich mich allerdings auf eine kurze Beschreibung von Merkmalen in der Ausführung der Anime. Als letzter Punkt wird auf die Charakter- und Gegenstandsdarstellung in Anime eingegangen.

4.1.2.1 Der Herstellungsprozess

Bevor Anime entstehen, wird mit der Planungsphase begonnen. Es sind hierbei zwei verschiedene Arten der Planung zu unterscheiden: Zum einen werden Comicbücher oder sogenannte Mangas (漫画) als Vorlage für Anime verwendet und für Anime adaptiert. Dieser Prozess erfordert Verhandlungen zwischen ProduzentInnen, VerlegerInnen und AutorInnen. Zum anderen gibt es Anime, die eigenen und originalen Ideen von RegisseurInnen oder AnimatorInnen zum Ursprung haben. Die erste Art von Anime wird als *gensaku* (原作 – Originalwerk) bezeichnet und die zweite als *genan* (原案 – ursprünglicher Entwurf/Plan) (vgl. Cavallaro 2007:6f). In den meisten Fällen besitzen Animationsstudios nicht genügend finanzielle Mittel und sind somit auf die Gunst und Unterstützung von Sponsoren angewiesen. Zu diesem Zweck werden nach dem Planungsprozess Vorschläge ausgearbeitet, die den Sponsoren unterbreitet werden. Diese Vorschläge passieren meist in Papierform und oftmals in Verbindung mit einer Rohversion des Scripts (vgl. Cavallaro 2007:7).

In der anfänglichen Phase der eigentlichen Produktion widmet sich das Team der Herstellung eines Szenarios, das spezifische Instruktionen liefert für die KünstlerInnen am Storyboard, die CharakterdesignerInnen sowie die KünstlerInnen, die für den Hintergrund verantwortlich sind. Dies hilft nicht nur bei der Erstellung der verschiedenen Bereiche, sondern fördert die kollektive Kreativität und stellt sicher, dass das Team die Welt versteht, die es zusammen kreiert (vgl. Cavallaro 2007:7). Es liegt hierbei letztendlich stets bei den RegisseurInnen, präzise und klare Anweisungen zu geben, während der Fokus auf der Präsentation von physisch wie psychisch ansprechenden Charakteren liegt (vgl. Cavallaro 2007:7).

Eine wichtige Rolle nehmen die sogenannten Storyboards ein. Dies sind Bildsequenzen die anzeigen, wie die Geschichte sich entwickelt. Diese Bildsequenzen zeigen sowohl die visuelle Darstellung allgemein, als auch die dynamischen Effekte sowie Kameraeinstellungen für bestimmte Szenen. Das Storyboard kann somit als visuelle Darstellung bzw. Verbildlichung des Scripts beschrieben werden, die über den gesamten Produktionsprozess eine Art Blaupause für den weiteren Verlauf des Anime liefert. Im Storyboard sind auch Weiters die Anzahl der Frames (Bilder pro Sekunde) festgehalten sowie visuelle Effekte und Hintergrunddarstellungen

visualisiert. Eine 26-minütige Ausstrahlung eines Anime im Fernsehen beansprucht etwa drei Wochen der Planung (vgl. Cavallaro 2007:7).

Während das Storyboard zusammengestellt wird, widmen sich die CharakterdesignerInnen der Ausarbeitung der Charaktere, und deren physischen wie psychologischen Eigenschaften. Dies geschieht durch unzählige Entwürfe verschiedener Komplexität (vgl. Cavallaro 2007:7).

Das eigentliche Layout, das auf den Storyboards basiert, liefert detailliertere Angaben und Anweisungen bezüglich der Frames, der Kamerabewegungen und der Platzierungen von Charakteren und Requisiten vor den spezifischen Hintergründen (vgl. Cavallaro 2007:7). Auch wenn Anime nicht immer sehr dynamisch wirken – die Gründe hierfür werden im folgenden Unterkapitel erörtert – so wird dennoch sehr viel Wert auf die Interaktion der Charaktere mit ihrem Hintergrund gelegt. Die Charaktere werden immer wieder von verschiedenen Blickwinkel dargestellt, und ihre Physiognomie interagieren mit den Hintergründen und Settings der jeweiligen Szene. So werden beispielsweise Sonnenstrahlen auf Haut und Haar berücksichtigt oder Dunkelheit auch durch die Hautfarbe wiedergespiegelt.



Abb.8: Das Rot der untergehenden Sonne fällt durch ein Fenster und wird an die Tür gemalt
(URL: Kenshin^b. 1996. 00:10:40)



Abb.9: Die Verwendung von Schatten und dumpfen Tönen, um Dunkelheit darzustellen
(URL: Kenshin^b. 1996. 00:11:42)

4.1.2.2 Die Technik

Auch wenn Anime Zeichentrickfilme und -serien sind, so arbeiten sie dennoch mit einem Großteil realer Ausdrucksmitteln des Filmes. Dazu zählen beispielsweise Kameraschwenks, Zooms, Nah- oder Detailaufnahmen sowie Focus- und Linseneffekte (vgl. Bichler 2004:78). Japanische Animationsfilme und -serien werden mit dem Mittel der „limitierten Animation“ produziert – wodurch nur eine teilweise Bewegung gegeben ist. So wird beispielsweise beim Sprechen nur der Mund bewegt, nicht aber das gesamte Gesicht. Dies hat zur Folge, dass die Bewegungen oft weniger flüssig und eher ruckartig wirken und viele Szenen starr erscheinen. Dennoch wird

dieses augenscheinliche Defizit mit anderen Effekten – wie etwa dem gezielten Einsatz von Farben und Schattierungen kompensiert (vgl. Bichler 2004:78f).

Die eigentliche Technik, die hinter dem Herstellungsprozess von Zeichentrick jeglicher Art war ursprünglich sehr aufwändig: In den Anfangszeiten des Zeichentricks wurden die Bilder Frame für Frame ausgearbeitet. Dies bedeutete auch eine wiederholte Zeichnung des Hintergrundes und anderer Elemente. Heutzutage greifen die DesignerInnen dafür entweder auf sogenannte „Cels“ (von Celluloid) zurück oder werden vermehrt von Computern unterstützt. Die Arbeitsweise mit Cels war dahingehend revolutionär und arbeitserleichternd, da mithilfe von durchsichtigen Folien (also den Cels) die Charaktere und deren Bewegung auf dem Hintergrund abgebildet werden konnte, ohne dass der Hintergrund ebenfalls noch einmal gezeichnet werden musste. Die Folien werden danach Frame für Frame abfotografiert, und mithilfe von Computern werden die Fotos digitalisiert und zusammengefügt. Danach werden die Stimmen der Charaktere sowie der Soundtrack eingespielt. Alternativ zum Cel-Verfahren können die Bilder auch gleich digital eingespielt werden, dies geschieht meist in der Form von digitalen Modellen der Charaktere und der Hintergründe (vgl. Cavallaro 2007:8). Beide Versionen stellen im Gegensatz zu der ursprünglichen Herstellungsart eine enorme Zeitersparnis dar, wobei sich das Cel-Verfahren selbstverständlich als etwas aufwändiger und zeitintensiver erweist, als die reine computerbasierte Herstellung von Zeichentrickfilmen und -serien.

4.1.2.3 Personen und Gegenstände in Anime

Zwar sind Anime, wie bereits erwähnt, sehr breitgefächert, behandeln eine Vielzahl von Themen und drücken sich durch verschiedenste stilistische Mittel aus. Dennoch lassen sich einige Charaktermerkmale zusammenfassen.

Zum einen sind die Darstellungen von Personen in Anime oft einem gewissen Schema unterlegen. Die Augen werden meist als groß und rund dargestellt, was die Möglichkeit des Ausdrucks mit sich bringt. Durch die Augen werden oftmals Emotionen dargestellt – so sind die Augen von Bösewichten häufig schmal und verkleinert um ihre böse Absicht auch bildlich hervorzuheben. Die Augen von HeldInnen sind im Gegensatz dazu rund und groß, was sie auch mitunter als niedlicher und hübscher wirken lässt (vgl. Bichler 2004:80f). Neben den ausdrucksstarken Augen sind auch noch kleine Münder, kaum vorhandene Nasen, blasse Haut sowie eine idealisierte Anatomie als Merkmale von Personendarstellungen in Anime zu erwähnen (vgl. Bichler 2004:80). Übergewicht, Kurzsichtigkeit oder gar Arten von Behinderungen werden in Anime kaum behandelt.

Die Darstellung von Haaren ist in Animes ebenfalls ein charakteristisches Merkmal. Zum einen können Haare in allen möglichen Farben gezeigt werden. Zum anderen sind sie der Dynamik der Szene unterlegen. Die Haare werden in Kampfszenen meistens durcheinander gewirbelt, sie flattern im Wind oder sind geradezu bewegungslos, wenn die Charaktere sich

ebenfalls in einem ruhenden Zustand befinden (vgl. Bichler 2004:81). Somit wird die Darstellung von Haaren nicht nur als Ausdrucksmittel für Bewegung oder Mangel deren verwendet, sondern sie kann auch den Gemütszustand des Charakters darlegen.



Abb.10: Charakter mit „normalen“ Haaren (URL: Kenshin^b. 1996. 00:03:11)



Abb.11: Die Haare untermalen die Überraschung des Charakters (URL: Kenshin^b. 1996. 00:03:12)

Weitere Elemente, die in Anime verwendet werden, um Emotionen oder den Gemütszustand eines Charakters auszudrücken sind Tropfen, Blumen oder Glitzerpunkte an den Seiten der Köpfe. Tropfen weisen auf Verlegenheit, Nervosität oder Ratlosigkeit bei Charakteren hin. Blumen oder Glitzerpunkte deuten an, dass der Charakter verliebt ist.

Zur Gestaltung der Charaktere per se lässt sich festhalten, dass ihre persönliche Entwicklung eher im Vordergrund steht als beispielsweise im amerikanischen Zeichentrick. Die Charaktere entwickeln sich stetig weiter, sie lernen, verändern sich und wachsen über sich hinaus (vgl. Bichler 2004:82). Diese Möglichkeit der Charakterentwicklung wird vermutlich gefördert von der Tatsache, dass japanische Animeserien meist recht kurzweilig sind im Gegensatz zu den amerikanischen. Eine Ausstrahlungsdauer von drei bis sechs Monaten ist in Japan üblich, die Ausnahmen bilden Serien, die über ein ganzes Jahr oder sogar zwei laufen. Dies ermöglicht es, die Qualität über den vorhergesehenen Zeitraum zu erhalten (vgl. Poitras 2008:60). Ein weiteres Merkmal in der Charakterdarstellung von Anime ist die Tatsache, dass sich selten eine reine Schwarz-Weiß bzw. Gut-Böse-Darstellung von Charakteren feststellen lässt. Es lassen sich immer wieder fehlerhafte Charaktereigenschaften sowie Züge in den „guten“ Charakteren finden und die Geschichte der „Bösen“ wird hintergründig beleuchtet, so dass die ZuseherInnen auch zu den „Bösen“ eine Beziehung aufbauen und deren Beweggründe nachvollziehen können (vgl. Bichler 2004:82). Weiters werden die HeldInnen in Anime meist von ihren FreundInnen unterstützt. Durch den Zusammenhalt und die Zusammenarbeit mit geliebten Personen gewinnen die HeldInnen meist jeden (End-)Kampf: „Das Gruppenprinzip hat also gegenüber der Individualität den (moralischen) Vorrang.“ (Bichler 2004:83) Ein weiteres Merkmal stellt die Detailverliebtheit und -treue der Hintergründe (wie beispielsweise Städte) und Gegenstände in Anime dar. Ob es sich hierbei um phantastische Orte oder Technologien handelt, oder die technischen Details von beispielsweise Fahrzeugen; die japanische Animein-

dustrie legt sehr viel Wert auf die detailgetreue Darstellung und/oder Ausarbeitung der Hintergründe (vgl. Bichler 2004:83f). Genauso wie die Nachvollziehbarkeit der Charaktere, ruft auch diese Detailverliebtheit ein sehr realistisches und teilweise realitätsgetreues Bild hervor und bewirkt einen erhöhten Grad der Identifizierung mit den Anime.

Anime erzählen ihre Geschichten in den meisten Fällen in abgeschlossenen Folgen, die nahezu immer aufeinander aufbauen. Somit ist es meistens unmöglich in einer beliebigen Folge einzusteigen und dennoch Charaktere und Handlungsabläufe zu verstehen, wie das oft bei westlichen Zeichentrick-serien ist. Die Geschichten sind zudem auch noch meistens in „sekundäre Handlungsbögen durchzogen [...], die sich natürlich nahtlos in die übergeordnete Handlung einfügen“ (Bichler 2004:84). Weiters passiert die Art der Geschichtenerzählung verstärkt auf emotionaler Ebene. Dies geschieht mitunter durch die Hervorhebung der Charaktere, ihrer Freuden, ihrer Ängste, ihrer Hoffnungen und Gefühlen (vgl. Bichler 2004:84). Diese Art der Erzählgeschwindigkeit und -dichte ist ein weiterer Faktor, der die emotionale Bindung des Publikums an den Anime verstärkt. Die Erzählgeschwindigkeit kann sich jederzeit von Folge zu Folge oder auch von Moment zu Moment verändern. Daher kann in einem Moment der langsame Spaziergang eines verliebten Pärchens in den Vordergrund gerückt werden, im nächsten Moment wird allerdings rasant das Tempo erhöht. Dies mag im ersten Moment anstrengend klingen, hat jedoch den Vorteil, dass Ermüdungserscheinungen bei der Rezeption von Anime nicht so schnell eintreten (vgl. Bichler 2004:83f). Die Erzähldichte kann ebenfalls stetig an Komplexität gewinnen. So werden mitunter Details vorenthalten, oder viele Charaktere oder Handlungsstränge auf einmal vorgestellt. Dies ist allerdings auch sehr stark von der Zielgruppe abhängig, denn je älter die Zielgruppe, desto komplexer die Charaktere und Erzähldichte (vgl. Bichler 2004:85).

Rekapitulierend kann daher gesagt werden, dass sich Anime folgenden Merkmale aufweist: Die Charakterdarstellungen unterliegen in den meisten Fällen einem gewissen Schema – die HeldInnen werden mit großen, ausdruckstarken Augen dargestellt, die Bösewichte besitzen meistens kleine, schmale Augen. Die Körpergestaltung ist meist eine idealisierte; Übergewicht oder andere Abweichungen der idealisierten Norm werden in Anime kaum thematisiert. Abgesehen von den Augen stellen mitunter auch die Haare eine wichtige Ausdrucksform da. Denn die Haare werden meist als dynamisch dargestellt, sie wehen im Wind, werden bei Kämpfen durcheinandergewirbelt und bieten ebenfalls eine Ausdrucksform der Gefühle eines Charakters. Des Weiteren werden neben oder über dem Kopf oftmals Glitzerpunkte, Tropfen oder Blumen dargestellt, um romantische Gefühle, Ratlosigkeit beziehungsweise Peinlichkeit oder Freude auszudrücken.

Die Charakterentwicklung steht bei den meisten Anime-Serien verstärkt im Vordergrund. Die Charaktere entwickeln sich während der Laufzeit – die meistens einige Monate bis maximal 1-2 Jahren beträgt und nur in Ausnahmefällen länger ausfallen kann – ständig weiter. Sie sind immer wieder vor neue Herausforderungen gestellt, die sie in den meisten Fällen nur gemeinsam mit ihren FreundInnen, Familienmitgliedern oder PartnernInnen bewältigen können.

Animes bieten ein umfangreiches Spektrum an Genres und Subgenres und haben diverse Gruppen als Zielpublikum. Dadurch und durch die Geschichten, die während der Laufzeiten erzählt werden, sowie durch die Detailtreue und intensive Charakterdarstellungen finden sie bei den verschiedenen Alters- und Zielgruppen enormen Anklang.

4.2 Makroanalyse

Da es in der vorliegenden Arbeit um die Reaktionen von Fans bezüglich synchronisierter Anime geht, habe ich mich entschlossen, in bereits vorhandenen Fanforen und deren Threads¹⁹ nach geeignetem Material zu suchen. Die untersuchten Beiträge entstammen alle dem Forum mangaforum (URL). Die NutzerInnen des Forums haben einerseits die Möglichkeit – wie in jedem anderen Fanforum auch – Username, Profilbild und Signatur selbst zu wählen. Andererseits wird ihnen in diesem Forum auch die Möglichkeit gegeben, mehr oder weniger persönliche Details bekannt zu geben. So kommt es bei manchen NutzerInnen vor, dass beispielsweise nur die Anzahl der Beiträge unter dem Profilbild angezeigt werden. Bei anderen NutzerInnen scheint Information zu Alter, Geschlecht, Wohnort etc. unter dem Profilbild auf. Den NutzerInnen ist also das Maß an Selbstdarstellung und Kundgabe persönlicher Information selbst überlassen. Daher war es mir auch möglich bei den meisten NutzerInnen festzustellen, ob es sich um einen männlichen oder weiblichen Nutzer handelt – sofern die eigens getroffenen Angaben der Richtigkeit entsprechen.



Abb. 12: Selbstdarstellung von Nutzer Politiker01 (2011)



Abb. 13: Selbstdarstellung von Nutzer DiabloDBS (2011)

Die insgesamt 205 Beiträge, die ich untersucht habe, sind auf die folgenden drei Threads aufgeteilt: *Anime auf Japanisch, Japanisch mit Subs oder Deutsch?* (105 Beiträge); *Welche Sprache dominiert bei eurer Anime/Manga Sammlung?* (80 Beiträge) und *Die „böse“ Synchronisation* (20 Beiträge). Bezüglich der Synchronisation sei angemerkt, dass in den untersuchten Beiträgen hauptsächlich von professioneller Synchronisation – also keiner Fansynchronisation (Fandubs) die Rede ist. Was die Untertitel betrifft, die in den Beiträgen besprochen werden, erscheint es

¹⁹ Ein Thread ist eine Folge von Nachrichten in einem Forum oder dergleichen.

als logisch, dass es sich hierbei hauptsächlich um von Fans gestaltete Untertitel (Fansubs) handelt, da immer wieder deren schnelle Verfügbarkeit sowie deren mangelnde Übersetzungsqualität erwähnt wird. Auch der Kommentar von Nutzerin **Naseweis** (2012), in dem Erklärungen innerhalb der Untertitel erwähnt werden, bestätigt dies: „Was noch ein Vorteil von Subs ist, dass Wortspiele auch erklärt werden oder Besonderheiten in der Ausdrucksform, die in Japan ja sehr oft vorkommen, die bei Syncros [sic!] einfach untergehen.“

Die Beiträge selbst habe ich in eine Tabelle kopiert und deren Aussagen nach den folgenden drei Kategorien untersucht: formale Aspekte, inhaltliche Merkmale, und extratextuelle Faktoren. Dabei hat sich ergeben, dass lediglich 141 der 205 Beiträge genauere Aussagen bezüglich der Sprachpräferenz und deren Begründung aufweisen. Insgesamt 65 Beiträge haben sich entweder als irrelevant (21 Beiträge) oder als nicht eindeutig (44 Beiträge) erwiesen. Irrelevante Beiträge sind beispielsweise Diskussionen der Fans, welcher Anime besser ist, wie und wo man am besten Japanisch lernt etc. Nicht eindeutige Beiträge sind solche, in denen zwar eine Präferenz bezüglich der Synchronsprache und/oder Untertitel angegeben wird, allerdings keine genaueren Begründungen hierfür genannt werden. So wurde in insgesamt 31 Beiträgen zwar ausgesagt, dass die japanische Synchronisation mit deutschen und/oder englischen Untertitel bevorzugt wird. Allerdings geht aus diesen einfachen Angaben nicht hervor, was der Grund dafür ist oder sein könnte. Daher sind sie für die vorliegende Arbeit nicht weiter relevant, weil sich daraus keine eindeutigen Rückschlüsse ziehen lassen. Weitere drei NutzerInnen sagen aus, sie fänden die deutsche Synchronisation nicht schlecht oder auch gut, solange sie „gut gemacht“ ist. So äußert sich beispielsweise Nutzer **MidoX** (2012) auf die Frage, welche Sprache bei der Anime/Manga-Sammlung dominiert folgendermaßen: „Is schon eine ziemlich schwierige Frage. Generell ist die Variante deutsch ja nicht verkehrt, **aber dann sollte die Synchro auch gut gemacht sein und nicht so eine Folter** wie bei Trigun beispielsweise (irgendwann überwinde ich mich den zu Ende zu schauen)“ [Hervorhebungen von mir, Anm.] Was jedoch eine gute deutsche Synchronisation ausmacht beziehungsweise warum die Synchronisation als „Folter“ oder dergleichen erachtet wird, wird in diesen Beiträgen nicht erwähnt.

Aus den restlichen untersuchten 141 Beiträgen lässt sich folgende Aufschlüsselung finden: *formale Aspekte* kommen werden insgesamt 79 Mal angeschnitten – 3 Mal wird die *Quantitative Lippensynchronität* erwähnt und 67 Mal die *Synchronität der Stimme*, 9 Mal befassen sich die Fans mit der *Artikulation*. *Inhaltliche Merkmale* werden insgesamt 55 Mal aufgezählt: 29 Mal werden *Treue / Nähe zum Original* erwähnt, und 17 Mal wird die *Qualität* der Synchronisation angesprochen. *Extratextuelle Faktoren* werden insgesamt 146 Mal aufgezählt. *Budget / Abwechslung* der SynchronsprecherInnen wird 10 Mal erwähnt, auf *manipulative Eingriffe* wird etwa 13 Mal eingegangen, *Sprach- und Übersetzungstradition* sowie *Lerneffekt / Sprache* werden jeweils 17 Mal aufgegriffen und auf *mangelnde Fremdsprachenkenntnisse* sowie *Verfügbarkeit* wird jeweils 8 Mal Bezug genommen.

Es sei an dieser Stelle angemerkt, dass einige Fanbeiträge mehrere dieser aufgelisteten Kriterien auf einmal ansprechen. Daher ergibt sich eine Anzahl von insgesamt 271 der Kriterien, bei einer Fanbeteiligung von etwa 141 Beiträgen.

4.2.1 Thread: Animes auf Japanisch, Japanisch mit Untertitel, Englisch oder Deutsch

Der erste Thread, der von mir ausgewählt wurde, trägt den Titel *Animes auf Japanisch, Japanisch mit Untertitel, Englisch oder Deutsch* (URL: manga-forum^a). Dieser Thread ist insgesamt 6 Seiten lang mit jeweils 20 Beiträgen pro Seite. Der Zeitraum in dem der Thread wuchs und die Diskussion darin voran ging umfasst circa ein Jahr – von 6. September 2011 bis 5. Dezember 2012. Dankenswerterweise wurde der Thread von Nutzer **Apokalypses** (2011) mit einer Umfrage begonnen, deren Ergebnis wie folgt aussieht:

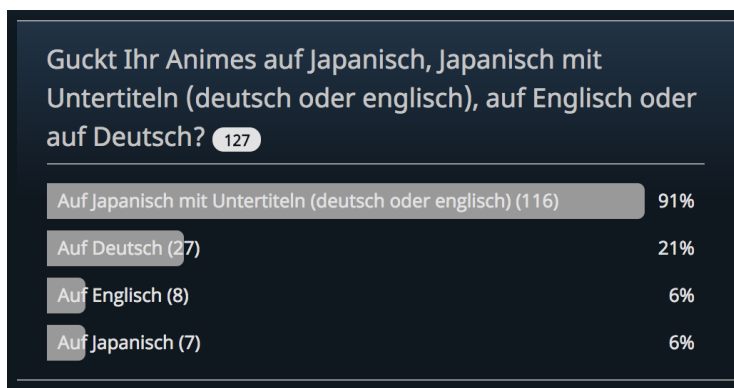


Abb. 14: Umfragewerte bezüglich der sprachlichen Präferenz bei Animes (URL: manga-forum^a)

Wie die Grafik zeigt, antworteten insgesamt 127 Teilnehmende auf die Frage auf welcher Sprache das Ansehen eines Animes bevorzugt wird. 116 Personen für „Japanisch mit Untertitel („deutsch oder englisch“), was einen Wert von 91% ergibt. 21% der NutzerInnen bzw. 27 NutzerInnen stimmten dafür, Animes auf Deutsch zu sehen. Dies ist zwar eindeutig weniger als die Bevorzugung der Mehrheit, lässt aber dennoch einen kurzen Moment der Überraschung zu. Denn im Forum selbst wird immer wieder besprochen, dass die deutschen Synchronstimmen als langweilig, monoton und nicht an die japanischen heranreichen können. Die letzten zwei Optionen – Animes auf Englisch oder Japanisch anzusehen – wurden mit jeweils 6% bzw. 8 und 7 Stimmen ausgewählt. Die Prozentzahlen sowie die Stimmen insgesamt (127) lassen vermuten, dass diese Umfrage eine Multiple Choice Antwort unterstützt hat und manche NutzerInnen ihre Stimme nicht nur einmal abgaben. Es lassen sich daher leider keine Rückschlüsse mehr ziehen, inwieweit welche NutzerInnen für welches Kriterium nur einmalig oder mehrmals abstimmten und welche Beweggründe sie dafür hatten.

Welche der NutzerInnen, die in dieser Umfrage abgestimmt haben, sich auch an der Diskussion beteiligten, lässt sich ebenfalls nicht mehr nachvollziehen. Dieser Thread beinhaltet

insgesamt 104 Beiträge, worunter sich insgesamt 14 Beiträge befinden, die sich für die vorliegende Arbeit als irrelevant oder nicht eindeutig erwiesen haben. Es kann jedoch zweifellos festgehalten werden, dass sich nicht alle NutzerInnen, die an der Umfrage teilnahmen, ebenfalls an der Diskussion im Thread beteiligten. Demnach können nicht alle Argumente für die Bevorzugung von Japanisch mit englischen Untertitel nachvollzogen werden. Allerdings können die Gründe, die von den NutzerInnen im Thread mitgeteilt wurden, als durchaus repräsentativ angesehen werden, was in der vorliegenden Arbeit auch der Fall ist.

Der Thread befasst sich hauptsächlich mit der Synchronisation der Anime. Hierbei wird eine eindeutige Präferenz der japanischen Synchronisation gegenüber erkennbar. Die Gründe die hierfür genannt werden, sind weit über die einzelnen Kategorien verstreut. Einerseits herrscht ein Konsens unter den meisten Fans vor, dass die japanischen SynchronsprecherInnen besser mit ihren Stimmen umgehen können und somit mehr emotionale Vielfalt in ihre stimmliche Performanz bringen. Somit wirken die Charaktere vielschichtiger und authentischer. Des Weiteren wird kritisiert, dass in Deutschland scheinbar zu wenig Budget für die Synchronisation von Anime ausgegeben wird. Denn die deutschen SynchronsprecherInnen kämen einerseits nicht an das emotionale Facettenreichtum ihrer japanischen Pendants heran, andererseits scheint es eine zu geringe Auswahl an deutschen SynchronsprecherInnen zu geben. Dies manifestiert sich zum einen in einer Art Wiederholung der Stimmen und zum anderen in einer eindeutigen Zuordenbarkeit der einzelnen Stimmen zu bestimmten Charakteren. Letzteres hängt mit dem Kritikpunkt zusammen, die deutschen SynchronsprecherInnen würden nicht für gewisse Rollen ausgewählt, weil sie zu den Charakteren passen, sondern weil sie markante Stimmprofile besitzen. Dies führe zu einer Wiedererkennung der Stimme, somit werden bestimmte Stimmen schon mit gewissen Charakteren assoziiert. Diese Assoziation ist allerdings unerwünscht, denn die Fans wollen – verständlicherweise – jeden Charakter aufgrund seiner individuellen Eigenheiten und Eigenschaften wahrnehmen, und ihn nicht mit einem anderen, vielleicht sogar völlig konträren, Charakter assoziieren.

Die Bevorzugung der japanischen Sprache per se wird in diesem Thread ebenfalls immer wieder erwähnt. Dies liegt einerseits daran, dass die Fans es als authentischer empfinden, einen Anime auf japanisch – also der Originalsprache – zu sehen. Andererseits liegt dies mitunter auch an der Lippensynchronität. Denn ein oder zwei Fans erwähnten, dass die japanischen Zeichnungen schließlich für einen japanischen Text gemacht wurden. Folglich wirkt eine Anpassung an die deutsche Sprache mitunter befremdlich.

Ein weiteres Kriterium, dass die Fans in diesem Thread erwähnen ist die Übersetzung. Hier ist leider nicht eindeutig „Übersetzung“ von „Synchronisation“ zu trennen, denn manche Fans scheinen die Begriffe synonym füreinander zu verwenden. Eine Tendenz die sich nicht nur in diesem Thread, sondern auch in den anderen zwei, eindeutig zeigt, ist die Bevorzugung

einer sogenannten *foreignizing*²⁰ Translation. Die *foreignizing* Übersetzungsstrategie verwendet so viele Elemente des „fremden“ Textes wie möglich. Es geschieht also keine Anpassung an die Zielkultur und mitunter auch wenig an die Zielsprache (diese Anpassung ist als *domesticating* Translation bekannt).

Meiner Meinung nach verhält es sich so, dass Fans sich dem Gegenstand ihres Interesses nähern wollen, und daher so wenig Distanz wie möglich empfinden wollen. Das ist der Grund dafür, dass einerseits eine *foreignizing* Strategie bevorzugt wird, denn dadurch können die Fans eine Nähe zu der japanischen Sprache und Kultur aufbauen. Dieser Nähe-Wunsch der Fans ist auch mit ein Grund, dass die Mehrheit die japanische Ursprungsfassung bevorzugt. Und ebenso ist er der Grund, warum die Fans auch Fansubs statt professionelle Untertitel präferieren. In Fansubs werden mitunter Erklärungen zu Wortwitzen, oder –spielen, kulturellen Referenzen oder dergleichen gegeben.

4.2.2 Thread: Welche Sprache dominiert bei eurer Anime/Manga Sammlung?

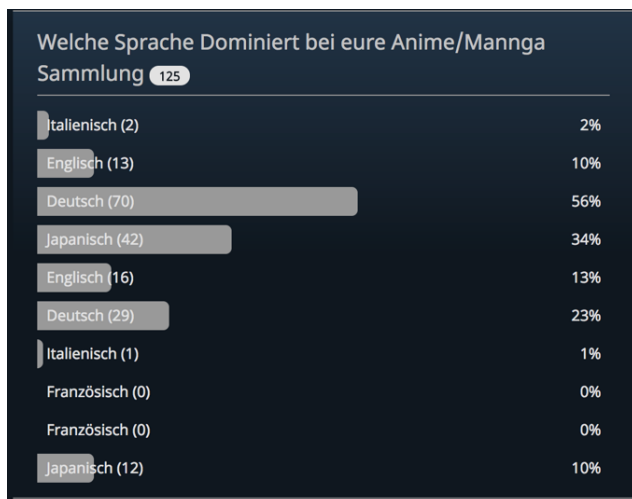


Abb. 15: Umfragewerte bezüglich der sprachlichen Präferenz von Animes und Mangas (URL: manga-forum^b)

Der zweite untersuchte Thread *Welche Sprache dominiert bei eurer Anime/Manga Sammlung* (URL: manga-forum^b) wurde am 27. November 2007 von Nutzer **Desty Nova** mit der Umfrage gestartet, die oben zu sehen ist. Der letzte Beitrag wurde am 22. Juli 2014 geschrieben und veröffentlicht. Ich persönlich finde das jahrelange Fortbestehen des Threads beachtlich. Denn grundsätzlich summiert sich der Thread trotz des langen Zeitraumes nur über 6 Seiten und insgesamt 21 Beiträgen. Die – wenn nicht erhöhte, aber dennoch anhaltende – Beteiligung an der Diskussion lässt Rückschlüsse bezüglich des Interesses der Fans an dieser Umfrage und Fragestellung zu. Immerhin findet zum Beispiel zwischen 3. Juni 2009 und 15. Januar 2011 kein Austausch zwischen den Mitgliedern und damit kein Fortführen der Diskussion statt. Auch zwischen 21. Januar 2011 und 18. Februar 2012 gibt es keine Beteiligung in jeglicher Hinsicht.

²⁰ Siehe Venuti (2008)

Nach dem letzten Beitrag im Februar 2012 findet der Thread erst 2 Jahre später – im Mai 2014 – seine Fortsetzung. Dies zeigt, dass offensichtlich Fans immer wieder über den Inhalt und die Fragestellung des Threads gestoßen sind, und sich daran beteiligen wollten. Aus welchen Gründen gerade dieser Thread ein derartiges Interesse über einen so langen Zeitraum hervorrief ist mir allerdings nicht bekannt und daher nicht nachvollziehbar.

Insgesamt 125 Personen beteiligten sich bei der Beantwortung der Umfrage *Welche Sprache dominiert bei eurer Anime/Manga Sammlung*. Die Antwortmöglichkeiten beinhalten die Sprachen Italienisch, Englisch, Deutsch, Japanisch, und Französisch. Interessanterweise werden die Sprachoptionen doppelt angeführt. Dies legt die Vermutung nahe, dass der Nutzer **Desty Nova** die Umfrage tatsächlich in 2 Teile aufsplitten wollte; die ersten Sprachoptionen dürften für die Anime-Sammlung, die zweiten für die Manga-Sammlung gedacht gewesen sein. Sein eigener Kommentar diesbezüglich bestätigt diese Vermutung: „Ich hab Japanisch gewählt da ich noch nie ein in Deutsch oder Englisch synchronisierten anime geschaut habe ! Die 2 Wahl ist für Mangas : Da hab ich Englisch gewählt !” (**Desty Nova**, 2007). Aufgrund der Zahlen sowie auch weiterer Kommentare ist jedoch anzunehmen, dass sich die anderen NutzerInnen, die an der Umfrage teilnahmen, dieser Aufteilung nicht bewusst waren. Diese Vermutung bestätigt Nutzer **SteakandWhisky** (2007): „Ich würde das in zwei topics teilen. so ist es unübersichtlich, jedenfalls was das ergebniss der umfrage oben betrifft.“ Diese Verwirrung bezüglich der Aufteilung liefert Grund zur Annahme, dass die Zahlen dieser Umfrage als weniger repräsentativ erachtet werden können als die Zahlen der Umfrage im Thread *Animes auf Japanisch, Japanisch mit Untertitel, Englisch oder Deutsch*. Denn die Prozentzahlen und Stimmabgaben sind etwas irreführend, da sich die Beantwortung sowohl auf Mangas als auch auf Animes bezieht. Falls die NutzerInnen die Umfrage allerdings richtig gedeutet und beantwortet haben, lassen sich die Ergebnisse wie folgt aufschlüsseln: Bei Animes liegt die bevorzugte Sprache bei Deutsch (70 Stimmen bzw. 56%), gleich gefolgt von Japanisch mit 42 Stimmen bzw. 34%. Englisch erlangt den vierten Platz mit 13 Stimmen oder 10%, während Italienisch nur von 2 Personen (2%) bevorzugt wird. Bezüglich Mangas bildet sich eine ähnliche Präferenz ab: Deutsch wird von 29 (23%) bevorzugt, gefolgt von Japanisch mit 12 Stimmen und 10%. Englisch erhält 16 Stimmen bzw. 13% und Italienisch wird hier von einer Person (1%) angegeben. Wie allerdings erwähnt wurde, ist die Aufteilung der Antwortoptionen leider etwas unübersichtlich. Daher ist fraglich, ob die Zahlen der Umfrage faktisch wie oben angeführt interpretiert werden können und das Ergebnis tatsächlich die Meinungen der Fans repräsentiert. Wenn dies der Fall wäre, dann stünde diese Umfrage in starkem Kontrast zu der des ersten Threads *Animes auf Japanisch, Japanisch mit Untertitel, Englisch oder Deutsch*. Auch die ausgewerteten Beiträge des Threads *Welche Sprache dominiert bei eurer Anime/Manga Sammlung* deuten darauf hin, dass bei den Fans dieses Threads ebenfalls eine Bevorzugung des Japanischen besteht. Somit muss darauf hingewiesen werden, dass die Zahlen der Umfrage an dieser Stelle mit Vorsicht zu genießen sind. Allerdings erscheint es sehr wohl plausibel, dass bei Mangas die bevorzugte Sprache Deutsch ist. Denn auch wenn bei Fans von Animes und Mangas meist eine

Affinität für die japanische Sprache und Kultur festgestellt werden kann, so ist es mehr als wahrscheinlich, dass die Beherrschung der japanischen Sprache nur einem kleinen Prozentsatz vorenthalten ist. Folglich ist es nicht jedem Fan möglich, Mangas auch auf Japanisch zu konsumieren. Wie bereits erwähnt, befasst sich auch dieser Thread sehr mit der Präferenz der japanischen Sprache und Kultur. Neben der Bevorzugung der japanischen Synchronisation in den meisten Fällen – nur zwei oder drei Fans äußern sich negativ gegenüber der japanischen Synchronisation – wird in diesem Thread auch die Gewöhnung angeschnitten. Manche Fans sagen aus, dass sie bei alten Animes die deutsche Synchronisation gewöhnt sind, weil sie diese damals im Fernsehen gesehen haben. Bei neueren Animes allerdings, wird die japanische Tonspur bevorzugt. Dies liegt einerseits an der bereits erwähnten Nähe, die Fans zu dem Gegenstand ihres Interesses aufbauen wollen. Andererseits sind die Folgen der Anime-Serien im Internet auch schneller auf japanisch mit englischen oder deutschen Untertitel verfügbar. Die Verfügbarkeit und die Gewöhnung wurde daher ebenfalls als Kriterium in die Analyse aufgenommen. In einigen wenigen Fällen, sprechen sich Fans auch für die deutsche Synchronisation aus. Dies liegt nach eigenen Angaben daran, dass sie nicht über genügend Fremdsprachenkenntnisse verfügen und nicht die Untertitel mitlesen wollen, weshalb auch diese Aussage als Aspekt in die vorliegende Analyse aufgenommen wurde.

4.2.3 Thread: Die „böse“ Synchronisation

Der letzte Thread, den ich für die Untersuchung ausgewählt habe, trägt den Titel *Die „böse“ Synchronisation* (URL: manga-forum.de). Leider wurde hier keine Umfrage gestartet, weshalb weniger quantitatives Material zur Verfügung steht. Der Thread wurde von Nutzerin **not available** im Oktober 2009 begonnen und eröffnet mit der Frage nach den Eindrücken bezüglich der deutschen Synchronisation und der Bitte um Begründung dieser. Sie schreibt hierzu folgenden Beitrag:

Es ist ja in Animekreisen ein ganz großes Thema: die Synchronisation.

Allgemein vorherrschende Meinung (empirisch gesehen): Die japanische Synchro ist die beste. Englisch geht manchmal. Deutsch ist immer Schrott.

Betrachtet man das Ganze mal etwas nüchterner, muss man sagen, dass es sich völlig behämmert anhört. Trotzdem gibt es viele Menschen die diese (hier sehr vereinfachte) Meinung vertreten. Und ich würde jetzt gern mal ergründen, warum.

Immerhin muss man sagen, dass allgemein die deutsche Synchronisation nicht bemängelt wird, teilweise ist sie sogar besser als das Original. Oder schauen die Verfechter der japanischen Synchronisation auch sämtliche Fernsehserien und Spielfilme auch nur im Original und regen sich dann über sämtliche Synchronisationen auf? Kann ich mir jedenfalls nicht vorstellen. Auch andere Trickserien werden sehr gut synchronisiert, vergleiche South Park, Simpsons, Avatar. Natürlich kommt es vor, dass die ein oder andere Figur im Englischen besser ist, aber allgemein finde ich die Stimmen alle passend und die Artikulation und Modulation völlig in Ordnung.

Warum also nun die Anime? Liegt es wirklich an Panini? Ich mein, okay, Naruto hab ich auf RTL II nicht ausgehalten, aber damals Dragon Ball, Sailor Moon, Detective Conan, Yu-Gi-OH, etc. war alles

völlig in Ordnung. Das waren vor allem auch Anime, die ich nicht vorher auf ominösen Seiten im japanischen Original gesehen habe.

Liegt es also daran, dass der heutigen Anime-Fan alles schon im Original mit Sub kennt und sich wiegert sich an neue Stimmen zu gewöhnen? Oder sind europäische Stimmen einfach völlig ungeeignet für japanischen Zeichentrick?

Wenn ich da an Kenshin in Original denke, muss ich das definitiv verneinen. Kenshins Stimme ist im japanischen grausam und nicht länger als eine Folge zu ertragen. Dann lieber doch gleich die englische Variante.

Ich würd jetzt gern mal von euch Spezialisten hören, wie ihr das seht, aber bitte keine japanophilen Vorurteile hier verbreiten, sondern mal ernsthaft drüber nachdenken 😊 (not available, 2009)

Wie gut erkennbar ist, äußert die Nutzerin **not available** die Vermutung, dass die Präferenz der japanischen Sprache bei den Fans hauptsächlich an der Gewöhnung an die japanische Synchronisation liegt. Denn an und für sich ist die deutsche Synchronisation – laut Nutzerin – allgemein gut. Beispiele dafür sieht sie in populären Trickserien wie „Die Simpsons“ etc. Allerdings scheint die Qualität der Synchronisation bezüglich Anime nicht der Qualität von diesen beliebten Zeichentrickserien zu entsprechen. Auch drückt Nutzerin die hin und wieder auftretende Meinung aus, dass die Serien früher besser synchronisiert waren. Diese Art der Nostalgie habe ich in das Kriterium „Qualität“ interpretiert und wird auf Seite 89 beleuchtet.

Der Thread beläuft sich auf insgesamt nur 20 Beiträge, die im Zeitraum zwischen 24. Oktober 2009 und 25. Juni 2010 verfasst wurden. Obwohl die Quantität der Beiträge recht gering erscheint, so ist deren Inhalt für die vorliegende Arbeit durchaus wertvoll. Die Auswertung der Beiträge in diesem Thread hat ebenfalls ergeben, dass die Fans eine eindeutige Präferenz für die japanische Synchronisation zeigen und sich die Animes bevorzugt in der Ausgangssprache mit deutschen oder englischen Untertitel ansehen. Fans, die die deutsche Synchronisation bevorzugen oder keine Präferenz für eine der beiden Sprachen zeigen, stellen eher die Ausnahme dar. Des Weiteren wird in diesem Thread größtenteils genauer als in den anderen Threads diskutiert, was die Fans an der deutschen Synchronisation stört beziehungsweise warum sie die japanische Synchronisation als besser erachten. Ein weiterer Grund für die Auswahl dieses – wenn auch kurzen – Threads war, dass die Diskussion der Fans untereinander nahezu durchgehend themenbezogen war. Es gab kaum Beiträge, die sich nicht mit der Fragestellung befassen, weshalb die japanische Synchronisation in diversen Fandoms scheinbar bevorzugt wird. Wie auch schon im Beitrag von Nutzerin **not available** gesehen werden kann, werden bereits bestimmte Kriterien, die sich auch in der Analyse auf den folgenden Seiten wiederfinden, angeschnitten. Hierzu zählt die generelle Präferenz des Japanischen, die Gewöhnung an die Stimmen der jeweiligen Synchronisation, die Frage, ob europäische Stimmen ungeeignet sind für die Synchronisation japanischer Zeichentrickserien und -filme etc. Auch wird erwähnt, dass in ein paar wenigen Ausnahmefällen die deutschen Synchronstimmen als durchaus besser geeignet empfunden werden, als ihre japanischen Pendants.

Die Analyse der Beiträge aus den drei genannten Threads bestätigte meine Vermutung, dass bei den meisten Fans eine Präferenz für die japanische Sprache vorliegt. Dies hat allerdings verschiedene Gründe – wie wir auf den folgenden Seiten sehen werden. Zum einen besteht zweifellos ein generelles Interesse an der japanischen Sprache und Kultur. Zum anderen – so die mehrheitliche Meinung der Fans – erscheinen japanische SynchronsprecherInnen viel besser geschult im Einsatz ihrer Stimmen und sind in der Lage, mehr stimmliche Vielfalt zum Ausdruck zu bringen. Des Weiteren wird die japanische Synchronisation mit deutschen oder englischen Untertitel bevorzugt, weil Anime-Serien auf diese Weise im Internet viel schneller erhältlich sind. Auch die Gewöhnung an die japanische Synchronisation wird von Fans genannt. Meiner Meinung nach ist dies ein allgemeines Phänomen der Synchronisation; die Sprache, in der man eine Serie zuerst konsumiert, wird als Standard eingestuft. Folglich ist ein Umstieg auf eine andere Sprache – egal ob Ursprungsfassung oder nicht – eine Umgewöhnung und mutet im ersten Moment befremdlich an. Leider wird dieser Aspekt jedoch nur geringfügig erwähnt, weshalb meine Vermutung eine solche bleibt.

4.3 Detailanalyse

Wie zu Beginn des Kapitels bereits erwähnt wurde, habe ich die Analyse, die auf den nächsten Seiten folgt, in verschiedene Kriterien unterteilt. Diese Kriterien lassen sich in drei Oberkategorien teilen: *formale Aspekte*, *inhaltliche Merkmale* sowie *extratextuelle Faktoren*. Unter formalen Aspekten sind alle Arten der Synchronität zu verstehen, auch die Artikulation wird in diesem Punkt besprochen. Das Kriterium inhaltliche Merkmale befasst sich mit Treue/Nähe zum Original, und Qualität. Die Kategorie extratextuelle Faktoren summiert Aspekte wie Budget/Abwechslung, manipulativen Eingriffe wie Schnitt und Zensur sprachliche- und/oder übersetzerische Tradition, Lerneffekt/Sprache, mangelnde Fremdsprachenkenntnisse, und Verfügbarkeit. Viele der Kategorien greifen ineinander, sind untrennbar mit Übersetzungsstrategien und/oder Arten der Synchronität verbunden. Es ist schwer alle Merkmale präzise voneinander zu trennen, auch da in den Beiträgen mitunter verschiedene Merkmale gleichzeitig erwähnt werden. Dies ist beispielsweise evident in dem Post von Nutzerin **Shali** (2011): „An **deutsche Dubs** komm ich nicht ran, da entweder die **Übersetzung mies** ist, die **Stimmen nicht zu den Charakteren passen**, die **japanischen Namen in Bezug auf die Betonung verunstaltet werden** oder gar alle Faktoren zusammenkommen.“ [Hervorhebungen von mir, Anm.]

Es sei daher an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass diese Merkmale nicht immer als einzelne, singuläre Merkmale gesehen werden können, sondern mitunter auch miteinander korrelieren können. Daher mag die Zuordnung der Merkmale zu den jeweiligen Kategorien als willkürlich erscheinen. Dies liegt allerdings lediglich daran, dass eine eindeutige Trennung der Merkmale nicht immer möglich war.

4.3.1 Formale Aspekte

Im Punkt formale Aspekte habe ich alle Aussagen zu den Arten der Synchronität zusammengefasst. Hierzu zählen Lippensynchronität, quantitative Lippensynchronität (also das Einsetzen sowie Beenden des Sprechaktes durch die SynchronsprecherInnen mit Beginn und Ende der Lippenbewegung), Synchronität in Bezug auf die Sprechgeschwindigkeit, qualitative Lippensynchronität, paralinguistische Merkmale wie beispielsweise Gestensynchronität, Synchronität der Sprechgeschwindigkeit, Stimm- und Charaktersynchronität. Es lässt sich feststellen, dass bezüglich der meisten Arten der Synchronität keine Aussagen von den Fans getroffen wurden. Weder Synchronität der Sprechgeschwindigkeit, noch Gestensynchronität noch Charaktersynchronität etc. finden in den Beiträgen Erwähnung. Lediglich die quantitative Lippensynchronität und die Synchronität der Stimme werden diskutiert. Bezüglich der quantitativen Lippensynchronität lassen sich verhältnismäßig wenige Aufzählungen erkennen. Insgesamt drei Mal wurde auf „Lippenbewegungen“ eingegangen. Die Synchronisation der Stimme – beziehungsweise der Aspekt der Stimme – fand insgesamt 67 Mal Erwähnung. Auch die Artikulation, die neun Mal erwähnt wurde, wird unter den formalen Aspekten besprochen.

4.3.1.1 Quantitative Lippensynchronität

Eine der wenigen Aussagen, die sich mit der quantitativen Lippensynchronität befasst ist folgende von Nutzer **Politiker01** (2011): „[...] Zudem ist da noch das Problem mit den **Lippenbewegungen** - die sind extra für den Japanischen Text gemacht - da muss man schon ein bisschen kreativ sein ummit einer Übersetzung gleichzuziehen oder es zu übertrumpfen.“ [Hervorhebungen von mir, Anm.] Der Nutzer meint hier offensichtlich, dass die quantitative Synchronisation der japanischen Ursprungsversion eine Herausforderung an die deutsche Synchronisation beziehungsweise Übersetzung darstellt. Dieser Herausforderung ist man seiner Meinung nach nur gewachsen, wenn in der Übersetzung des Textes kreativ gearbeitet wird. Dies kann durchaus der Realität entsprechen, da die japanische und deutsche Sprache zweifellos unterschiedlich sind und unterschiedlich funktionieren. Ob nun die Aussage von **Politiker01** als Kritik oder einfache Stellungnahme aufgefasst werden kann, ist nicht ganz nachvollziehbar. In seinem langen Post geht Nutzer **DiabloDBS** (2011c) auf die Aussage von **Poliziker01** ein und sagt unter anderem:

Ja das ist auch für mich das größte Problem... die **Übersetzungen und Synchronisationen treffen nicht immer die eigentliche Aussage.**

Da werden teils Wörter benutzt, die nichtmal entfernt etwas mit dem Sachverhalt zu tun haben, um eben der Synchro genug zu tun ... Was wohl auch an den unterschiedlichen Kulturen liegt :-X [Hervorhebungen von mir, Anm.]

Nutzer **DiabloDBS** vertritt folglich die Meinung, dass aufgrund der Herausforderung der quantitativen Lippensynchronität die eigentliche Aussage des Sprechaktes verfälscht wird.

Zum Thema quantitative Lippensynchronität äußerte sich Weiters Nutzer **luizid** (2012), indem er sagt:

Ich glaube deutsche synchronisation kommt schlecht rüber weil viele englisch beherrschen und sofort hoeren das es in der deutschen zum teil echt anders erzaehlt ist. naja muss ja auch von den lippenbewegungen her passen. oder? japanisch versteht ja nicht wirklich jeder also ist es ein wenig schwieriger die deutsche synchronisation zu beurteilen. ich schaue animes auf deutsch. mag es nicht mit untertitel. will etwas von der zeichnung mitbekommen. [Hervorhebungen von mir, Anm.]

Dieser Nutzer scheint zuerst von der Gegenüberstellung deutsche vs. englische Synchronisation auszugehen. Damit bezieht er sich wohl auf andere Serien (wie beispielsweise *Die Simspons*, *Big Bang Theory* oder *How I Met Your Mother*) und nicht auf Anime-Serien. Denn bezüglich Anime-Serien impliziert der Nutzer selbst, dass eine Bewertung der deutschen Synchronisation schwerer möglich ist, da nicht alle ZuseherInnen Japanisch (und damit die Ursprungssprache) verstehen und eventuelle Vergleiche ziehen können. Jedenfalls ist er der Meinung, dass aufgrund der weitverbreiteten Englisch-Kenntnissen der ZuseherInnen ein Gefühl für die Ursprungssprache entsteht, und die ZuseherInnen schneller erkennen, dass die hörbare Sprache nicht der eigentlich gesprochenen entspricht. Dies stellt allerdings ein Gegenteil der Gewöhnung der Synchronisation dar. Wie bereits auf Seite 30 dieser Arbeit erwähnt, gewöhnen sich ZuseherInnen an die Tatsache, dass die gesprochene und die hörbare Sprache sich mitunter unterscheiden (vgl. Herbst 1997:285) und nehmen dies kaum wahr. Auch wenn der Beitrag von **luizid** nur die Äußerung seiner Vermutung ist, und diese den Tatsachen der wissenschaftlichen Beständen widerspricht, so ist es dennoch interessant zu sehen, dass der Nutzer die Probleme der Synchronisation an den Lippenbewegungen fest macht. Außerdem sagt er selbst aus, er würde Animes lieber auf Deutsch ansehen, da ihn das Lesen der Untertitel von der Zeichnung ablenkt. Dieser Aspekt wird allerdings auf Seite 94f der vorliegenden Arbeit erörtert.

4.3.1.2 Synchronität der Stimme

Bezüglich der Stimme der japanischen wie auch deutschen SynchronsprecherInnen sind sehr viele Aussagen gefallen. Insgesamt 56 Beiträge erwähnen die Stimme oder stimmliche Merkmale. Ein Argument war beispielsweise immer wieder, dass die japanischen SynchronsprecherInnen viel mehr Ausdruck in der Stimme besitzen und so den Charakteren mehr Emotionen beziehungsweise mehr emotionale Vielfalt verleihen können. Als Beispiel hierfür kann die Aussage von Nutzerin **Yumiiko** (2011) angeführt werden:

[...] die Japanische Synchro ist einfach um Längere~n besser als die Deutsche Synchro. Die Japanischen Synchronsprecher bringen die Gefühle der einzelnen Charakter einfach viel besser rüber als die Deutschen.

& Dazu passen die einzelnen Stimmen viel besser zu den Charakter bei den Japanischen Stimmen. [...] [Hervorhebungen von mir, Anm.]

Weiters wurde mehrmals ausgesagt, dass japanische SynchronsprecherInnen weitaus professioneller sind als ihre deutschen Pendants, und sich durch ihre Ausbildung und ihr Training besser an den Charakter anpassen können, dem sie ihre Stimme leihen. Nutzer **DiabloDBS** (2011c) bringt dies folgendermaßen auf den Punkt:

[...] Der größte Unterschied zwischen Japan und Deutschland ist, dass die s.g. Seiyuu darauf geschult werden ihre Stimme zu benutzen, so wie das auch Sänger tun. [...] Die Ausbildung hängt auch damit zusammen, dass in Japan jede Seiyuu auch die Chance auf eine Musikkarriere hat und somit zu einem Idol werden kann (bzw. Idols in der Regel auch Seiyuu werden), dadurch haben diese eben mehr Kontrolle über ihre Stimme und können teilweise mehrere Rollen mit komplet anderen Stimmprofilen sprechen, wodurch man sie nicht direkt als "sie" erkennt. [...] [Hervorhebungen von mir Anm.]

Als Grund hierfür äußert er die Vermutung, dass die Ausbildung in Japan zu SynchronsprecherInnen (genannt Seiyuu -声優) weitaus intensiver und langwieriger ist, als in Deutschland. Laut Fanaussagen, ist der Beruf der SynchronsprecherInnen in Japan eine eigene Berufskategorie mit gezielter Ausbildung: „Seiyuu / Idol ist in Japan eine schulisch begleitete Ausbildung. Es gibt spezielle Middle und High schools auf die begabte Kinder die mal Seiyuu, Idol bzw. zu meist beides werden wollen.“ (Nutzer **DiabloDBS**, 2011c) Daher sind japanische SynchronsprecherInnen weitaus besser in der Lage, Animes zu synchronisieren und den Charakteren die gewünschte Tiefe zu verleihen. Durch ihre Ausbildung sind sie – den Fans nach – besser im Stande, eine stimmliche wie emotionale Vielfalt an den Tag zu legen. Des Weiteren wird erwähnt, dass japanische SynchronsprecherInnen viel besser geeignet wären, ihre Stimme zu kontrollieren und verschiedene Charaktere auch auf verschiedene Arten und Weisen zu sprechen. Somit kann es zwar vorkommen, dass mehrere japanische SynchronsprecherInnen für verschiedene Projekte eingesetzt werden. Allerdings es kommt nicht zu einer Art Gewöhnungseffekt, der dazu führt, dass eine bestimmte Stimme mit einem bestimmten Charakter assoziiert wird. Als Beispiel hierfür kann die oben zitierte Aussage von Nutzer **DiabloDBS** gesehen werden, dass japanische SynchronsprecherInnen so viel Kontrolle über ihre Stimme besitzen, dass sie mit anderen Stimmprofilen sprechen können, was wiederum dazu führt, dass man sie nicht als „sie“ erkennt. Daher rechnen Fans es den japanischen SynchronsprecherInnen hoch an, dass sie die verschiedenen Charaktere auch auf unterschiedliche Weise sprechen und ihnen somit einen einmaligen Ausdruck verleihen können. Ein weiteres Argument, die Auswahl der deutschen SynchronsprecherInnen betreffend ist, dass viele eine markante Stimme besitzen und folglich mit bestimmten Charakteren bereits assoziiert werden. Dies beschreibt Nutzer **DiabloDBS** (2012) beispielsweise folgendermaßen:

[...] Der Hauptkritikpunkt lautet ganz klar, dass deutsche Synchronsprecher weit weniger Kontrolle über ihre Stimme haben als ein Seiyuu das hat. Hier werden Synchronsprecher meist ausgewählt, weil sie eine prägnante oder kuriose Stimme haben, unabhängig davon ob sie diese Stimmen wirklich "unter Kontrolle haben".. [...]

Die Kritik der deutschen Synchronisation gegenüber ist hier also einerseits, dass zu wenig SynchronsprecherInnen eingesetzt werden, und andererseits, dass die deutschen SynchronsprecherInnen zu markante Stimmprofile haben und sich zu wenig an die individuellen Charaktere anpassen können. Die Mehrheit ist der Meinung, dass die japanischen Stimmen auch besser zu den Anime-Serien beziehungsweise deren Charaktere passen: „animes schau ich nur auf japanisch mit englischen subs, da die deutsche synchro meistens nur schlecht sind, weil die Synchronsprecher alle meistens ziemlich monoton reden die Stimmen nicht passen und einfach kein Gefühl in den Stimmen haben.“ (AceToKai, 2011). Es wird häufig erwähnt, dass japanische SynchronsprecherInnen die Emotionen besser ausdrücken können und verschiedene Tonlagen eines Charakters besser treffen. Nutzer **DiabloDBS** (2011b) äußert sich folgendermaßen darüber:

Die Seiyuus trainieren neben dem Singen auch allgemein ihre Stimme, um eben ein möglichst breites Spektrum zu erreichen und **Emotionen so gut wie möglich rüber zu bringen**. Und neben dem Gesang scheitert es meist genau bei den Emotionen, **viele Synchronsprecher haben zu wenig Kontrolle über die eigene Stimme** um die Emotionen in ihrer nicht eigenen Stimme richtig rüber zu bringen, weshalb man oftmals bei diesen Szenen eine **starke Abweichung in der Stimme der Charaktere** vernehmen kann. [Hervorhebungen von mir, Anm.]

Japanische SynchronsprecherInnen sind demnach generell eher im Stande, sich in die verschiedenen Charaktere einzufühlen, haben mehr Kontrolle über ihre Stimme – dies erlaubt ihnen, mehr Vielschichtigkeit in der stimmlichen Lage auszudrücken, was wiederum eine Änderung der Gemütslage des Charakters schneller und besser nachvollziehbar macht. Auch was die Qualität der Stimmen betrifft äußert sich beispielsweise Nutzer **Kazuma** (2011) folgendermaßen: „Ich weiß nicht warum aber die Japanische Sprache ist bei Jungs, Männern immer die Beste... **Dunkel oder elegant**. Bei Mädels die schüchtern sind meist **süß** oder wenn sie draufgänger sind meist ne **selbstbewusste kräftigere aber doch anziehende weibliche Stimme**. [...]“ [Hervorhebungen von mir, Anm.]

Allein Nutzerin **Ranmaru** (2012) äußert sich ebenfalls bezüglich der Qualität der japanischen Stimmen, in dem sie sagt, die Originalstimmen wären „zuckersüß und total genial“.

Einige NutzerInnen sind der Meinung, dass die japanische Sprache auch besser zu den Charakteren passt. Nutzerin **Riza Hawkeye** (2011) drückt dies beispielsweise folgendermaßen aus: „Bei mir ist das so das ich sie nur mit Japanischen Dub und mit Englischen Subs oder Deutschen. Ich finde **Japanisch ist eine sehr schöne Sprache und die Charaktere kommen dadurch viel besser zu Geltung**.“ [Hervorhebungen von mir, Anm.]

Dass die Charaktere besser durch die Originalsprache zur Geltung kommen, bestätigt meine Annahme, dass die Fans die Nähe zum Original – nämlich sowohl zur Sprache, als auch zu allgemeinen kulturellen Referenzen – enorm wertschätzen. Zwar könnte der oben beschriebene Kommentar auch in die Kategorie „Sprache“ fallen, allerdings entspricht es meiner Meinung, dass die getroffene Aussage einen Hinweis auf die Charaktersynchronität gibt. So empfindet es die Nutzerin die japanische Sprache als Teil des Charakters.

Vereinzelt wird zwar erwähnt, dass die deutsche Synchronisation „nicht so schlecht“ ist, und in einigen wenigen Fällen wird sie mitunter sogar als besser erachtet, als das japanische Original. Ein Beispiel hierfür kann die Aussage von Nutzer **Yondaime** (2010) angesehen werden:

Also ich bin ein Fan von Jap Dub + Sub. Finde die japanische Synchro einfach super, da ich auch die japanische Sprache mag^^ Aber meiner Meinung nach sind die Deutschen Synchros bei manchen Animes sehr gut! z.B. Bei Dragonball / DBZ finde ich sogar die deutsche Synchro besser als die Japanische. [...] [Hervorhebungen von mir, Anm.]

Diese Aussagen bleiben jedoch in der Minderheit. In wenigen Fällen (zwei Beiträge) werden sogar die japanischen Stimmen kritisiert und als unpassend empfunden. Die männlichen Stimmen wären zu feminin und die weiblichen Stimmen würden zu sehr quietschen, so die Kritik. In ihrem langen Posting drückt sich Nutzerin **Springmaus2006** (2007) folgendermaßen diesbezüglich aus:

[...] ...mal so nebenbei, **ich halte von der japanischen Synchro ansich nicht besonders viel**, wie bereits erwähnt kann man die **Stimmen der Damen** schon mehr als **Gequieke** bezeichnen, und wie jemand einen **krächzenden Inu-Yasha** unserer "Version" vorziehen kann wird mir persönlich sowieso auf ewig ein Rätsel bleiben...naja, aber "mehr Gefühl" und so, mir solls recht sein. [...] [Hervorhebungen von mir, Anm.]

Zwar bleiben diese Aussagen Einzelfälle, wie allerdings später noch gezeigt wird, sprechen sich etwa 8 NutzerInnen für eine deutsche Synchronisation aus. Dies hängt allerdings entweder mit mangelnden Fremdsprachenkenntnissen oder mit der Gewöhnung zusammen. Doch darauf wird später eingegangen.

Zusammenfassend kann an dieser Stelle festgehalten werden, dass die Mehrzahl der Fans die japanische Synchronisation bevorzugen, da sie die Stimmen der japanischen SynchrosprecherInnen als geeigneter empfinden. Dies liegt zwar vermutlich einerseits an der Distanz, die durch eine deutsche Synchronisation zum Ursprungsland und der Ursprungssprache aufgebaut würde. Andererseits erscheint es ebenso plausibel die Gewöhnung an die japanischen Stimmen als Teil des Grundes zu erwähnen. Die meisten Fans sehen sich ihre Lieblingsserien im Internet in der japanischen Synchronisation mit deutschen oder englischen Untertitel an.

Dadurch sind sie die japanischen Stimmen gewöhnt – und wie bei jeder Umgewöhnung tritt eine Art Abstoßungs-Effekt ein. Die Gewöhnung wird allerdings unter dem Titel *Sprach- und Übersetzungstradition* an anderer Stelle behandelt, weshalb die Ausführung diesbezüglich an dieser Stelle beenden werden.

Ein weiterer Punkt der von den Fans explizit erwähnt wird, ist die Professionalität und Qualifikation von japanischen SynchronsprecherInnen. Durch ihre langwierige Ausbildung und den enormen Wettbewerbsdruck sind SynchronsprecherInnen in Japan weitaus besser geeignet, die verschiedenen Emotionen der Charaktere auf vielfältige, nuancierte Weise auszudrücken. Auch haben sie ihre Stimme so gut unter Kontrolle, dass sie sich in verschiedene Charaktere einfühlen können und diese auf einzigartige Weise sprechen. Der deutschen Synchronisation wird unterstellt, es würde zu wenige SynchronsprecherInnen für den Anime-Bereich geben und diejenigen, die Anime-Serien synchronisieren wären zu monoton und langweilig, oder hätten eine zu markante Stimme und würden daher in anderen Rollen sofort wiedererkannt werden. Des Weiteren seien die deutschen SynchronsprecherInnen nicht in der Lage, dieselbe Ausdrucksweise und emotionale Vielfalt in den Stimmen erkennen zu lassen, wie ihre japanischen Pendanten. Auch wenn manche Fans mit den deutschen Stimmen zufrieden scheinen, so besteht weitgehend Konsens darüber, dass die japanischen SynchronsprecherInnen besser zu Anime passen.

Allerdings gibt es auch vereinzelt Fans, die sich Anime-Serien lieber auf Deutsch oder Englisch ansehen. Dies liegt in den meisten Fällen daran, dass sie nicht die Untertitel lesen wollen, denn diese lenken sie zu sehr vom Geschehen, dem Plot, der Geschichte, den Details im Bild und/oder den Zeichnungen ab. Somit bevorzugen sie, den Inhalt zu konsumieren und verzichten dafür auf die japanische „Originalität“.

4.3.1.3 Artikulation

Die Artikulation ist zwar kein Teil der Synchronisationsart, stellt allerdings dennoch einen wichtigen Teil der formalen Aspekte dar. Denn ein weiterer Kritikpunkt, der aus den Threads hervorgeht, ist, dass die Aussprache von japanischen Namen und Wörtern – sofern in der Synchronisation beibehalten – nicht adäquat ist. Auch wird kritisiert, dass manche Namen angepasst oder geändert werden. Nutzer **Apokalypses** (2011) drückt dies folgendermaßen aus:

[...] Ein weiterer Punkt, der mich über alle Maßen an deutschen Dubs stört sind die Namen... Die Produzenten machen sich ja nicht einmal die Mühe, darauf zu achten, dass die japanischen Namen richtig ausgesprochen werden... Für mich ist das ein absolutes "No-Go"... [...] [Hervorhebungen von mir, Anm.]

Dies zeigt nicht nur die Bevorzugung des Originals, sondern auch wie befremdlich die Fans es empfinden, japanische Anime-Serien in deutscher Sprache zu sehen. Dieses Gefühl hat allerdings nicht, wie es die Vermutung nahelegt, mit den deutschen Stimmen an sich zu tun. Denn

es wird kritisiert, dass die Aussprache nicht dem Original entspricht und durch diesen Akt der *domestication* (damit ist hier die Anpassung an den deutschsprachigen Raum gemeint) fühlen sich die Fans der gewünschten und ersehnten Atmosphäre beraubt und vermissen das Gefühl, sich einen japanischen Anime anzusehen. Weiters wird kritisiert, dass die Aussprache japanischer Wörter und Namen nicht so ungewöhnlich ist, da Japanisch ebenfalls eine Silbensprache ist und die Betonung nicht enorm von der deutschen abweicht. Nutzer **DiabloDBS** (2011b) meint hierzu:

[...] Ja die Aussprache der japanischen Wörter und Namen die nicht übersetzt werden sind schon manchmal seltsam und meiner meinung nach zumindest im Deutschen nicht nachvollziehbar, da wir fast alle silben gleich betonen wie es auch im Japanischen getan wird. Es scheint fasst als würden die Künstler sich extra anstrengen um die namen absichtlich anders auszusprechen [...]

4.3.2 Inhaltliche Merkmale

In den Forumsbeiträgen werden immer wieder Faktoren bezüglich des Inhaltes besprochen. Einerseits beziehen sich diese Faktoren Merkmale wie Treue/Nähe zum Original, sowie Qualität. Wie bereits eingangs erwähnt wurde, sind auch hier die einzelnen Kriterien und Aspekte nicht unbedingt eindeutig voneinander trennbar. Es entspricht eher den Tatsachen, dass diese Kriterien miteinander korrelieren und ineinandergreifen. Daher gilt auch für die vorliegenden Unterpunkte, dass eine Zuordnung zwar als willkürlich erscheinen mag, dies allerdings an der Tatsache liegt, dass diese Unterpunkte nicht immer als einzelne Merkmale wahrnehmbar sind, da sie aufeinander einwirken und miteinander korrelieren.

4.3.2.1 Treue / Nähe zum Original

Bezüglich des Inhaltes allgemein werden wenige Aussagen getroffen. Einige wenige NutzerInnen sind allerdings der Meinung, dass die Übersetzung beziehungsweise die Synchronisation die Inhalte verändert. So äußert sich beispielsweise Nutzer **Saskue** (2009) folgendermaßen darüber:

Bezogen auf den Inhalt, würde wohl kein Anime-Fan die deutschen Serien gerne schauen. Aber die Auflagen, an die sich die Sprecher halten müssen, sind nuneinmal vorhanden. [...] Der Casus Knacktus wird wohl sein, dass die Inhalte im Vergleich zum Original so derartig verändert wurden, dass jeder, der das Original kennt, diese nicht mehr schauen mag. [Hervorhebungen von mir, Anm.]

Wie in dem obenstehenden Zitat deutlich wird, ist der Nutzer der Meinung, dass die Auflagen bezüglich der Lippsynchronität der Grund oder zumindest mit ein Grund ist, weshalb Anime-Serien im Deutschen verändert werden und der Inhalt mit den japanischen Serien nicht mehr deckungsgleich ist. Denn diese Auflagen stellen eine Sinnverfälschung sowie eine Verfälschung des Inhaltes. Welche Inhalte allerdings durch die Synchronisation verloren gehen oder

verfälscht werden, wird nicht weiter erörtert. Es kann also nur gemutmaßt werden, dass es sich um dieselben Inhalte handelt, die Fans immer wieder als den Anime zugehörig äußern. Dazu zählen Aspekte wie Anreden, Wortwitze, kulturelle wie sprachliche Referenzen etc.; wenn diese Inhalte ausgelassen oder nicht vollständig übernommen werden, empfinden es die Fans als zu wenig authentisch. Das liegt vermutlich daran, dass zu viel Distanz zu dem Gebiet ihres Interesses – also die Sprache und Kultur Japans – aufgebaut wird.

Einzig Nutzer **DiabloDBS** (2012) äußert sich noch zu dem Thema Inhalt in der Synchronisation:

[...] **Was Dubs angeht**, ist klar, dass **ab und zu die Übersetzung anders ausfallen muss**, aber wenn auch hier **zu viel anders übersetzt wird**, also nicht nur Sprichwörter, Witze etc. die nur in der Herkunftssprache sinn ergeben würden, und dann das naheliegenste benutzt wird, sondern auch etwas, das nicht der Synchronität verschuldet ist, dann ist der Dub eben auch nicht so "toll" wobei es den meisten beim Dub garnichtmal auf den Mangel an eventuellen sachlich Inhaltlichen Informationen geht, sondern viel mehr um den Mangel an Emotionen der Originalsynchronisation. [...] [Hervorhebungen von mir, Anm.]

Nutzer **DiabloDBS** geht hier zwar auch auf inhaltliche Aspekte ein (Sprichwörter, Witze, Synchronitätsfragen etc.), ist allerdings auch der Meinung, dass eine „schlechte“ Synchronisation hauptsächlich den mangelnden Emotionen der deutschen Synchronstimmen verschuldet ist.

Nutzerin **Kotomi** (2009) äußert sich wie folgt bezüglich des Inhaltes in der Synchronisation:

Wenn ich mich über eine **Synchronisation** aufrege, dann nicht, weil sie schlecht artikuliert ist oder nicht auf die Mundbewegungen passt, sondern weil sie stellenweise den **Sinn verfälscht**. Ok, in normalen Anime ist da sehr wenig zum Verfälschen, aber bei *Akira* und *Ghost in the Shell* hat man zum Teil einfach nicht so richtig verstanden, was die Charaktere jetzt eigentlich meinen. Die englische Synchro war da kein Stück besser, dafür aber die **englische und die deutsche Sub**, da sie wirklich **übersetzt** hat und eben **nicht auf Mundbewegungen achten** muss. [Hervorhebungen von mir, Anm.]

Dass das japanische Original ebenfalls eine Synchronisation ist, wird vermutlich deshalb ignoriert, da die japanische Synchronisation schließlich für die Ausstrahlung in Japan angefertigt wurde. Somit ist eine deutsche oder englische Synchronisation schwieriger, da sie auf die Mundbewegungen achten und zusätzlich dem Sinn entsprechend übersetzen muss. Daher sagt der Post auch etwas über die Lippensynchronität aus. Da allerdings die Aussage getroffen wurde, dass man bei den zwei genannten Serien (*Akira* und *Ghost in the Shell*), „nicht genau weiß, was die Charaktere eigentlich meinen“, kann dies auch als Rückschluss auf den Inhalt gelten. Denn offenbar hat die Übersetzung ihren Zweck verfehlt, die Handlungen und Sprechakte der Charaktere verständlich zu machen.

Weiters äußert sich Nutzer **DiabloDBS** (2011c), dass Englisch besser geeignet ist für die Synchronisation als Deutsch:

[...] Zudem eignet sich Englisch in vielen Fällen besser für die Übersetzung, da viele deutsche Wörter mehr silben haben und teilweise ein Satz der im japanischen **5 silben besitzt im deutschen um den Sinn zu wahren mit 10 übersetzt werden müssten.. was von der Synchro her nicht geht**. Englisch ist manchmal nicht besser aber doch in vielen fällen. Dennoch muss man sowieso mit Subs schauen, wenn man den **genauen Sinn einer Aussage, bzw. den Sinn** der in der entsprechenden Sprache am nächsten liegt, erfahren kann [...] [Hervorhebungen von mir, Anm.]

Daraus lässt sich schlussfolgern, dass der Nutzer der Meinung ist, die Synchronisation ins Deutsche würde alleine schon aufgrund der unterschiedlichen Silbenzahl leiden, weshalb eine getreue Synchronisation von vornherein zum Scheitern verurteilt ist. Denn um den Ansprüchen der Synchronisation genüge zu leisten, müsste sie auf relevante Inhalte verzichten, und dies entspricht nicht dem Wunsch der *foreignization*, auf die im folgenden Punkt noch näher eingegangen wird.

Wie bereits dargestellt, ist es für die meistens Fans erstrebenswert, sich die Anime-Serien auf Japanisch anzusehen, um dem Gegenstand ihres Interesses so nahe wie möglich zu kommen. Dies ist bereits in vielen verschiedenen Posts vorgekommen. Nutzer **Randir** (2009) drückt dies beispielsweise wie folgt aus:

[...] aber tendenziell nun mal grundsätzlich mediale Inhalte jedweder Couleur in ihrer Originalsprache bevorzuge. Gründe dafür wurden ja bereits einige genannt: **Beibehaltung des Wortwitzes, der Sprachmelodie, der Klangfarbe und/oder des je ne sais quoi der Originalsprache; Hintanhaltung unbotmäßiger Lokalisierungs- oder Zensurbestrebungen; Authentizität**. Da dieser Standpunkt wie gesagt für alle Kulturprodukte gilt derer Originalsprache ich mächtig bin, kommt in meinem speziellen Fall auch noch meine Liebe für die englische Sprache hinzu, die mich insbesondere US-amerikanische Produktionen tunlichst im Original zu konsumieren veranlasst. [...] [Hervorhebungen von mir, Anm.]

Wie er selbst sagt, bevorzugt er generell die Ursprungssprache von diversen medialen Inhalten. Ob dies tatsächlich auch bei nicht-japanischen und nicht-englischen Produktionen der Fall ist und ob sich der Nutzer überhaupt außer deutschen, japanischen und englischen Produktionen auch Produktionen mit anderen Sprachen ansieht, ist nicht nachvollziehbar. Allerdings erwähnt er gleich mehrere Aspekte, die für ihn wichtig sind: Die Beibehaltung von Wortwitzen, das Hören der Sprachmelodie der Ursprungssprache, die Wahrung der Authentizität und die Vermeidung von Zensuren oder dergleichen.

Ein weiterer Punkt, der immer wieder Erwähnt wird sind Auslassungen vor allem im Bereich der Anreden. Ein Beispiel hierfür ist der Post von Nutzer **Kaiba** (2011):

Am meisten stören mich bei deutschen und englischen Synchros, dass die anreden mit -kun, -chan, -sensei usw. ausgelassen werden oder allgemein Namen verdreht werden. Manchmal hat man das Gefühl, dass ein "richtiger Nerd" im Fernsehsender (der den Anime ausstrahl) fehlt, der hilft den Anime sozu übersetzten, dass er noch seine Glaubwürdigkeit behält.

In Japan sind verschiedene Anreden üblich, um die Beziehung der Sprechenden miteinander deutlich zu machen. So wird „-san“ (さん) an den Nachnamen angehängt (also zum Beispiel Yamamoto-san) und stellt die übliche, höfliche Anrede dar. Dies kann und wird oftmals mit „Herr/Frau“ übersetzt. Es gibt allerdings vielmehr Abstufungen. Für LehrerInnen oder andere Auszubildende (Trainer, Coach etc.), oder auch ÄrztInnen wird „-sensei“ (先生、せんせい) verwendet. SchülerInnen untereinander sind ebenfalls einer Hierarchie unterworfen. So sprechen die jüngeren SchülerInnen die älteren mit „-sempai“ (先輩、せんぱい) an, während sie selbst als „-kohai“ (後輩、こうはい) bezeichnet werden. Auch die Anreden „-chan“ (ちゃん) für Kinder generell und „-kun“ (くん、君) für männliche Jugendliche gibt es. Da eine Übersetzung dieser Anreden im deutschen nicht immer möglich ist, oder vermutlich aus Wissensmangel und Platzgründen ausgelassen werden muss, ist anzunehmen, dass diese Anreden in den meisten Fällen nicht übersetzt werden und in die deutsche Synchronisation miteinfließen. Im Sinne des professionellen Übersetzens kann argumentiert werden, dass nicht jedes Wort, nicht jeder Ausdruck und nicht jede Anrede im Deutschen übertragbar oder übernehmbar ist. Außerdem kann man bei einem allgemeinen Publikum annehmen, dass den Durchschnitts-ZuseherInnen gewisse Wörter, Ausdrücke etc. nicht aussagekräftig genug sind beziehungsweise ein erhöhter Erklärungsbedarf bestünde, als es der Platz und/oder die Zeit, zuließe. Im Falle der Anreden „sama“ oder „sensei“ kann daher beispielsweise angenommen werden, dass die DurchschnittsbürgerInnen vermutlich nicht nachvollziehen können, was genau mit „Tanaka-sama“ oder „Tanaka-sensei“ gemeint sein soll. Daher hat man sich augenscheinlich in der deutschen Synchronisation für die Auslassung beziehungsweise die Anpassung dieser Anreden entschieden. Die Übersetzung von Anreden und anderen kulturellen Elementen stellt allerdings eine Anpassung an das deutschsprachige Publikum dar. Da Anime-Fans allerdings eine *foreignizing* Übersetzungsstrategie bevorzugen, um so nahe wie möglich der Sprache und Kultur Japans zu sein, ist verständlich, dass gerade diese *domestication* als störend und befremdend empfinden. Folglich kann festgehalten werden, dass die Ansicht der Fans bezüglich der idealen Übersetzung sich von der Ansicht von professionellen Übersetzern eindeutig unterscheidet und sogar das Gegenteil darstellt. Denn Fans vermissen durch diese Auslassungen wichtige Elemente; durch diese Anreden wird nicht nur klar, in welchem Verhältnis die Sprechenden zueinander stehen, es geht auch ein Stück der japanischen Kultur durch eine Auslassung verloren.

Auch die Aussage des Nutzers **Kaiba** (2011) lässt diese Bevorzugung nach der Treue zum Original durchscheinen: [...] Manchmal hat man das Gefühl, dass ein "richtiger Nerd" im Fernsehsender (der den Anime ausstrahlt) fehlt, der hilft den Anime so zu übersetzen, dass er noch seine Glaubwürdigkeit behält." Der hier erwähnte „Nerd“ ist offensichtlich ein Fan, jemand quasi aus den eigenen Reihen. Jemand, der die Bedürfnisse der Fans kennt und über genügend Wissen und Expertise verfügt, so zu übersetzen, wie es den Bedürfnissen der Fans entspricht. Die angesprochene Glaubwürdigkeit bezieht sich ebenfalls auf die bereits erwähnte *foreignization* in der Übersetzung. Anime-Fans wollen in den meisten Fällen dem Land, der

Sprache und der Kultur Japans nahe sein und nähergebracht werden, so dass sie eine nicht-professionelle Übersetzung – in der mitunter Auslassungen oder Anpassungen geschehen – bevorzugen.

Es sei an dieser Stelle angemerkt, dass prinzipiell das Kriterium Qualität sehr stark mit der bereits beschriebenen Treue / Nähe zum Original korreliert und eigentlich als Teil dieses Punktes gesehen werden können. Der Übersichtlichkeit wegen habe ich diese Aspekte allerdings in eigenen Punkten beschrieben.

4.3.2.2 Qualität

Nutzer **Randir** (2009) äußert die Vermutung, dass der Anime-Boom in Deutschland die Synchronisationsstudios vor eine Herausforderung gestellt hat, der sie nicht gewachsen war oder ist:

[...] Möglicherweise hat der **Anime-Boom** die deutsche **Synchronisationsindustrie vor quantitative und qualitative Herausforderungen** gestellt, die nicht mehr hinreichend bewältigbar sind; ebenso gut ist es aber denkbar, dass der **Zerrspiegel der Nostalgie** uns aus heutiger Sicht die damaligen Dubs besser erscheinen lässt, als sie tatsächlich waren. [...] [Hervorhebungen von mir, Anm.]

Dieser Beitrag verweist auch auf das eingangs erwähnte fehlende Budget, das die Fans hinter der „schlechten“ deutschen Synchronisation vermuten. Derselbe Nutzer spricht allerdings auch von dem „Zerrspiegel der Nostalgie“, der einem mitunter die Synchronisation früherer Animes als besser erscheinen lässt. Dahinter steht die oftmals getroffene Aussage „früher war alles besser“; denn viele Fans sind sich einig, dass die Animes „früher“ besser synchronisiert waren. Mit früher sind hier vermutlich die Anfänge von Animes im deutschen Fernsehen (Anfang der 1970er – 1980er Jahre) gemeint. Ob die Synchronisation damals tatsächlich besser war, mittlerweile schlechter geworden ist, weil mehr Projekte zu bearbeiten sind, oder wie Nutzer **Yondaime** (2010) mutmaßt, dies mit einer Art Gewöhnung zusammenhängt („Ich glaube viele Leute finden die deutschen Synchros schlecht wenn sie an die Stimmen der Originalen Synchro gewohnt sind.“), ist qualitativ im Rahmen dieser Arbeit nicht feststellbar.

Nutzer **DiabloDBS** (2011b) drückt beispielsweise seine Meinung bezüglich der Qualität der Synchronisation folgendermaßen aus:

Über die Übersetzung will ich nicht jetzt nicht arg beschweren, da es wirklich schwer ist in einer Sprache wie dem Deutschen, in der aus einem zweisilbigen japanischen Wort zwangsläufig ein (gefühltes) 5 silbiges oder ein Wort das die Situation irgendwie ins lächerliche zieht, werden muss und somit eine **Synchrone vertonung zu einem komischen Unterfangen** macht.

Allerdings kann man es sich meistens antun, es gibt selten Synchronisationen, die ich mir garnicht anschauen kann, dennoch bevorzuge ich die original Sprecher. [Hervorhebungen von mir, Anm.]

Somit schlussfolgert der Nutzer, dass sich Englisch zum Übersetzen und daher auch für die Synchronisation besser eignet, da weniger Silben beansprucht werden müssen. Allerdings räumt er ein, dass die Übersetzung vom Japanischen ins Deutsche ein schwieriges Unterfangen darstellt. Aufgrund der unterschiedlichen Silbenzahl, erscheint es dem Nutzer allerdings als nahezu unmögliches Unterfangen, eine Synchronisation zu erstellen, die allen Qualitätsansprüchen genüge leistet. Wie bereits festgestellt, sind diese Qualitätsansprüche auch andere, als die eines durchschnittlichen Publikums. Daher erscheint diese Aussage als richtig. Denn Fans haben nun einmal andere Ansprüche an die Synchronisation von Anime. Und diese Ansprüche können auch mit keiner professionellen Übersetzung erfüllt werden.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass die Fans andere Ansprüche an die Synchronisation stellen, als ein durchschnittliches Publikum. Aufgrund ihres hohen emotionalen Engagements und dem Bedürfnis, Japan und Japanisch nahe zu sein, bevorzugen sie eine sogenannte *foreignizing* Übersetzung und Synchronisation. Diese Art der Übersetzung beinhaltet so viele ausgangssprachliche und -kulturelle Elemente wie möglich. Aufgrund der Ansprüche einer professionellen Übersetzungsstrategie und des Weiteren den Ansprüchen der Synchronisation, ist dies allerdings weder möglich noch vonseiten der TranslationsexpertInnen erwünscht. Daher empfinden Fans eine professionelle Synchronisation und Übersetzung als störend – fast schon im Weg stehend. Dies erscheint eindeutig in den besprochenen Kategorien *Treue/Nähe zum Original*, denn es wird immer wieder kritisiert, dass eine domestizierende Übersetzung auf relevante Inhalte verzichtet, unerwünschte Auslassungen zulässt, und den Sinn mitunter komplett verfälscht. Auch die *Artikulation* der japanischen Namen wird kritisiert. Denn, so die Kritik, wird durch die falsche und nicht originalgetreue Artikulation die Atmosphäre des Anime verfälscht. Dieser Kritikpunkt stellt ebenfalls den Wunsch dar, dem Original so nahe wie möglich zu sein. Durch eine originalgetreue Aussprache der japanischen Namen bliebe wenigstens ein Teil der Illusion gewahrt, sich ein japanisches Produkt anzusehen. Aber durch die falsche Betonung und Aussprache wird erneuert ein Stück Distanz zwischen den Anime-Fans und dem Objekt Japan aufgebaut. Als letzte Instanz wurde die *Qualität* der Synchronisation beleuchtet. Diese ist allerdings schwer feststellbar und vor allem im Rahmen der vorliegenden Arbeit qualitativ nicht nachvollziehbar. Dennoch ist die Qualität der Synchronisation hin und wieder in Fankreisen ein Thema, das besprochen wird. Vor allem, wenn mit früheren Synchronisation verglichen wird. Denn der Konsens bei den meisten Fans ist, dass die Synchronisation von Animes früher ganz gut war und weniger auf Ablehnung trifft als die heutige. Ob dies allerdings nostalgische Gründe hat, oder ob der Anime-Boom der letzten Jahre die deutschen Synchronisationsstudios tatsächlich vor eine kaum zu überwältigende Herausforderung gestellt hat, ist im Rahmen dieser Arbeit nicht eindeutig feststellbar und muss daher Vermutung bleiben.

4.3.3 Extratextuelle Faktoren

Als extratextuelle Faktoren werden die Kriterien zusammengefasst, die ebenfalls eine Wichtigkeit bei den Fans besitzen, allerdings weder die Synchronisationsarten noch die inhaltlichen Aspekte betreffen. Darunter zählen die folgenden Faktoren: Budget/Abwechslung, manipulative Eingriffe, Sprach- und/oder Übersetzungstraditionen, Lerneffekt/Sprache, mangelnde Fremdsprachenkenntnisse sowie Verfügbarkeit.

4.3.3.1 Budget / Abwechslung

Wie bereits an mehreren Stellen erwähnt, wird innerhalb der untersuchten Threads immer wieder die Kritik laut, dass zu wenig Budget für die Synchronisation von Anime vorhanden wäre. Dies hat wohl indirekt (oder direkt) mit dem Kritikpunkt zu tun, dass die deutschen SynchronsprecherInnen als ungeeignet empfunden werden, dass sie keine passende Stimmlage oder Stimmvielfalt für die Darstellung der Anime-Charaktere finden. Einhergehend mit der Kritik, es wäre zu wenig Budget vorhanden, ist die Aussage von einigen Fans, dass es in Deutschland nicht genügend SynchronsprecherInnen gäbe – zumindest was die Synchronisation von Anime betrifft. Einige Fans beschwerten sich darüber, dass die Stimmen deutscher SynchronsprecherInnen immer wieder vorkommen. Dadurch wird oftmals nicht nur ein Charakter mit einer bestimmten Stimme assoziiert, es mutet auch noch verfremdend an, wenn ein anderer Charakter ebenfalls mit derselben Stimme vertont wird.

Die Fans äußern zudem die Kritik bezüglich deutscher Synchronsprecher, dass es einerseits zu wenige für die Synchronisation von Anime zu geben scheint. Dies äußert beispielsweise Nutzer **Politiker01** (2011): „[...] Das Problem in D ist das es meiner Meinung nach nur 40 Anime Synchronsprecher gibt. 10 für ältere und 10 für jüngere männliche Charaktere. 10 für ältere und 10 für jüngere weibliche Charaktere.“ Auch wenn es sich bei dieser Aussage um eine Übertreibung handelt – so kann sie dennoch als repräsentativ erachtet werden. Denn auch andere Fans haben eine ähnliche Vermutung geäußert bzw. sind mit der minimalen Auswahl der deutschen SynchronsprecherInnen nicht zufrieden.

4.3.3.2 Manipulative Eingriffe

Ein weiterer Kritikpunkt bei der deutschen Synchronisation von Anime – zumindest deren Ausstrahlung auf deutschen Fernsehsendern betreffend – war, dass dort zu viel „geschnitten“ wird. Szenen werden also mitunter ausgelassen, um Animes für das deutsche Zielpublikum angemessen zu gestalten. Damit einher geht die Kritik, dass deutsche Fernsehsender das Anime-Zielpublikum als Kinder und Teenager einschätzt, und deshalb auf jugend- und gewaltfreie Sprache sowie Szenen achten muss. Neben der Tatsache, dass manche Anime-Serien im deutschen Fernsehen geschnitten werden, wird außerdem die Kritik laut, dass gewisse Szenen oder Wörter zensiert werden. Hierzu ein Auszug eines Beitrages, von Nutzer **Apokalypses** (2011) verfasst:

Ganz zu schweigen von den hier bereits erwähnten Zensuren, die ganze Handlungsstränge auseinanderreißen...Meiner Meinung nach ein **Ergebnis von dem Versuch aus Anime-Serien Kinderfernsehen zu machen**... Wann lernen die deutschen Sender, dass gezeichnete Serien nicht immer Kinder als Zielgruppe haben? [Hervorhebungen von mir, Anm.]

Kritisiert wird also, dass durch die Zensuren und die Schnitte, Anime-Serien zu Kinderserien verkommen, was die – mitunter erwachsenen – Fans selbstverständlich vor den Kopf stößt. In dem Beitrag von **bennyXD** (2012) wurde erwähnt, dass nicht nur mögliche gewalttätige Szenen geschnitten wurden, sondern dass in einem Anime (*Naruto*), nicht einmal „töten“ gesagt wird und in einer anderen Anime-serie (*One Piece*) wurde die schwarze Hautfarbe eines Jungen zensuriert.

Die Fans fühlen sich durch die Zensur der deutschen Fernseher verständlicherweise bevormundet und vielleicht sogar herabgewürdigt. Weiters zeigt die Zensur der Fernsehsender bezüglich Anime, dass die Zielgruppen allem Anschein nach als Kinder und Jugendliche wahrgenommen werden. Folglich scheint es den Fernsehsendern zu entgehen, dass Anime weitaus komplexer und vielschichtiger sind, als reine Kinder- und Jugendserien. Durch diese manipulativen Eingriffe können Fans einerseits nicht nur die Nähe zum Thema Japan aufbauen, die sie sich wünschen. Sie fühlen sich auch noch in ihrem Fandasein degradiert, denn ihr Interessensgegenstand wird mit dem von Kindern und Jugendlichen auf eine Stufe gestellt.

4.3.3.3 Sprach- und Übersetzungstraditionen

Auch die Gewohnheit spielt bei der Sprach-Wahl von Anime-Fans eine Rolle. In insgesamt 12 Beiträgen wird der Gewohnheitsfaktor in der einen oder anderen Form erwähnt. In einigen wenigen Beiträgen wird die Vermutung geäußert, dass sich Fans die deutsche, englische oder japanische Synchronisation bevorzugen – weil sie die jeweilige Sprache zuerst gesehen haben und ein Umgewöhnen der Stimmen im ersten Moment stets befremdlich anmutet. Nutzer **Archer** (2009) drückt dies wie folgt aus: „Noch ein Beispiel Fate/Stay Night hab ich immer auf Jap mit Englisch Subs geschaut. Auf Youtube hab ich dann mal die amerikanische Fassung gefunden und naja nach 3 sec wieder weggeschaltet. Es war iwie **fremd und ungewohnt. Man wollte sich gar nicht umgewöhnen.**“ [Hervorhebung der Autorin, Anm.]

Manche NutzerInnen sprechen sich ganz eindeutig aus, und sagen, dass sie es gewohnt sind, Anime in der einen oder anderen Sprache zu sehen. So zum Beispiel Nutzer **Davin** (2009):

Interessanterweise entscheide ich mich dennoch für die Variante Japanisch Dub/Englisch Sub, wenn ich die Möglichkeit dazu habe. Das **liegt aber eher an Gewohnheitsgründen** und an der Tatsache, dass es die Serien die ich schaue nur als Fandubs gibt und diese sind mir dann wiederum zu schlecht. [Hervorhebungen von mir, Anm.]

In anderen Beiträgen ist der Gewohnheitsfaktor etwas subtiler zu entdecken. In einigen Beiträgen wird beispielsweise ein sogenanntes „switchen“ erwähnt, also das Ansehen einer Folge eines bestimmten Anime zuerst auf Japanisch, und danach auf Deutsch. Dadurch hatten die NutzerInnen eine Vergleichsmöglichkeit mit dem Original. Und meistens wird die zweite Wahl der Sprache als befremdlich und seltsam empfunden, da man die erste bereits gewöhnt ist. Nutzerin **Ivy** (2014) bringt dies sehr gut auf den Punkt:

In meiner Sammlung befinden sich **ein paar Schmuckstücke**, die ich mir bisher **-sofern verfügbar- auf deutsch angesehen** hab. So alte Schinken wie Lady Oscar oder keine Ahnung, Dragonball..Digimon..damit bin ich groß geworden und das muss auf deutsch sein.!!Irgendwie würde ich wahrscheinlich sehr blöd gucken, wenn ich mir die das erste mal auf japanisch an-hören würde...wäre aber natürlich mal was xD

Ansonsten japanisch, definitiv. Die **Sprache dominiert** absolut und **das Original ist doch einfach mit am besten** :3 Dann natürlich mit englischen Subs! [Hervorhebungen von mir, Anm.]

Aussagen wie „ich bin damit groß geworden“ und „ich würde blöd gucken, wenn ich mir die das erste Mal auf Japanisch anhören würde“ lassen darauf schließen, dass eine Gewöhnung eingetreten ist, und die deutschen Stimmen in den besagten Animes als „authentisch“ empfunden werden – obwohl die Nutzerin selbst aussagt, dass „das Original doch einfach am besten“ ist. Auch Nutzer **Archer** (2009) bestätigt meine Annahme, dass sich ZuseherInnen an die Sprachversion gewöhnen, die sie als erstes hören und somit die Serie mit der jeweiligen Sprache und den jeweiligen SynchronsprecherInnen verbinden: „Also meiner Meinung nach ist es meistens so, **dass was man als erstes hört, sich für den einen am besten anhört**. [...] seitdem schaue ich OnePiece eigentlich nur auf deutsch (auch wenn viel gecuttet wird), da es **einfach Gewohnheit ist**.“ [Hervorhebung von mir, Anm.]

Des Weiteren kann mit der Gewöhnung auch die Frage beantwortet werden, wieso Fans die eine oder andere Synchronisation bevorzugen. Dies mag, wie bereits festgestellt, zum Großteil an dem Interesse und der Begeisterung für Japan und Japanisch liegen. Andererseits ist es doch auch so, dass aufgrund dieses Interesses die Fans Anime bevorzugt auf Japanisch mit Untertitel ansehen. Daher sind sie die japanische Tonspur gewohnt. Wenn allerdings derselbe Anime auf Deutsch angesehen wird, werden die deutschen Stimmen als befremdlich gewertet, da diese im ersten Moment nicht den Stimmen und Tonlagen entsprechen, die sie gewohnt sind. Dies soll allerdings dies kein Grund sein, an den eigenen Aussagen der Fans zu zweifeln, dass die japanischen SynchronsprecherInnen mehr Emotion und Stimmenvielfalt an den Tag legen, als ihre deutschen Pendants.

Als Resümee lässt sich hieraus schließen, dass bei Fans zum einen die Bevorzugung der japanischen Sprache und einer *foreignizing* Übersetzung das Ideal zu sein scheint. Zum anderen fällt diese Präferenz bestimmt auch zu einem geringen Teil mit der Gewohnheit zusammen. Die Stimmen, die als erstes mit einem Anime (oder auch einer Fernsehserie generell) verbunden werden, sind diejenigen Stimmen, die als der Serie zugehörig erachtet werden. Somit wird die

Präferenz der japanischen Sprache aufgrund des Interesses der Fans verstärkt durch diese Art Gewöhnung.

4.3.3.4 Lerneffekt / Sprache

Insgesamt neun Beiträge erwähnen einen Lerneffekt, der mit dem Ansehen von Animes auf Japanisch einhergeht. Und in 12 Beiträgen wird eine Vorliebe für die japanische Sprache bekundet. Es ist also davon auszugehen, dass die beiden Kategorien – wenn nicht immer gleichzeitig erwähnt oder beschrieben – miteinander korrelieren. Nutzer **Flexion** (2012) sagt beispielsweise folgendes aus:

Also auf deutsch geht mal gar nicht finde ich. Englisch ist meist ganz okay, zumal es der einzige Weg ist, auf dem ich es verstehe 😊

In der Regel schaue ich **japanisch mit englischen Subs**, es **hilft ein wenig beim japanisch lernen**.

Man **bekommt so eine sinn für den Flow der Sprache**. [Hervorhebungen von mir, Anm.]

Es erscheint naheliegend anzunehmen, dass „der Flow der Sprache“ den Sprachfluss bezeichnet. Es kommt mitunter vor, dass man ein Gehör für den Sprachfluss entwickelt, wenn man sich über einen längeren Zeitraum und in regelmäßigen Abständen der Fremdsprache aussetzt. Durch die Auswahl der japanischen Tonspur ist es durchaus möglich, ein Gespür für Intonation und Prosodie der japanischen zu erhalten.

Wie bereits festgestellt, haben Fans ein Interesse an Japan, dessen Sprache und Kultur. Daher ist es nicht verwunderlich, dass die Fans beim Ansehen der Anime die japanische Tonspur bevorzugen, um eventuell auch ein bisschen Japanisch zu lernen oder sich zumindest dem Sprachfluss auszusetzen. Viele Beitragende begeistert auch die japanische Sprache per se, weshalb sie angeben, die japanische Tonspur gegenüber der deutschen zu bevorzugen. Nutzerin **giira_okami** (2012) formuliert es folgendermaßen: „**Ich liebe die japanische Sprache, weswegen ich am liebsten auf Japanisch gucke**. aber oft, vorallen Abends, bin ich doch zu faul zum Untertitel lesen und greif dann eher auf die deutsche Tonspur.“

Die Begeisterung für die japanische Sprache ist bei den meisten Fans weitaus erhöhter als bei einem Durchschnittspublikum. Auch der erhoffte oder erwünschte Lerneffekt bezüglich der Sprache bildet offenkundig eine Kategorie, die Fans bei der Synchronisation von Anime als wichtig erachten. Dies hat meines Erachtens ganz klarerweise mit den Vorlieben der Anime-Fans zu tun und dem Bedürfnis, sich dem Land, der Sprache und der Kultur Japans anzunähern.

4.3.3.5 Mangelnde Fremdsprachenkenntnisse

Zwar ist die Mehrheit der NutzerInnen in den drei Threads der Meinung, dass die japanische Synchronisation am besten ist (Gründe hierfür wurden bereits angeführt), allerdings stimmen nicht alle ausnahmslos dieser Präferenz zu. Es gibt einige NutzerInnen (acht insgesamt, die sich

über die drei Threads verteilen), die sich für eine deutsche Synchronisation aussprechen. Dies liegt nach eigenen Angaben an den mangelnden Fremdsprachenkenntnissen, gepaart mit der Aussage, dass sie nicht die Untertitel mitlesen und sich lieber auf die gezeigten Bilder und Details konzentrieren wollen. Ein Beispiel hierfür ist Nutzer **solaris**’ (2012) Aussage:

Da ich des **Japanischen nicht mächtig bin, sehe ich mir Animes vorzugsweise auf Deutsch an**. Ich gucke auch nicht so viele Animes, deswegen kommt es eher selten vor, dass ich auf deutsche bzw. englische Untertitel oder gar englische Synchronisation ausweichen muss. Ich finde aber, dass es Untertitel einem manchmal schwer machen, der Handlung zu folgen und das ein oder andere Detail oder Witze können einem so auch entgehen. [Hervorhebung der Autorin, Anm]

Folglich lässt sich aufgrund dieser Präferenz feststellen, dass der Anime in seiner gezeichneten Ganzheit wertgeschätzt wird. Dies korreliert meiner Meinung nach immer noch mit dem Sentiment, Japan und seiner Kultur nahe sein zu wollen. Allerdings stehen hierbei die Wertschätzung der Anime-Serie sowie das Verstehen der Handlung und die Bewunderung der Zeichnungen im Vordergrund. Die Fans wollen sich nicht auf die Sprache oder sprachliche Ausdrücke konzentrieren und zeigen weniger Interesse, die Sprache – zumindest auf diese Weise – lernen zu wollen.

4.3.3.6 Verfügbarkeit

In insgesamt acht Beiträgen über die drei Threads verteilt, geben manche Fans an, Animes bevorzugt auf japanisch mit deutschen oder englischen Untertitel anzusehen. Jedoch ist der Grund für diese Präferenz ein recht pragmatischer: die Animes sind im Internet auf diese Weise schneller verfügbar. Es muss dadurch weder auf eine deutsche Synchronisation gewartet werden, noch müssen die Untertitel professionell gestaltet sein. Denn die Aussage der schnellen Verfügbarkeit lässt vermuten, dass die Untertitel von Fans gefertigt werden, da diese meist schneller (und mitunter auch unprofessioneller) arbeiten als die Studios. Dies ist jedoch nicht bei allen der einzige Grund. Nutzerin **Kit** (2011) sieht sich eine Serie – sofern sie neu ist – auf japanisch mit deutschen oder englischen Untertitel an, weil sie so am schnellsten verfügbar ist und auch weil sie die japanische Sprache bevorzugt:

Bei den Anime schaue ich eigentlich **nur Japanischen Dub mit englischen Subtiteln**. Wenn eine **Serie neu** erscheint ist es die **schnellste Methode** sie sehen zu können, ohne ewig warten zu müssen. Zusätzlich **bevorzuge** ich stark die **japanische Sprache** im Verhältnis zu den anderen. **Englisch** ist ziemlich **gewöhnungsbedürftig** und bei den **deutschen Synchros** ist es schon **normal**, dass ich mich **über schlecht ausgewählte Sprecher und schräg veränderte Sätze/Dialoge** ärgern darf. Das hat in **meinen Ohren** manchmal **so gekünstelt geklungen**, als wäre man bei Gute Zeiten, schlechte Zeiten. Die einzigen Serien, die ich mir rein **theoretisch in deutscher Sprache anschauen** kann, sind **bestimmte RTL II klassiker**, wie Pokémon, Digimon (erste Staffeln) und Detektiv Conan. [Hervorhebungen von mir, Anm]

Nutzerin Kit erwähnt in ihrem Post also gleich mehrere Gründe weshalb sie die japanische Synchronisation mit deutschen oder englischen Untertitel bevorzugt. Diese Gründe sind deckungsgleich mit den für die vorliegende Arbeit erarbeiteten Kriterien der Fanpräferenzen (japanische Sprache, veränderte Dialoge/Inhalte, Gewohnheit).

Nutzerin **Eileen** (2009) zeigt im Gegensatz dazu keine Präferenz: „Bei **Animes** ist es ziemlich unterschiedlich, aber **meistens japanisch mit englischem oder deutschem sub**. Liegt daran, dass ich es **meistens nicht anders finde und es dann so schaue, wie es gerade da ist**. Aber eigentlich ist es ziemlich gemischt.“ [Hervorhebungen von mir, Anm.].

Es kann daher zusammenfassend festgehalten werden, dass nicht jede/r NutzerIn eine Präferenz hat, was die Sprache der Synchronisation oder der Untertitel betrifft. Im Falle der Verfügbarkeit werden Animes so schnell wie möglich konsumiert. Die Fans warten also nicht auf eine professionelle Synchronisation oder gar Untertitelung. Daher kann schlussgefolgert werden, dass für ein paar Ausnahmen, die Animes selbst im Vordergrund stehen und ein ununterbrochenes Ansehen der Serien ein Kriterium für diese Fans bildet.

Die Analyse der extratextuellen Faktoren hat also ergeben, dass es in manchen Fällen mehrere Gründe hat, warum Fans zu der einen oder anderen Fassung greifen. Für die Vorstellung von Übersetzung kann hier das Augenmerk auf manipulative Eingriffe gelegt werden. Denn, dass Fans mitunter Japanisch lernen wollen und daher die japanische Tonspur bevorzugen, oder sie diese gewohnt sind oder, dass vereinzelte Fans gar keine sprachliche Bevorzugung zeigen, sagt wenig über die Übersetzungsvorstellungen aus. Manipulative Eingriffe, wie sie hier erwähnt wurden – vor allem Zensuren sowie Anpassungen der Namen – sind allerdings auch übersetzungsrelevante Strategien. Diese Strategien wurden angewandt, da die ÜbersetzerInnen ein allgemeines Durchschnittspublikum vor Augen hatten. Da Fans allerdings kein allgemeines Durchschnittspublikum darstellen, haben sie auch andere Bedürfnisse. Diese Bedürfnisse liegen in einer Treue zum Original und einer erhöhten Beibehaltung ausgangssprachlicher und – textueller Merkmale.

5. Conclusio

Ziel der vorliegenden Arbeit war es, herauszufinden, wie Fans die Synchronisation von Anime-Serien empfinden. Die Fragestellung war *Wie nehmen Fans synchronisierte Anime war* – und die Antwort darauf kann sehr vereinfacht dargestellt werden: nicht besonders gut. Wie allerdings in der Analyse gezeigt wurde, hat dies mehrere Gründe. Der Hauptgrund, der von den meisten Fans genannt wurde, war, dass die Stimmen der Ursprungsfassung als besser gewertet werden. Zum einen sind die japanischen SynchronsprecherInnen viel besser in der Lage, mit ihren Stimmen zu spielen und sich an die jeweiligen Charaktere anzupassen. Andererseits schaffen sie es, eine viel breitere emotionale Vielfalt an den Tag zu legen – dies bedeutet, dass sie schon die kleinsten Gefühlsänderungen der Charaktere durch ihre stimmlichen Qualitäten ausdrücken können. Da es allerdings nicht nur um Anime an sich geht, sondern um die Übersetzung beziehungsweise Synchronisation von diesen und welches Bild die Fans dadurch von der idealen Übersetzung allgemein und der idealen Synchronisation spezifisch haben, liegt das Hauptaugenmerk der Conclusio auf Übersetzung.

Die Analyse der Kategorien hat folgendes Resultat ergeben: Fans stellen einen eigenen, spezifischen Anspruch an Übersetzung. Die ideale Übersetzung für Fans ist keine zweckorientierte, die ein durchschnittliches Zielpublikum vor Augen hat. Die ideale Übersetzung für Fans ist eine dem Original treubleibende, die besonderen Bedürfnisse der Fans abdeckende Übersetzung. Diese Art der Übersetzung beinhaltet so viele ausgangssprachliche und -kulturelle Elemente, wie möglich. Sie ist dem Original so treu wie möglich und verzichtet auf Lokalisierungen – wie Anpassungen der Namen oder andere manipulative Eingriffe (Schnitte, Zensur). Diese Art der Übersetzung bietet den Fans einerseits die Möglichkeit, die authentische Atmosphäre eines Anime zu genießen und das japanische Produkt in seiner japanisch-Artigkeit zu erleben. Andererseits bietet diese Art der Übersetzung eine Chance, Japanisch zu lernen und der Sprache sowie Kultur so nahe wie möglich zu sein. Die ideale Übersetzung für Fans ist nicht nur eine *foreignizing* Translation, sie ist noch originalgetreuer, als ein professioneller Rahmen dies zuließe.

Denn, wie im Laufe der Arbeit etabliert wurde, sind Fans zwar Teil der Gesellschaft, man kann sie allerdings nicht als Durchschnitts-ZuseherInnen betrachten. Fans bilden eine besondere Art der Subkultur. Sie sind zwar translatorische Laien, können jedoch als ExpertInnen auf ihrem Gebiet gesehen werden. Durch die hohe emotionale Bindung und das intensive Interesse eigenen sie sich binnen kürzester Zeit tiefgehendes Wissen über die Themen an, die mit dem Gegenstand ihres Interesses verbunden sind. Dieses Wissen kann alle möglichen Themengebiete umspannen. Von der persönlichen Geschichte und den Werdegang der LieblingsschauspielerInnen über detaillierte Kenntnisse der einzelnen Folgen der Lieblingsserien – die Fans bringen alles in Erfahrung, was sie als interessant und wissenswert empfinden. Für den untersuchten Fall heißt dies spezifisch, dass Fans ExpertInnen auf dem Gebiet Japan und Japanisch sowie Anime sind. Auch wenn nicht alle Fans über tiefgehende Japanischkenntnisse verfügen,

so besitzen sie dennoch detailliertes Wissen bezüglich der Sprache und der Kultur des Landes. Dies konnte anhand des Beispiels der Auslassungen bzw. Anpassung von Anreden (-kun, -sama, -san etc.) gesehen werden. Des Weiteren hat sich im Zuge der Untersuchung herausgestellt, dass Fans auch über sehr umfangreiches Wissen bezüglich der japanischen SynchronsprecherInnen verfügen. Wie gezeigt wurde, konnten Fans darlegen, dass der Beruf der SynchronsprecherInnen in Japan eine weitaus längere und tiefergehende Ausbildung beinhaltet, als dies für ihre deutschen Pendanten der Fall ist. Daher sind sie auch – laut Fanaussagen – eher im Stande, eine emotionale Vielfalt in ihrer stimmlichen Performanz erkennen zu lassen.

Aufgrund dieses Interesses wollen Fans dem Thema Japan so nahe wie möglich sein. Sie erscheinen wie Schwämme, die so viel Information wie möglich aufnehmen wollen. Das heißt, dass sie in den meisten Fällen nicht aufhören wollen, sich mit Japan, seiner Sprache, seiner Kultur, seinen Leuten und seinem Land auseinanderzusetzen. Einige Fans sagten auch aus, extra einen Japanischkurs zu belegen. Ob dies nur dem Zweck diene, die Animes auf Japanisch zu verstehen oder ob dahinter ein allgemeines Interesse an der Sprache besteht, ist nicht mehr nachvollziehbar. Es erscheint allerdings naheliegend, dass die beiden Gründe nicht unbedingt voneinander trennbar sind. Denn es entsteht bestimmt eine Art Wechselbeziehung zwischen dem Ansehen von Anime und dem Wunsch Japanisch zu lernen.

Bezüglich der Synchronisation konnte festgestellt werden, dass Fans eine domestizierende, also an den deutschsprachigen Raum angepasste, Übersetzungsstrategie und Synchronisationsweise ablehnen. Durch eine domestizierende Synchronisation gehen viele ausgangssprachliche Elemente verloren, die den Fans wichtig sind. So wird im Allgemeinen die Übersetzung dann kritisiert, wenn ausgangskulturelle Elemente ausgelassen oder angepasst werden. Solche Elemente sind beispielsweise Anreden, Wortwitze oder kulturelle Referenzen jeglicher Art. Da Fans ein Interesse an der japanischen Sprache und Kultur haben, bevorzugen sie im Allgemeinen auch Fansubs (also von Fans angefertigte Untertitel). Wie auf den Seiten 52 und 53 der vorliegenden Arbeit gezeigt, inkludieren Fans in Fansubs oft zusätzliche Informationen, die einem durchschnittlichen Publikum vielleicht nicht bekannt sind. So ermöglichen sie es anderen Fans, mehr über Japan und die japanische Sprache zu lernen. In einem professionellen Kontext würde diese Art der Informations-Integration allerdings gegen den allgemein geltenden Standard verstoßen, da die ZuseherInnen mit diesen zusätzlichen Zeilen (die oftmals auf dem oberen Bildschirmrand zu sehen sind), überfordert wären. Folglich entspricht es nicht dem professionellen Standard zusätzliche Informationen durch weitere Untertitel einzuspielen. Für Fans ist aber gerade dies wünschenswert, weil sie dadurch mehr über Japan und die japanische Sprache lernen können. Diese Tatsache ist ein eindeutiger Hinweis auf die Begeisterung und das Interesse von Fans am Thema Japan, denn diese Präferenz zeigt, dass Fans sogar auf eine leichtere Lesbarkeit von Untertitel verzichten, um Informationen über Japan zu erhalten. Diese zwei Präferenzen (eine Übersetzung, die so viele ausgangskulturelle Elemente wie möglich beinhaltet und der Verzicht auf bessere Lesbarkeit, sofern Informationen in Untertitel integriert wer-

den) zeigen, dass sich Fans durch ihre Wünsche und Bedürfnisse stark von einem durchschnittlichen Zielpublikum unterscheiden. Denn wenn es sich spezifisch um Auslassungen oder Anpassungen handelt, so empfinden Fans diese Übersetzungsstrategien als nicht wünschens- oder erstrebenswert. Und nicht nur das, sie empfinden diese Strategien als störend und fehlerhaft. Durch das Beispiel der Fansubs konnte gezeigt werden, dass Fans einen anderen Zugang zu Übersetzung zeigen und sie mitunter auch anders umsetzen, als professionelle ÜbersetzerInnen, wenn man ihnen die Möglichkeit dazu gibt. Folglich kann hier bestätigt werden, dass Animefans zwar als ExpertInnen bezüglich Anime, Japan und Japanisch gesehen werden können, allerdings nicht immer professionellen Übersetzungsstrategien anwenden. Im Gegenteil, sie entscheiden sich fallweise auch bewusst gegen professionelle Übersetzungsstrategien, da sie ganz andere Bedürfnisse haben als die durchschnittlichen ZuseherInnen. Folglich kann etabliert werden, dass Fans im Hinblick auf Auslassungen und Anpassungen das Gegenteil einer professionellen Übersetzung wertschätzen und als richtig erachten. Dies gilt aber nur für den Fall der Auslassungen und Anpassungen. Andere Übersetzungsstrategien, wie sie in Kapitel 1 dieser Arbeit beschrieben wurden, werden von den Fans nicht erwähnt und können daher auch für sie als gültig oder zumindest als nicht störend erachtet werden. Diese Strategien sind einerseits ExpertInnenmerkmale nach Risku (1998:106-109), also *Reflexivität* über und *Interaktivität* von vorhandenen Wissensgebieten, *Generalisierbarkeit* und *Flexibilität* von Problemlösungsstrategien, *Transformierbarkeit* des bereits vorhandenem sowie des neuen Wissens für die vorliegende Situation, *Prozeduralität* also der Umgang mit Wissen im Sinne der prozeduralen Reflexion, *Verbalisierbarkeit* bezüglich des Wissens und des Fehlen dessen sowie eventuellem Kooperationsbedarfs, *Identifikation* mit dem Problembereich und *Motivation* zur Lösungsfindung.

Andererseits scheinen auch die tatsächlichen Strategien von ExpertInnen als nicht störend empfunden zu werden. Diese Strategien beinhalten Entscheidungsstrategien, Antizipation potentieller Probleme, Kommunikative Antizipation, Handeln und Verwandeln, sowie weiterer Merkmale wie Soziokultur, Differenzierungsgrad und Situation. Da keine dieser Strategien und Merkmale angesprochen wurden, ist anzunehmen, dass die Fans diese als unauffällig und daher funktionsfähig erachten. Auch das TranslationsexpertInnen als ProblemlöserInnen gelten, steht zumindest nicht im Widerspruch zu den untersuchten Aussagen der Fans. Dies kann einerseits bedeuten, dass Fans dieser Sichtweise zustimmen und sie als Norm erachten, oder allerdings, dass sie über dieses Thema nicht nachdenken, und dies somit keine tatsächliche Relevanz im Leben der Fans einnimmt. Vermutlich ist eher Letzteres der Fall, das kann aber im Rahmen dieser Arbeit nicht vollständig nachvollzogen werden. Allerdings ist anzunehmen, dass die Fans sich eingehender über die Übersetzung geäußert hätten, wenn es mehrere Punkte gegeben hätte, die sie als unpassend und störend empfunden hätten. Da allerdings außer den oben genannten Themen keine weiteren übersetzungsrelevanten Aspekte angeschnitten wurden, ist anzunehmen, dass die ExpertInnenstrategien wie sie in dieser Arbeit postuliert wurden, von den Fans als hinreichend funktional erachtet werden.

Es kann also noch einmal festgehalten werden, dass Fans einerseits Translationslaien sind, und aufgrund ihrer Leidenschaften andere Bedürfnisse besitzen, als ein allgemeines Zielpublikum. Generelle Translationsstrategien sind diesbezüglich zwar funktional, allerdings empfinden Fans eine domestizierende Übersetzungsstrategie als hinderlich und störend. Sie favorisieren eine Übersetzung, die einerseits so viele ausgangssprachliche und -kulturelle Elemente wie möglich beinhaltet sind und in der andererseits so viele erklärende Informationen bezüglich dieser Elemente inkludiert werden. Sie sind sogar bereit für diese Informationen auf eine leichte Lesbarkeit von Untertiteln zu verzichten. Dies korreliert mit dem anderen Merkmal, das Fans ausmacht. Denn sie sind zwar Translationslaien, allerdings auch ExpertInnen auf ihrem Gebiet. Und durch eine Übersetzungsstrategie, die so viele ausgangssprachliche und -kulturelle Aspekte beinhaltet (sowie Informationen zur Erklärung derer), ist es ihnen weiterhin möglich ihr Wissensspektrum zu vertiefen und den ExpertInnenstatus zu festigen.

Bibliografie

Primärliteratur:

Archer. 2009. <http://www.manga-forum.net/index.php/Thread/30282-Die-b%C3%B6se-Synchronisation/?pageNo=1>, Stand 09.03.2017

Apokalypses. 2011. <http://www.manga-forum.net/index.php/Thread/32910-Anime-auf-Japanisch-Japanisch-mit-Subs-oder-auf-Deutsch/?pageNo=1>, Stand 09.03.2017

bennyXD. 2012. <http://www.manga-forum.net/index.php/Thread/32910-Anime-auf-Japanisch-Japanisch-mit-Subs-oder-auf-Deutsch/?pageNo=4>, Stand 14.03.2017

DiabloDBS. 2011a. <http://www.manga-forum.net/index.php/Thread/32910-Anime-auf-Japanisch-Japanisch-mit-Subs-oder-auf-Deutsch/?pageNo=1>, Stand 11.03.2017

DiabloDBS. 2011b. <http://www.manga-forum.net/index.php/Thread/32910-Anime-auf-Japanisch-Japanisch-mit-Subs-oder-auf-Deutsch/?pageNo=1>, Stand 11.03.2017

DiabloDBS. 2011c. <http://www.manga-forum.net/index.php/Thread/32910-Anime-auf-Japanisch-Japanisch-mit-Subs-oder-auf-Deutsch/?pageNo=2>, Stand 11.03.2017

DiabloDBS. 2012. <http://www.manga-forum.net/index.php/Thread/32910-Anime-auf-Japanisch-Japanisch-mit-Subs-oder-auf-Deutsch/?pageNo=5>, Stand 11.03.2017

Davin. 2009. <http://www.manga-forum.net/index.php/Thread/30282-Die-b%C3%B6se-Synchronisation/?pageNo=1>, Stand 09.03.2017

giira_okami. 2012. <http://www.manga-forum.net/index.php/Thread/32910-Anime-auf-Japanisch-Japanisch-mit-Subs-oder-auf-Deutsch/?pageNo=5>, Stand 09.03.2017

Ivy. 2014. <http://www.manga-forum.net/index.php/Thread/27403-Welche-Sprache-dominiert-bei-eurer-Anime-Manga-Sammlung/?pageNo=4>, Stand 09.03.2017

Kazuma. 2011. <http://www.manga-forum.net/index.php/Thread/32910-Anime-auf-Japanisch-Japanisch-mit-Subs-oder-auf-Deutsch/?pageNo=2>, 12.03.2017

Kaiba. 2011. <http://www.manga-forum.net/index.php/Thread/32910-Anime-auf-Japanisch-Japanisch-mit-Subs-oder-auf-Deutsch/?pageNo=1>, Stand 12.03.2017

Kenshin^a. Erstaussstrahlung im Japanischen Fernsehen 1996. <https://www.netflix.com/watch/80016893?trackId=13752289&tctx=0%2C0%2C5b3ed580-28b8-498b-9178-3acb3f17e2e3-21276681>, Stand 14.03.2017

Kenishin^b. Erstaussstrahlung im Japanischen Fernsehen 1996. <https://www.youtube.com/channel/UC8MNYVT5gkzvDN54BbJZHGW>, Stand 24.06.2016

Kit. 2011. <http://www.manga-forum.net/index.php/Thread/27403-Welche-Sprache-dominiert-bei-eurer-Anime-Manga-Sammlung/?pageNo=3>, Stand 09.03.2017

luizid. 2012. <http://www.manga-forum.net/index.php/Thread/32910-Anime-auf-Japanisch-Japanisch-mit-Subs-oder-auf-Deutsch/?pageNo=3>, Stand 10.03.2017

manga-forum. In: <http://www.manga-forum.net/>, Stand 23.03.2017

manga-forum^a. In: <http://www.manga-forum.net/index.php/Thread/32910-Anime-auf-Japanisch-Japanisch-mit-Subs-oder-auf-Deutsch/> Stand 20.02.2017

manga-forum^b. In: <http://www.manga-forum.net/index.php/Thread/27403-Welche-Sprache-dominiert-bei-eurer-Anime-Manga-Sammlung/?postID=885524&highlight=Anime%2Bauf%2BJapanisch#post885524> Stand 20.02.2017

manga-forum^c. In: <http://www.manga-forum.net/index.php/Thread/30282-Die-b%C3%B6se-Synchronisation/?postID=712911&highlight=%2522die%2Bb%25C3%25B6se%2BSynchronisation%2522#post712911>, Stand 20.02.2017

MidoX. 2012. <http://www.manga-forum.net/index.php/Thread/32910-Anime-auf-Japanisch-Japanisch-mit-Subs-oder-auf-Deutsch/?pageNo=3>, Stand 08.03.2017

Naseweis. 2012. <http://www.manga-forum.net/index.php/Thread/32910-Anime-auf-Japanisch-Japanisch-mit-Subs-oder-auf-Deutsch/?pageNo=4>, Stand 11.03.2017

not available. 2009. <http://www.manga-forum.net/index.php/Thread/30282-Die-b%C3%B6se-Synchronisation/?postID=712911&highlight=%2522die%2Bb%25C3%25B6se%2BSynchronisation%2522#post712911>, Stand 12.03.2017

Randir. 2009. <http://www.manga-forum.net/index.php/Thread/30282-Die-b%C3%B6se-Synchronisation/?pageNo=1>, Stand 09.03.2017

Ranmaru. 2012. <http://www.manga-forum.net/index.php/Thread/32910-Anime-auf-Japanisch-Japanisch-mit-Subs-oder-auf-Deutsch/?pageNo=3>, Stand 12.03.2017

Riza Hawkeye. 2011. <http://www.manga-forum.net/index.php/Thread/32910-Anime-auf-Japanisch-Japanisch-mit-Subs-oder-auf-Deutsch/?pageNo=2>, Stand 09.03.2017

Sasuke. 2009. <http://www.manga-forum.net/index.php/Thread/30282-Die-b%C3%B6se-Synchronisation/?postID=712911&highlight=%2522die%2Bb%25C3%25B6se%2BSynchronisation%2522#post712911>, Stand 11.03.2017

Shali. 2011. <http://www.manga-forum.net/index.php/Thread/32910-Anime-auf-Japanisch-Japanisch-mit-Subs-oder-auf-Deutsch/?pageNo=2>, Stand 09.03.2017

solaris. 2012. <http://www.manga-forum.net/index.php/Thread/32910-Anime-auf-Japanisch-Japanisch-mit-Subs-oder-auf-Deutsch/?pageNo=4>, Stand 09.03.2017

Springmaus2006. 2007. <http://www.manga-forum.net/index.php/Thread/27403-Welche-Sprache-dominiert-bei-eurer-Anime-Manga-Sammlung/?pageNo=1>, Stand 09.03.2017

SteakandWhisky. 2007. <http://www.manga-forum.net/index.php/Thread/27403-Welche-Sprache-dominiert-bei-eurer-Anime-Manga-Sammlung/?pageNo=1>, Stand 12.03.2017

Yumiiko. 2011. <http://www.manga-forum.net/index.php/Thread/32910-Anime-auf-Japanisch-Japanisch-mit-Subs-oder-auf-Deutsch/>, Stand 09.03.2017

Yondaime. 2010. <http://www.manga-forum.net/index.php/Thread/30282-Die-b%C3%B6se-Synchronisation/?pageNo=1>, Stand 09.03.2017

Sekundärliteratur:

Antos, Gerd. 1996. *Laien-Linguistik. Studien zu Sprach- und Kommunikationsproblemen im Alltag. Am Beispiel von Sprachratgebern und Kommunikationstrainings*. Tübingen: Niemeyer

Benecke, Bernd. 2013. *Audiodeskription als partielle Translation. Modelle und Methode*. Berlin; Münster: LIT Verlag

Bichler, Michelle. 2004. *Anime sind anderes. Produktanalytischer Vergleich amerikanischer und japanischer Zeichentrickserien*. Marburg: Tectum Verlag

Bräutigam, Thomas. 2001. *Lexikon der Film- und Fernsehchronisation. Stars und ihre Stimmen: Wer synchronisiert wen in welchem Film? Mehr als 2000 Filme und Serien mit ihren deutschen Synchronsprechern*. Berlin: Lexikon-Imprint Verlag.

Baym, Nancy K. 1998. Talking About Soaps: Communicative Practises in a Computer-Mediated Fan Culture. In: Harris Chery. (Hg.), *Theorizing Fandom: fans, subculture and fandom*. Cresskill: Hampton, 111-131.

Cavallaro, Dani. 2007. *Anime Intersections. Tradition and Innovation in Theme and Technique*. Jefferson [u.a]: McFarland

Chesterman, Andrew. 1997. *Memes of Translation. The Spread of Ideas in Translation Theory*. Amsterdam [u.a.]: Benjamins

Diaz Cintas, Jorge & Muñoz Sanches, Pablo. 2006 Fansubs: Audiovisual Translation in an Amateur Environment. *The Journal of Specialized Translation*. Abrufbar unter: http://www.jostrans.org/issue06/art_diaz_munoz.php Issue 08: 37-52, Stand 30.03.2017

Döring, Sigrun. 2006. *Kulturspezifika im Film: Probleme ihrer Translation*. Berlin: Frank & Timme

Dragonball/Simpsons. In: <http://www.dragonballz.com/exploretheuniverse/characters>, Stand 20.06.2016

DragonballZ^a In: <http://listverse.com/2012/05/29/top-10-popular-anime-series/>, Stand 06.12.2016

DragonballZ^b In: http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/ratings-anime.php?top50=most_viewed, Stand 06.12.2016

Dries, Josephine. 1995. *Dubbing and subtitling. Guidelines for production and distribution*. Düsseldorf: Europäischer Mediendienst

Duden. In: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Lokalkolorit>, Stand 29.03.2017

Dwyer, Tessa. 2012. Fansub Dreaming on ViKi: „Don't Just Watch But Help When You Are Free“ In: *The Translator*. 18:2, 217-243.

http://www.farbenundleben.de/kultur/kulturen_farbbebeutungen.htm, Stand 31.10.2016

Fiske, John. 1994. *Understanding Popular Culture*. London: Routledge

Gambier, Yves. 2008. Recent developments and challenges in audiovisual translation. In: Chi-aro, Delia (Hg.), *Between Text and Image: Updating research in screen translation* Amsterdam:Benjamins, 11-33.

Gambier, Yves. 2006. *Multimodality and Audiovisual Translation*. In: http://www.euroconferences.info/proceedings/2006_Proceedings/2006_Gambier_Yves.pdf. Stand 08.10.2015

Geryzmisch-Arbogast, Heidrun. 2005. *Introducing Multidimensional Translation*. In: http://www.euroconferences.info/proceedings/2005_Proceedings/2005_GerzymischArbogast_Heidrun.pdf Stand 09.10.2015

Helin, Irmeli. 2004. *Dialektübersetzung und Dialekte in Multimedia*. Frankfurt am Main: Lang

Herbst, Thomas. 1994. *Linguistische Aspekte der Synchronisation von Fernsehserien. Phonetik, Textlinguistik, Übersetzungstheorie*. Tübingen: Niemeyer

Hezel, Susanne. 2009. Untertitelung für Hörgeschädigte für das deutsche Fernsehen: Vorgehensweisen, Forderungen, Richtlinien. In: Nagel, Silke & Hezel, Susanne & Hinderer, Katharina & Pieper, Katrin (Hg.) *Audiovisuelle Übersetzung: Filmuntertitelung in Deutschland, Portugal und Tschechien*. Frankfurt am Main: Peter Lang, 147-264

Hönig, Hans G. 1995. *Konstruktives Übersetzen*. Tübingen:Stauffenburg

Hönig, Hans G./Kußmaul, Paul. 1991. *Strategie der Übersetzung. Ein Lehr- und Arbeitsbuch*. Tübingen:Narr

Holz-Mänttär, Justa. 1984. *Translatorisches Handeln. Theorie und Methode*. Helsinki

Hurt, Christina/Widler, Brigitte. 1998. Untertitelung/Übertitelung. In: Snell-Hornby, Mary; Hönig, Hans; Kußmaul, Paul; Schmitt, Peter (Hg.): *Handbuch Translation*. Tübingen: Stauffenburg, 261-263.

Law and Order. In: http://www.imdb.com/title/tt0203259/?ref=fn_al_tt_4, Stand 20.06.2016

Jenkins, Henry. 1992. *Textual Poachers: television fans and participatory culture*. New York: Routledge

Jüngst, Heike E. 2010. *Audiovisuelles Übersetzen. Ein Lehr- und Arbeitsbuch*. Tübingen: Narr

Kaiser-Cooke. 1994: Translational expertise – a cross-cultural phenomenon from an interdisciplinary perspective. In: Snell-Hornby, Mary; Pöchhacker, Franz & Kaindl, Klaus (Hg.): *Translation Studies: An Interdiscipline*. Amsterdam: Benjamins, 135-139.

Krings, Hans. 1986. *Was in den Köpfen von Übersetzern vorgeht. Eine empirische Untersuchung zur Struktur des Übersetzungsprozesses an fortgeschrittenen Französischlernern*. Tübingen: Narr.

Lippmann, Walter. 1922. *Public Opinion*. New York: Harcourt, Brace & Co

MonoFlax In: <http://monoflax.deviantart.com/art/Paw-and-Order-Mammal-Victims-Unit-615740095>, Stand 20.06.2016

MooseFroos. In: <http://moosefroos.deviantart.com/art/Star-Trek-art-dump-10-615777616>, Stand 20.06.2016

Niedzielski, Nancy A.; Preson, Dennis R. 2000. *Folk Linguistics*. Berlin: Mouton de Gruyter.

Risku, Hanna. 1998. *Translatorische Kompetenz. Kognitive Grundlagen des Übersetzens als Expertentätigkeit*. Tübingen: Stauffenburg-Verlag.

Pahlke, Sabine. 2009. *Handbuch Synchronisation. Von der Übersetzung zum fertigen Film*. Leipzig: Henschel

Pavesi, Maria. 2008. Spoken language in film dubbing. Target language norms, interference and translational routines. In: Chiaro, Delia (Hg.) *Between text and image. Updating research in screen translation*. Amsterdam: Benjamins, 79 -95.

Pérez Gonzáles, Luis. 2007. Fansubbing Anime: Insights into the Butterfly Effekt of Globalisation on Audiovisual Translation. In: *Perspectives: Studies in Translatology*, 14:4, 260-277

Poitras, Gilles. 2008. Contemporary Anime in Japanese Pop Culture. In: MacWilliams, Mark (Hg.) *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*, 48-68.

Pruys, Guido Mark. 1997. *Die Rhetorik der Filmsynchronisation. Wie ausländische Spielfilme in Deutschland zensiert, verändert und gesehen werden*. Tübingen: Gunter Narr Verlag

Taraman, Soheir. 1986. *Kulturspezifik als Übersetzungsproblem*. Heidelberg: Groos

The Bear and the Maiden Fair. In: <https://www.youtube.com/watch?v=t6VMSYIXCCY>, Stand 06.12.2016

The Bear and the Maiden Fair, GOT. In: <https://www.youtube.com/watch?v=vPA0BmlNd20>, Stand 06.12.2016

Tonarchitektur. In: <http://www.tonarchitektur.at/pressedoc/SK1.pdf>, Stand 22.11.2015

Torokun. In: <http://torokun.deviantart.com/art/Simpsons-Z-55977159>, Stand 20.06.2016

Toury, Gideon. 1995. *Descriptive Translation Studies and beyond*. Amsterdam: Benjamins

Venuti, Lawrence. 2008. *The Translator's Invisibility. A History of Translation*. London: Routledge

Vermeer, Hans J. 1990. *Skopos und Translationsauftrag – Aufsätze*. Heidelberg

Wilss, Wolfram. 1988. *Kognition und Übersetzen: zu Theorie und Praxis der menschlichen und maschinellen Übersetzung*. Tübingen: Niemeyer

Wilss, Wolfram. 1992. *Übersetzungsfertigkeit. Annäherungen an einen komplexen übersetzungspraktischen Begriff*. Tübingen: Gunter Narr

Wilton, Antje & Stegu, Martin. 2011. *Bringing the 'folk' into applied linguistics: An Introduction*. ALIA Review 24:1, 1-14

Zwiebelfisch: <http://www.spiegel.de/kultur/zwiebelfisch/zwiebelfisch-ich-erinnere-das-nicht-a-297352.html>, Stand 16.03.2017

Abstract (Deutsch)

Ziel der vorliegenden Masterarbeit ist es, herauszufinden, welches Verständnis Fans von Übersetzung haben. Als Grundlage der qualitativen Analyse dienen dabei Forumsbeiträge aus einem Fanforum, die aus drei verschiedenen Threads entnommen werden. Diese Beiträge werden nach verschiedenen Kriterien untersucht (formale Aspekte, inhaltliche Merkmale und extratextuelle Faktoren) und analysiert.

Den theoretischen Rahmen der vorliegenden Arbeit bildet hierbei die ExpertInnenhandlung von TranslatorInnen nach Holz-Mänttari sowie die Postulierung von TranslatorInnen als ProblemlöserInnen nach Risku. Weiters wird auch auf Erwartungen und Normen nach Cherman eingegangen, da diese die Vorstellungen von Translation und ExpertInnen prägen und weitertragen. Das zweite Kapitel befasst sich mit Audiovisueller Translation und Synchronisation. Zuerst werden mediale Inhalte wie Kinofilme, Fernsehserien und -filme als multimodale Texte dargestellt, auf welche spezifische, translatorische Kriterien zutreffen. Da diese multimodalen Texte meistens in den Kontext der audiovisuellen Translation (AVT) eingebunden sind, wird auch auf die Herausforderung der AVT eingegangen. Letztendlich werden auch der Synchronisationsprozess und die Arten der Synchronität beschrieben. Im dritten Kapitel werden Merkmale und Eigenschaften von Fans dargelegt. Fans werden hierbei als translatorische Laien postuliert, die sich aufgrund ihrer hohen emotionalen Involvierung eine Art ExpertInnen-Status auf ihrem Gebiet erarbeitet haben. Durch diese Involvierung und ihr Interesse besitzen Fans allerdings ganz andere Bedürfnisse als ein durchschnittliches Publikum. Dies inkludiert eine Bevorzugung einer *foreignizing* Übersetzungsstrategie, in der so viele ausgangssprachliche und -kulturelle Merkmale wie möglich beinhaltet werden. Da eine audiovisuelle Translation in diesem Kontext allerdings bestimmten Restriktionen unterworfen ist, können die Fan-Bedürfnisse nicht gestillt werden. Weiters werden in dem dritten Kapitel noch Fanprodukte wie Fanart, Fanfiction, Fanvideos und Filk betrachtet. Das vierte Kapitel befasst sich mit den Merkmalen von Animes und der eigentlichen Analyse. Die Analyse wird dabei in zwei Teile gespalten: die Makro-Analyse, in der die Threads vorgestellt werden, und die Detail-Analyse der ausgewählten Beiträge. Wie bereits erwähnt, werden die Beiträge auf bestimmten Kriterien hin untersucht und zusammengefasst. Das letzte Kapitel stellt die Conclusio dar, in der die Ergebnisse der Analyse in den Gesamtkontext der vorliegenden Arbeit gesetzt wird.

Abstract (English)

The present Master thesis' intended goal was to find out what fans view as and which categories they use to determine an ideal translation. As basis of the analysis, I will use the posts in three different threads of a fan forum. These posts will be examined and analyzed according to different categories (formal aspects, content-related aspects and extra-textual factors).

The present thesis is comprised of five chapters. The first chapter presents the theoretical framework which is laid by the postulation of translators as experts – according to Holz-Mänttari – and also of translators as problem-solvers – according to Risku. Chesterman's theory on how expectations shape norm and how these interact with the notion of translation will be described as well. The second chapter of the present paper will give an insight concerning audiovisual translation (AVT) and dubbing. It appears important to point out that content of media such as movies and TV shows and films can be seen as multimodal texts. Furthermore, it can be stated that audiovisual translation sets specific requirements for translators and the translation process. These requirements are also described in Chapter Two. In addition to describing AVT, Chapter Two deals with the dubbing process in general and kinds of dubbing. The third chapter describes characteristics of fans and depicts fan products such as fan fiction, fan art, fan videos and film. Moreover, in chapter three fans are portrayed as experts in their own fields, yet not necessarily in translation. Because of their highly emotional involvement in their field of interest, fans do not only show expert knowledge but also have specific needs which differ from the needs of a general and average audience. One of these needs includes a preference for a *foreignizing* translation strategy, which keeps many elements of the source language and culture. Yet, since translation is limited by the requirements of the audiovisual context, the fans' needs cannot always be met to their fullest content. In the fourth chapter, characteristics of Anime will be described and the actual analysis of the fan forum's posts will be outlined. The analysis is split into two parts: a macro-analysis of the three chosen threads and a detailed analysis of the posts' content. As already mentioned, the posts will be evaluated according to different criteria and will then be summarized. The last chapter is the present thesis' conclusion in which the results of the analysis will be examined and put into the context of the whole of the paper.