



universität  
wien

# MASTERARBEIT

Titel der Masterarbeit

Die Möglichkeiten der Kreativität in der  
Filmsynchronisation am Beispiel von Stanley Kubricks  
"A Clockwork Orange"

Verfasserin

Elena Sist, BA

angestrebter akademischer Grad

Master of Arts (MA)

Wien, Februar 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 060 331 342

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Masterstudium Übersetzen Deutsch Englisch

Betreuerin / Betreuer:

Ao. Univ. Prof. Mag. Dr. Klaus Kaindl



## **Danksagung**

Mein Dank gebührt zuallererst meinem Betreuer Herrn Ao. Univ.- Prof. Mag. Dr. Klaus Kaindl, den ich hoch schätze. Ich danke Ihnen für Ihre wertvollen Ratschläge und für Ihre kompetente und freundliche Unterstützung bei der Verfassung meiner Masterarbeit.

Ein großer Dank gilt meinen Eltern und meiner Schwester, die während meines Studiums in Wien und meiner verbrachten Zeit im Ausland stets unterstützt und ermutigt haben. Ebenso danke ich Dario für seine unendliche Liebe und Geduld. Ohne dich hätte ich dieses Ziel vielleicht nie erreicht.

Letztendlich danke ich Sarah für die zahlreichen sprachlichen Vorschläge und Herrn Böcklinger für das Korrekturlesen.

# Inhaltsverzeichnis

<b>0. Einleitung</b> .....	<b>6</b>
<b>1. Theoretische Grundlagen</b> .....	<b>8</b>
<b>1.1. Die Skopostheorie</b> .....	<b>8</b>
1.1.1. Der Skopos .....	8
1.1.2. Die Rolle der Kultur und des Translationsauftrags .....	9
1.1.3. Text als Informationsangebot .....	10
1.1.4. Kohärenz.....	11
1.1.5. Äquivalenz und Adäquatheit .....	12
<b>1.2. Die Scenes-and-frames-semantics</b> .....	<b>13</b>
1.2.1. Die Prototypensemantik .....	14
1.2.2. Die Scenes-and-frames-semantics nach Fillmore.....	15
1.2.3. Die Scenes-and-frames-semantics nach Snell-Hornby/Vannerem.....	17
1.2.4. Die Scenes-and-frames-semantics nach Vermeer/Witte .....	19
<b>2. Kreativität</b> .....	<b>21</b>
<b>2.1. Einführung in den psychologischen Begriff</b> .....	<b>21</b>
<b>2.2. Kreativität und Translation</b> .....	<b>23</b>
2.2.1 Forschung der Kreativität in der Translationswissenschaft .....	23
2.2.2. Kreativitätsmerkmale .....	26
2.2.3. Literarische vs. fachliche Texte: Kreativität im Vergleich .....	29
<b>2.3. Kreatives Denken</b> .....	<b>31</b>
2.3.1. Das Vierphasenmodell.....	31
2.3.2. Laterales Denken, Perspektive und Fokus.....	32
2.3.3. Scenes und Frames beim kreativen Übersetzen .....	34
2.3.4. Alternativen und Verkettungen .....	37
<b>3. Audiovisuelle Translation: die Filmsynchronisation</b> .....	<b>38</b>
<b>3.1. Begriffsklärung: was ist die Filmsynchronisation?</b> .....	<b>38</b>
<b>3.2. Der Prozess der Filmsynchronisation</b> .....	<b>40</b>
3.2.1. Die Rohübersetzung .....	40
3.2.2. Die Synchronfassung.....	41
3.2.3. Der technische Prozess.....	42
<b>3.3. Anforderungen der Filmsynchronisation</b> .....	<b>43</b>
3.3.1. Filmsynchronisation als <i>constrained translation</i> .....	43
3.3.2. Lippensynchronität.....	44
3.3.3. Synchronität von Mimik und Gestik .....	45
3.3.4. Inhaltliche Synchronität .....	46
3.3.5. Weitere Einschränkungen und Kreativität .....	47
<b>3.4. Die Bedeutung der <i>Scenes and frames</i> für die Filmsynchronisation</b> .....	<b>49</b>

<b>3.5. Fazit</b> .....	<b>50</b>
<b>4. „A Clockwork Orange“</b> .....	<b>51</b>
<b>4.1. Handlung</b> .....	<b>51</b>
<b>4.2. Der Film im Detail</b> .....	<b>53</b>
4.2.1. Die Regie von Stanley Kubrick.....	53
4.2.2. Der Jargon <i>Nadsat</i> .....	54
4.2.3. Die Musik.....	56
<b>5. Analyse der Kreativitätsmöglichkeiten anhand repräsentativer Beispiele</b> .....	<b>57</b>
<b>5.1. Einführung</b> .....	<b>57</b>
<b>5.2. Frame – Frame</b> .....	<b>58</b>
<b>5.3. Übersetzung von Nadsat-Frames</b> .....	<b>63</b>
5.3.1. Wortschöpfung .....	63
5.3.2. Wiedergabe in lexikalischen Frames.....	65
5.3.3. Phonetische Anpassung.....	67
5.3.4. Beibehaltung.....	68
<b>5.4. Fazit</b> .....	<b>69</b>
<b>5.5. Frame – Scene</b> .....	<b>70</b>
5.5.1. Idiomatische Wendungen .....	70
5.5.2. Rhetorische Stilmittel.....	72
5.5.3. Der Einfluss des Bildes .....	76
5.5.4. Der Einfluss der Handlung.....	79
<b>5.6. Fazit</b> .....	<b>84</b>
<b>5.7. Scene – Frame</b> .....	<b>85</b>
5.7.1. Neutralisierung .....	85
5.7.2. Wiedergabe der Kulturspezifika.....	87
<b>5.8. Fazit</b> .....	<b>91</b>
<b>5.9. Scene - Scene</b> .....	<b>91</b>
5.9.1. Fokuswechsel.....	91
5.9.2. Szenenwechsel .....	94
5.9.3. Der Einfluss des Bildes .....	97
<b>5.10. Fazit</b> .....	<b>99</b>
<b>6. Conclusio</b> .....	<b>100</b>
<b>7. Bibliografie</b> .....	<b>102</b>
<b>Zusammenfassung</b> .....	<b>110</b>
<b>Abstract</b> .....	<b>111</b>
<b>Lebenslauf</b> .....	<b>112</b>

## 0. Einleitung

Die vorliegende Masterarbeit verfolgt das Ziel – wie der Titel bereits verrät –, die Möglichkeiten der Kreativität in der Filmsynchronisation zu finden. Anhand der Analyse des britischen Films „*A Clockwork Orange*“, dessen italienische Synchronfassung hier erwogen wurde, wird erörtert, inwiefern eine Synchronfassung mit Berücksichtigung der in dieser Masterarbeit erwähnten Parameter der Translationswissenschaft kreativ dargestellt werden kann.

Das erste Kapitel behandelt die Theorie der Translationswissenschaft, die für die Verfassung dieser Arbeit angewandt wurde. Die funktionalen Theorien der Translationswissenschaft spielen hier die größte Rolle, da die Analyse aus funktionaler Sicht gemäß der verwendeten Literatur durchgeführt wird. Aus diesem Grund wird die Skopostheorie von Reiß/Vermeer (1984) zu Beginn umfassend erläutert. Danach folgt die Darstellung der Scenes-and-Frames-Semantics von Charles Fillmore (1977), dem von weiteren AutorInnen der Translationswissenschaft wie Snell-Hornby/Vannerem (1986) und Vermeer/Witte (1990) nachgegangen wurde.

Im zweiten Kapitel wird ein Überblick über das Thema der Kreativität gegeben, insbesondere wird die Beziehung der Kreativität mit der Translationswissenschaft gezeigt und ausführlich erklärt. Dank der Beiträge und Untersuchungsergebnisse der zahlreichen AutorInnen, insbesondere von Paul Kußmaul, wurde das kreative Übersetzen detailliert vertieft. Paul Kußmaul (u.a. 2007) gilt unbestritten als Koryphäe des kreativen Übersetzens. Im Laufe der Jahre beschäftigte sich intensiv mit dem Thema, in dem er erfolgreiche Schlussfolgerungen in diesem Bereich gezogen hat; er hat nämlich die Art und Weise enthüllt, mit welcher Methode eine Übersetzung kreativ durchgeführt werden kann. Auf seine Ergebnisse fußt auch der praktische Teil der vorliegenden Masterarbeit.

Das dritte Kapitel widmet sich der Filmsynchronisation, welche als „*constrained translation*“ betrachtet wird. Die Filmsynchronisation bietet mehrere Einschränkungen und Anforderungen, die der Kreativität widersprechen können. Aufgrund dessen werden diese Anforderungen bzw. die Synchronitäten präsentiert, um einen höchstmöglichen umfangreichen Überblick über die audiovisuelle Translation zu geben. Zudem wird der Prozess der Synchronisation präsentiert. Als letztes wird das Verhältnis der Filmsynchronisation mit dem Ansatz der Scenes-and-Frames-Semantics behandelt, welcher auch mit dieser multimedialen Übersetzungsart in Widerspruch stehen kann.

Das vierte Kapitel bietet eine kurze Vorstellung des berühmten und kontroversen englischen Films „*A Clockwork Orange*“ von Stanley Kubrick aus dem Jahr 1971, welcher die Verfilmung des gleichnamigen Buches vom englischen Schriftsteller Anthony Burgess (1962) darstellt. Die Besonderheit des Buches und hier des Films liegt im von Burgess

kreierten Jargon, dem der Held mächtig ist. Diese künstliche Sprache bietet nämlich viele Anlässe für die Anwendung der Kreativität im Film.

Im fünften und letzten Kapitel werden die Möglichkeiten der italienischen Synchronfassung des Films gefunden und dargeboten. Dabei werden die Filmszenen mit den italienischen Versionen nach der Aufteilung in Scenes und Frames analysiert und miteinander verglichen. Es sollte aufgezeigt werden, inwiefern eine Synchronfassung kreativ sein kann und in welcher Weise eine Übersetzung vom Original mit Berücksichtigung der Kreativitätsparameter und der Anforderungen der Filmsynchronisation – gemäß dem funktionalen Ansatz - abweichen kann.

# 1. Theoretische Grundlagen

Das erste Kapitel der vorliegenden Arbeit soll einen Überblick in den wichtigsten Theorien geben, auf denen das Kernthema der Kreativität beim Übersetzen bzw. in der Filmsynchronisation fußt. Im Folgenden werden die Skopostheorie von Hans J. Vermeer und die Scenes-and-Frames-Semantics aus der Sicht von Charles J. Fillmore (1977), Mary Snell-Hornby & Mia Vannerem (1986) und Hans J. Vermeer & Heidrun Witte (1990) ausführlich präsentiert.

## 1.1. Die Skopostheorie

Der Artikel „*Ein Rahmen für eine allgemeine Translationstheorie*“ von Hans J. Vermeer (1978) war eine der ersten Schriften, die die Skopostheorie behandelte. Die Theorie wurde später – im Jahr 1984 – in Zusammenarbeit mit Katharina Reiß im Buch „*Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie*“<sup>1</sup> erschöpfend dargestellt. Die Skopostheorie wird heutzutage als eine der wesentlichsten funktionalen Theorien der Translationswissenschaft erachtet.

Translation bedeutet nach Vermeer zuallererst Kommunikation. Die KommunikationspartnerInnen – und zwar die/der TextproduzentIn und die/der TextrezipientIn – benötigen eine oder einen TranslatorIn, wenn sie/er aufgrund von sprachlichen oder kulturellen Hindernissen nicht interagieren können. Die/der TranslatorIn übernimmt die Rolle der/des RezipientIn der Ausgangsinformation und dann der/des ProduzentIn der Zielinformation. Die Skopostheorie liefert einen wissenschaftlichen Rahmen für eine Produktions-, Rezeptions- und Translationstheorie (vgl. Reiß/Vermeer 1991:18f).

### 1.1.1. Der Skopos

Wie Vermeer in seinem Buch „*Skopos und Translationsauftrag: Aufsätze*“ aus dem Jahr 1990 äußert, in dem er dieser Themenstellung nachgeht, muss ein Translat<sup>2</sup> „wie jeder Zieltext zu allererst dem intendierten Ziel [...] in der vorgesehenen Situation [...] in der Zielkultur dienen. Auf diesen „Skopos“ hin muß das Translat ausgerichtet sein“ (Vermeer 1990:80). Durch diese Auffassung wird der Skopos als Primat und Dominante der Translation betrachtet, der für jeden Übersetzungsprozess in Einklang mit dem Übersetzungsauftrag festgestellt werden muss. Der Text bekommt eine Funktion durch die Feststellung eines Zwecks (vgl. Vermeer 1990:120). Notwendig ist es aber, den Unterschied zwischen Funktion und Ziel anzugeben. Funktion bedeutet, was ein Text (aus der Sicht einer/eines RezipientIn) besagt bzw. besagen soll; das Ziel drückt aus, wozu ein Text gebraucht wird (vgl. Vermeer 1990:95).

---

<sup>1</sup> Für die Verfassung dieser Masterarbeit wurde die 2. Auflage aus dem Jahr 1991 verwendet.

<sup>2</sup> Das Wort *Translat* wird von Vermeer sowohl für die schriftliche als auch für die mündliche Übersetzung benutzt (vgl. Vermeer 1978:99).



Die Funktion des Ausgangstextes und die Funktion des Zieltextes können sich voneinander abweichen. Nach Reiß/Vermeer ist ein Text kein Text, sondern er wird „gesendet, empfangen, übersetzt, gedolmetscht“ und auch neu interpretiert (1991:29). Ein Text hat keine Funktion, dagegen werden eine oder mehrere Funktionen einem Text zugeordnet (vgl. Vermeer 1990: 84 und 95). Texte bekommen daher die Funktionen in Bezug auf die Situationen und Interpretationen und laut der Skopostheorie muss ein Translat in einer gewissen Situation funktionieren (vgl. 1990:68).

Translation wird nicht nur als sprachlicher Prozess betrachtet und nicht mehr nur als Transkodierung von Wörtern und Sätzen aus einer Sprache in eine andere verstanden, sondern als eine komplexe Handlung. Wie Vermeer beteuert, wird „Transkodierung als Grundregel für Translation [...] abgelehnt“ (Vermeer 1990:19). Vermeer meint mit dieser Behauptung, dass sowohl die Transkodierung als allgemeine Grundlage für jede Übersetzung als auch die am Ausgangstext orientierte Übersetzung, die aber keine Funktionen oder Zwecke vorsieht, abgelehnt werden sollte (vgl. Vermeer 1990:68ff.). Nach Vermeer muss ein Text nach seinem Skopos übersetzt werden; aus diesem Grund ist die Erfüllung des Zweckes beim Übersetzen prioritär (vgl. Reiß/Vermeer 1991:98ff.). Die Hauptregel der Theorie - d.h. die Skoposregel – wird so festgestellt: „Eine Handlung wird von ihrem Zweck bestimmt“ (Reiß/Vermeer 1991:101).

### 1.1.2. Die Rolle der Kultur und des Translationsauftrags

Ein anderes wichtiges Prinzip der Skopostheorie betrifft die Orientierung an der Kultur. Eine erste Definition wird von Heinz Göhring (1978) gegeben, der unterstreicht, dass Kultur all das, „was man wissen, beherrschen und empfinden können muß, um beurteilen zu können, wo sich Einheimische in ihren verschiedenen Rollen erwartungsform oder abweichend verhalten“ ist (Göhring 1978:10). Jeder Mensch wächst in einer Kulturgemeinschaft auf und erhält ihre Vorstellungen. Die Sprache wird als „das konventionelle Kommunikations- und Denkmittel einer Kultur“ verstanden (Reiß/Vermeer 1991:26) und erlaubt den Ausdruck dieser Vorstellungen über die Welt. Auch ein Translat wird als Element einer Kultur angesehen, Translation wird nämlich als kultureller Transfer bzw. kulturelle Handlung definiert.

Vermeer bemerkt, dass die Kultur dreifach geteilt werden könne. Er spricht von „Parakultur“ in Bezug auf eine Gesamtgesellschaft (zum Beispiel die deutsche Gemeinschaft) und von „Diakultur“ für Kulturen eines Teils von einer Gesamtgesellschaft (wie ein Sportverein). Außerdem erwähnt er auch die Existenz einer dritten Kultur, die „Idiokultur“ genannt wird. Es handelt sich um die Kultur des Einzelindividuums (vgl. Vermeer 1990:59). Die Rezeption eines Textes ist von der Kultur des Einzelnen abhängig, das bedeutet, dass jede Person einen Text unterschiedlich aufnehmen kann. Darüber hinaus betont Vermeer die Relevanz der kulturellen Einbettung des Textes und der

KommunikationspartnerInnen. In diesem Zusammenhang spielen u. a. die Normen und Konventionen, die kulturellen Gegebenheiten, das Vorwissen, die individuelle Geschichte und die persönlichen Eigenschaften eine entscheidende Rolle (vgl. Vermeer 1990:59 und Reiß/Vermeer 1991:18). Beim Transfer vom Ausgangstext zum Zieltext sind alle diese Faktoren zu berücksichtigen. Die/der TranslatorIn rezipiert den Text und übermittelt die enthaltenen Informationen, wie sie/er diese gefasst hat. Aus diesem Grund kann der Text nicht alle Aspekte des Originaltextes beibehalten. Vermeer ist aber der Ansicht, dass ein Translat nicht *weniger* als der Ausgangstext sondern *anderes* enthalte (vgl. Reiß/Vermeer 1991:62). Nach der Skopostheorie ist die Bedeutung eines Textes nicht konstant, sondern sie wird erst durch die Rezeption in einer Kultur erhalten. Da sich Vorwissen und Werte zwischen den Kulturen unterscheiden, werden sie auch während des Translationsprozesses miteinbezogen. Ausgangs- und Zieltext werden daher voneinander abweichen (vgl. Reiß/Vermeer 1991:63ff.). Es folgt daraus, dass eine/ein ÜbersetzerIn nicht nur bilingual sein soll, sondern bikulturell (vgl. Reiß/Vermeer 1991:107).

Bei jeder Translation wird die/der TranslatorIn für bestimmte RezipientInnen übersetzen bzw. dolmetschen und sie/er soll handeln, wie die Zielkultur es vorsieht, oder wie Reiß/Vermeer deutlich anmerken: „wie der Translator erwartet, daß die Zielkultur erwartet informiert zu werden“ (1991:85). Als Unterregel der Skoposregel wird die Aufgabe der/des RezipientIn unterstrichen: „Der Skopos ist als rezipientenabhängige Variable beschreibbar“ (Reiß/Vermeer 1991:101).

Der Übersetzungsauftrag hat eine besondere Bedeutung für die/den ÜbersetzerIn. In der beruflichen Praxis werden Übersetzungsaufträge erteilt, die aber selten spezifische Angaben angesichts des Verwendungszwecks bieten (vgl. Vermeer 1990:121). Die/der ÜbersetzerIn kann den Auftrag annehmen, erst wenn der Skopos ihr/ihm klar ist. Vermeer ist auch der Ansicht, dass man sich – falls möglich – „immer detailliert über den Skopos zu informieren suchen“ sollte (1990:122) und dass der Skopos immer explizit angegeben werden solle. Die/der TranslatorIn als Experte der interkulturellen Kommunikation soll ihr/ihm bewusst sein, dass das Translat für das intendierte Ziel funktioniert (vgl. Vermeer 1990:121ff.).

### 1.1.3. Text als Informationsangebot

Wie bereits erwähnt, ist die Translation eine besondere Kommunikationsart. Im Rahmen der Skopostheorie wird das Übersetzen nicht mehr nur als „zweistufiger Kommunikationsvorgang“ (Reiß/Vermeer 1991:41) betrachtet, bei dem ein Text von der/dem TranslatorIn rezipiert und dann in einer anderen Sprache neu formuliert wird (vgl. Reiß/Vermeer 1991:41), sondern als „Information‘ über einen Ausgangstext in einer anderen Sprache als der dieses Textes“ (Reiß/Vermeer 1991:46). Die Skopostheorie sieht vor, dass

„jedes Translat [...] unabhängig von seiner Funktion [...] und Textsorte als Informationsangebot in einer Zielsprache und deren –kultur (IA<sub>Z</sub>) über ein

Informationsangebot aus einer Ausgangsprache und deren –kultur (IA<sub>A</sub>) gefaßt wird“ (Reiß/Vermeer 1991:76).

Mit dieser Auffassung meinen Reiß und Vermeer, dass die/der ÜbersetzerIn eine Information über den Ausgangstext biete, der als eine Art von Informationsangebot angesehen wird (vgl. Reiß/Vermeer 1991:76). Außerdem weisen die AutorInnen darauf hin, dass das Informationsangebot einer Translation „als abbildender Transfer eines Ausgangstextes darstellt [und] die[se] Abbildung ist nicht eindeutig umkehrbar“ (Reiß/Vermeer 1991:105). Die Kommunikationssituation kommt hier ins Spiel: In einer neuen Situation und Kultur braucht man neue Informationen, um die Kommunikation zu ermöglichen. Die/der RezipientIn des Translats benötigt allfällige Zusatzinformationen, um einen Text zu begreifen, die für seine Verständigung wesentlich sein können. In diesem Zusammenhang kann auch der Skopos in Bezug auf die Situation verändert werden. Die/der TranslatorIn wird nicht mehr transkodieren, sondern informieren (vgl. Reiß/Vermeer 1991:65).

Als Beispiel erwähnen Reiß und Vermeer, dass eine deutsche Übersetzung einer Rede eines ausländischen Präsidentschaftskandidaten für eine deutsche Zeitung nicht die gleichwertige Funktion wie die Originalrede ausüben kann. Die Ausgangsinformation hat die Absicht, die HörerInnen aufzufordern, den Kandidaten als Präsident zu wählen, während die Translation nicht denselben Zweck übermittelt, sondern sie will ausschließlich über die Ausgangsinformation informieren (vgl. Reiß/Vermeer 1991:64). Aus diesem Grund erlaubt die Betrachtung von Ausgangs- und Zieltext als Informationsangebote der/des TranslatorIn, neue übersetzerische Entscheidungen zu treffen (vgl. Reiß/Vermeer 1991:67).

Zwischen den KommunikationspartnerInnen erfolgt die Übermittlung der Informationen normalerweise absichtlich, trotzdem kann der Kommunikationsvorgang auch unabsichtliche Elemente enthalten. Zum Beispiel während eines Gesprächs kann die/der KommunikationspartnerIn auch einige Gesichtsausdrücke bzw. Gebärden machen, die wichtig für die Kommunikation sein können. Aufgrund dessen definieren Reiß & Vermeer die Translation „immer auch ein non-verbaler, über das Verbale hinausgehender kultureller Transferprozeß“ (1991:67). Non-verbale Elemente – wie Mimik und Gestik – können im Kommunikationsprozess und daher auch im Übersetzungsprozess von Bedeutung sein.

#### 1.1.4. Kohärenz

Die Skopostheorie beschäftigt sich auch mit dem Problem des Verstehens. Laut Reiß und Vermeer ist das Verstehen eines Textes möglich, wenn die KommunikationspartnerInnen einen ähnlichen kulturellen Hintergrund besitzen und sich in einer ähnlichen Situation befinden. Eine Botschaft kann gefasst werden, wenn die KommunikationsteilnehmerInnen dank kultureller und sprachlicher Mittel interagieren können. In diesem Zusammenhang halten die Autoren eine Kohärenzregel fest: „Geglückt ist eine Interaktion, wenn sie vom

Rezipienten als hinreichend kohärent mit seiner Situation interpretiert wird und kein Protest, in welcher Form auch immer, zu Übermittlung, Sprache und deren Sinn [...] folgt“ (Reiß/Vermeer 1991:112). Das bedeutet, dass das Translat mit der Situation der/des ZielrezipientIn kohärent sein soll (vgl. 1991:113).

Die Kohärenz kann sich in zwei Formen manifestieren: die intratextuelle Kohärenz innerhalb eines Textes und die intertextuelle Kohärenz zwischen zwei Texten, dementsprechend dem Ausgangstext und dem Translat. Reiß und Vermeer kennzeichnen die intertextuelle Kohärenz als „Fidelität zwischen Ausgangstext und Zieltext“ (Reiß/Vermeer 1991:113). Diese Kohärenz hängt davon ab, wie die/der TranslatorIn den Text versteht und welchen Skopos das Translat erhält (vgl. Reiß/Vermeer 1991:114). Die Fidelitätsregel wird hier eingeführt: „Eine Translation strebt nach kohärentem Transfer eines Ausgangstextes“ (Reiß/Vermeer 1991:114). Mit dieser Regel fassen die AutorInnen zusammen, dass ein Translat mit seinem Ausgangstext kohärent sein muss (vgl. Reiß/Vermeer 1991: 119). Die Skopostheorie ermöglicht einen Skoposwechsel, der aber nicht der Fidelitätsregel widerspricht, da er „ihr übergeordnet ist“ (Reiß/Vermeer 1991:115). Im Text werden daher die Informationen übermittelt, nicht der Skopos (aus diesem Grund spricht man auch vom Text als Informationsangebot).

Um die Rangfolge zwischen den zwei Arten von Kohärenz zu erklären, vermerkt Vermeer dazu, dass die Fidelität zwischen Ausgangs- und Zieltext untersucht werden könne, nur wenn zwei kohärente Texte vorhanden sind. Ein unverständlicher Text – entweder der Ausgangstext oder der Zieltext - wird nicht als Text bezeichnet, sondern als Zeichenmenge. Außerdem weist er darauf hin, dass die/der ZieltextrezipientIn, welche/welcher ausschließlich die Übersetzung - und nicht den Ausgangstext - bekommt, nur die intratextuelle Kohärenz innerhalb des Textes beurteilen könne (vgl. Reiß/Vermeer 1991:115).

### 1.1.5. Äquivalenz und Adäquatheit

Äquivalenz ist ein Begriff, der im Laufe der Jahre in der Translationswissenschaft eingehend untersucht wurde. Die Bedeutung dieses Begriffes hat sich mit der Zeit entwickelt und geändert. Reiß/Vermeer bezeichnen ihn nicht als statischen Prozess, sondern als dynamischen (vgl. 1991:140).

Nach Reiß/Vermeer ist die Äquivalenz „eine Relation zwischen einem Ausgangstext (oder –textelement) und einem Zieltext (oder –textelement)“ (Reiß/Vermeer 1991:124). Die AutorInnen schlagen vor, diesen Begriff mit Adäquatheit zu ersetzen, da er geeigneter ist, um das Erreichen des Übersetzungsziels zu definieren. Die Äquivalenz eines Textes stellt nicht immer das Ziel der Übersetzung dar. In vielen Fällen können nur einige Textelemente äquivalent sein aber keinen äquivalenten Text erbringen, wie beispielsweise wenn nur eine Teilinformation eines Informationsangebots wiedergegeben wird (vgl. Reiß/Vermeer

1991:133). Die/der TranslatorIn soll feststellen, welche Elemente des Ausgangstextes äquivalent übersetzt werden müssen.

Der Begriff „Textäquivalenz“ entspricht nicht immer auch der kulturellen Äquivalenz, da sie erst möglich ist, wenn sich die Kultur des Zieltextes der Kultur des Ausgangstextes annähert oder mit Reiß/Vermeer Worten: „Äquivalenz bezeichne eine Relation zwischen einem Ziel- und einem Ausgangstext, die in der jeweiligen Kultur auf ranggleicher Ebene die gleiche kommunikative Funktion erfüllen (können)“ (Reiß/Vermeer 1991:139f.). Es ist nicht möglich, äquivalent zu übersetzen, sondern ein Zieltext kann als äquivalent für den Ausgangstext sein. Aus diesem Grund wird Äquivalenz als Sondersorte der Adäquatheit bestimmt (vgl. 1991:139). Die AutorInnen differenzieren so den Begriff Adäquatheit:

„Adäquatheit bei der Übersetzung eines Ausgangstextes (bzw. -elements) bezeichne die Relation zwischen Ziel- und Ausgangstext bei konsequenter Beachtung eines Zweckes (Skopos), den man mit dem Translationprozeß verfolgt“ (Reiß/Vermeer 1991:139).

Translation bedeutet nicht nur, von einer Sprache in eine andere zu übersetzen, sondern man übersetzt adäquat, „wenn man die Zeichenwahl in der Zielsprache dem Zweck der Übersetzung unterordnet“ (1991:139). Die Sprachenzeichen bestimmen also den Skopos, die beim Übersetzen auch verändert werden dürfen. Dank dieses neuen Begriffs können verschiedene Übersetzungstypen<sup>3</sup> als korrekt betrachtet werden, sofern sie adäquat zur Textfunktion des Zieltextes sind. Es gibt keine richtigen oder falschen Übersetzungen, sofern sie ihre Funktion erfüllen (vgl. Reiß/Vermeer 1991:135f.).

## 1.2. Die Scenes-and-frames-semantic

Die Scenes-and-frames-semantic wurde von Charles J. Fillmore (1977) entwickelt. Der Ansatz dieser Theorie findet auch für das Übersetzen Anwendung und wurde von den Forscherinnen Mary Snell-Hornby und Mia Vannerem (1986) dargelegt und später von Heidrun Witte und Hans J. Vermeer (1990) ausgearbeitet.

Im Folgenden wird ein ausführlicher Überblick der Theorie gewidmet, die auch für das kreative Übersetzen und die Filmsynchronisation relevant ist, wie im Laufe der vorliegenden Masterarbeit gezeigt wird<sup>4</sup>.

Bevor die Scenes-and-Frames-Semantics umfassend dargeboten wird, wird die Prototypensemantik von Eleanor Rosch (1973) präsentiert, auf der die Scenes-and-Frames-semantic basiert.

---

<sup>3</sup> Je nach Zwecksetzungen finden auch verschiedene Übersetzungsstrategien Anwendung. Reiß/Vermeer unterscheiden folgende Übersetzungstypen: die Interlinearversion (Wort-für-Wort-Übersetzung), die wörtliche Übersetzung, die philologische Übersetzung oder die sprachschöpferische Übersetzung (vgl. Reiß/Vermeer 1991:135f.).

<sup>4</sup> Im Kapitel 2.3.3. wird der Stellenwert der Theorie für das kreative Übersetzen gezeigt und wie der Wechsel von Scenes und Frames neue kreativen Übersetzungslösungen ermöglicht, während die Bedeutung der Scenes-and-Frames-Semantics für die Filmsynchronisation im Kapitel 3.4. erläutert wird.

### 1.2.1. Die Prototypensemantik

Die Prototypensemantik nahm ihren Anfang in den frühen 1970er Jahren und wurde von der Psychologin Eleanor Rosch (1973) entwickelt. Paul Kay, Brent Berlin, William Lebov<sup>5</sup> setzten sich auch mit dieser Theorie auseinander.

Paul Kay und Brent Berlin waren nämlich die ersten Forscher, die das Thema der natürlichen Kategorisierung behandelten. Im Jahr 1969 wurde das Buch „*Basic Color Terms*“ veröffentlicht, das ihre ersten Ergebnisse in diesem Bereich zeigte. Die Forschung hatte das Ziel zu beweisen, wie die Farbbezeichnungen von Farbnuancen in zahlreichen Sprachen verschieden genannt und wahrgenommen wurden. Die Untersuchung kam zum Ergebnis, dass die Menschen weltweit nur elf Grundfarben unterscheiden (vgl. Berlin & Kay 1969:2). Als Beispiel ist die Farbbezeichnung „Rot“ zu erwähnen, die deutlicher als der Begriff „Pink“ ist. Dies definiert sich, wenn man die Bedeutung von „Rot“ kennt und dass sich „Pink“ von „Rot“ unterscheidet<sup>6</sup>.

Die Theorie der natürlichen Kategorisierung stammt ohnehin aus den Ergebnissen von Eleanor Rosch (1973). In diesem Zusammenhang wird die Bezeichnung „Prototyp“ geprägt, der als „bestes Exemplar bzw. Beispiel, bester Vertreter oder zentrales Element einer Kategorie“ beschrieben wird (Kleiber 1993:31<sup>7</sup>). Es wird dadurch gemeint, dass es Exemplare innerhalb einer Kategorie gibt, die bessere Vertreter als andere sind. Rosch untermauerte ihre Hypothese durch Befragungen an englischen Versuchspersonen: Für das typische Exemplar der Kategorie Obst bekam sie häufiger Apfel als Antwort, während die Olive zum Beispiel am wenigsten erwähnt wurde. Der gleiche Prozess erfolgte auch mit der Kategorie Vogel, wobei das Rotkehlchen als bester Vertreter gekennzeichnet wurde, und nicht beispielsweise der Pinguin. Prototyp ist somit das Exemplar, das die Menschen als typisch erkennen und das mit einer Kategorie assoziiert wird (vgl. Kleiber 1993:31f.).

Die Exemplare besitzen einen Repräsentativitätsgrad innerhalb einer Kategorie; Prototyp ist daher das Exemplar, das über einen hohen Repräsentativitätsgrad verfügt und der sich am Kern der Kategorie befindet. Die Exemplare wie Olive oder Pinguin, die einen niedrigen Repräsentativitätsgrad haben, liegen hingegen am Rand. Die Zugehörigkeit einer Kategorie wird von den Merkmalen des Elements bestimmt; trotzdem bieten die Kategorien keine

---

<sup>5</sup> William Lebov trug u.a. zur Entwicklung der Prototypensemantik durch Experimente bei, wie zum Beispiel das Tassenexperiment. Der Forscher befragte nämlich Versuchspersonen, welche Merkmale sie mit der Bezeichnung Tasse (*cup*) verbinden konnten und wie dieser Gegenstand von ihnen wahrgenommen wurde (vgl. Lebov: 1973).

<sup>6</sup> Die Ergebnisse von Berlin & Kay sind insbesondere linguistischer Natur. Auf eine umfassende Erklärung wurde hier verzichtet, da sie vom Hauptthema ablenken würde. Für eine ausführliche Literatur siehe Berlin & Kay: 1969.

<sup>7</sup> Für die Erklärung der Prototypensemantik wurde das Buch des Wissenschaftlers Georges Kleiber (1993) verwendet - das eine ausführliche Zusammenfassung des Themas präsentiert -, da das mit der Theorie von Rosch enthaltene Band (1973) nicht vorhanden war.

definierten Grenzen bzw. sie werden unscharf getrennt (vgl. 1993:35). In diesem Zusammenhang wird das folgende Beispiel präsentiert:

- a) „Ein Spatz ist ein Vogel (wahr)
- b) Ein Küken ist ein Vogel (weniger wahr als a)
- c) Ein Pinguin ist ein Vogel (weniger wahr als b)
- d) Eine Fledermaus ist ein Vogel (falsch oder fern davon, wahr zu sein)
- e) Eine Kuh ist ein Vogel (falsch)“. (Kleiber 1993:35)

Die Unschärfe entsteht hier dadurch, weil die Flugfähigkeit auch auf die Fledermaus zutrifft, deshalb nähert er sich der Kategorie Vogel an. Dieses Problem lässt sich mit einem Begriff der Familienähnlichkeit lösen. Es handelt sich um eine Struktur, bei der die Vertreter einer Kategorie verbunden sein können, ohne gemeinsame Eigenschaften besitzen zu müssen, durch die die Kategorie definiert wird (vgl. Kleiber 1993:36). Beispielsweise für die Kategorie Vogel weisen die Vertreter einige Merkmale auf, die sie als Vogel charakterisieren, wie fliegen können oder Federn bzw. Flügel haben (wie bei dem Beispiel der Fledermaus). Die zentralen Vertreter einer Kategorie verfügen über einen hohen Grad an Familienähnlichkeit, da sie gemeinsame Eigenschaften teilen. Diese Eigenschaften können als typisch betrachtet werden und müssen von den Mitgliedern einer Gemeinschaft als solche anerkannt werden, anderenfalls verliert die Prototypensemantik an Wichtigkeit (vgl. Kleiber 1993:48). In diesem Zusammenhang spielen auch andere Faktoren eine entscheidende Rolle, wie Häufigkeit, Intensität, Erfahrungen und Kultur. Ein Prototyp hängt nicht von der einzelnen Sprache ab, sondern von der Welt und der Kultur. Die Prototypen unterscheiden sich dann je nach Gebiet und nicht nach Sprache: Hätte Rosch die Frage über die Kennzeichnung eines typischen Vogels in Südamerika gestellt, wäre die Antwort wahrscheinlich Tukan gewesen. Der Quantitätsbezug eines Prototyps ist daher kultur- und erfahrungsbedingt.

### 1.2.2. Die Scenes-and-frames-semantics nach Fillmore

In seinem Aufsatz „*Scenes-and-frames semantics*“ aus dem Jahr 1977 knüpft Fillmore an die Erkenntnisse von Berlin & Kay und den von Rosch entwickelten Begriff des Prototyps an. Er stellt die These auf, dass die prototypischen Wortbedeutungen von der Kultur und den Erfahrungen abhängig seien. Außerdem führt er auch weitere Faktoren, und zwar die Kommunikationssituation und den Kontext, ein. Fillmore merkt Folgendes an:

“It seems to be that our knowledge of any linguistic form is available to us, in the first instance, in connection with some personally meaningful setting or situation. Because of the fact that is personally meaningful its recurrence – or the occurrence later on of something similar to it – will be recognized” (Fillmore 1977:62).

Die Bedeutung eines Wortes entsteht für die Menschen durch Erfahrung – innerhalb einer Kultur –, die in einer bestimmten Situation erlebt wird. Die Wortbedeutungen sind für

das Einzelne persönlich und werden durch Erfahrungen angenommen (vgl. 1977:62f.). Fillmore führt den Fall des Spracherlernungsprozesses als Beispiel an und betrachtet ihn als einen Prozess zum Erlernen von Wortbezeichnungen in Bezug auf eigene Erfahrungen. Die Bezeichnung, die in diesem Prozess entsteht, umfasst Fillmore zufolge die erlebte Erfahrung und ihre Bedeutung. Mit den einzelnen Komponenten der Bedeutung werden sprachliche Bezeichnungen assoziiert. Der Mensch erlernt, wie diese Bezeichnungen, die er in bestimmten erlebten Situationen angenommen hat, in neuen Situationen angewandt werden können (vgl. 1977:62f.).

Fillmore prägt hier die Begriffe „*scene*“ und „*frame*“. Mit „*scenes*“ sind die Bilder gemeint, die aufgrund von eigenen Erfahrungen in der Vorstellung des Menschen entstehen, während „*frames*“ die sprachlichen Formen darstellen, die mit den *scenes* verbunden werden (vgl. 1977:63)<sup>8</sup>. Fillmore möchte eine umfassende Bedeutung dem Begriff *scene* geben und versteht darunter nicht nur die visuellen Vorstellungen, sondern auch

“familiar kinds of interpersonal transactions, standard scenarios, familiar layouts, institutional structures, enactive experiences, body image; and in general, any kind of coherent segment, large or small, of human beliefs, actions, experiences, or imaginings”.  
(Fillmore 1977:63)

*Scenes* und *frames* aktivieren sich, wenn die Menschen gelernt haben, diese zu assoziieren. Frames können neue *frames* hervorrufen und *scenes* können mit anderen *scenes* verbunden werden (vgl. Fillmore 1977:63f.). Scenes und Frames sind nämlich miteinander verknüpft und stehen zueinander in Wechselwirkung. In diesem Rahmen merkt Fillmore: „I would like to say that scenes and frames, in the minds of people, who have learned the associations between them, activate each other [...]“ (1977:63). Dies bedeutet, ein Mensch hört ein Wort und aktiviert die Scenes oder Frames, die in seinem Gedächtnis gespeichert sind und die im Zusammenhang mit dem Wort oder Frame stehen. In einer bestimmten erlebten Situation kann ein Mensch auch Frames aktivieren, die sich in seinem Kopf befinden. Ein Wort kann auch zu einer Verkettung von Scenes und Frames führen (Fillmore 1977:62ff.).

Fillmore beschreibt auch andere sprachliche Phänomene wie die Metapher: „I would rather say that metaphor consists in using, in connection with one scene, a word – or perhaps a whole frame – that is known by both speaker and hearer to be more fundamentally associated with a different frame“ (1977:70). Eine Metapher funktioniert nur, wenn die/der EmpfängerIn sowohl die Originalszene als auch die neue Szene kennt (vgl. Fillmore 1977:70). Ein Beispiel wäre der Frame „Don Juan“, dessen Originalszene – aus der Literatur entlehnt – den Namen eines zügellosen Mannes darstellt, der Frauen verführt. Es ist daher wesentlich,

---

<sup>8</sup>In dieser Masterarbeit werden die englischen Begriffe „*scene*“ und „*frame*“ auch mit ihren entsprechenden deutschen Übersetzungen „Szenen“ und „Rahmen“ ersetzt.



diese Szene zu kennen, um beispielsweise den Satz „er ist ein Don Juan“ in einem neuen Kontext zu verstehen.

Laut Fillmore werden die Scenes auf der kognitiven (das Verständnis) und auf der emotionalen Ebene aufgebaut (vgl. 1977:66, 74). Die Prävalenz einer Ebene im Vergleich zu einer anderen hängt von der Kommunikationssituation und –kontext und den Eigenschaften der/des KommunikationspartnerIn (wie Geschlecht, Alter oder sozialer Status) ab (vgl. 1977:74). Zum Beispiel wird die kognitive Ebene bei einem ernstem Arbeitsgespräch zwischen zwei Geschäftspersonen überwiegen, während die emotionale Ebene bei einem Gespräch zwischen Familienangehörigen beherrschen wird.

In Bezug auf die Textanalyse benutzt Fillmore seine geprägten Begriffe, mit dem Ziel zu zeigen, wie Bilder im Kopf der RezipientInnen beim Verstehen eines Textes entstehen. Er erklärt den Prozess folgendermaßen: Zuerst aktiviert der Text ein Bild oder eine Scene einer bestimmten Situation im Kopf der/des RezipientIn. Im Laufe dieses Prozesses werden immer mehr Informationen über die Situation angeboten, die den Text erfüllt. Wenn jemand einen Text erfasst, kreiert er eine eigene Welt, die von seinen erlebten Erfahrungen und seinem Vorwissen geprägt ist (vgl. 1977:61). Ein Text wird als kohärent betrachtet, wenn sich die einzelnen Elemente zu einer Gesamtszene zusammenfügen (vgl. 1977:66).

Fillmore unterstützt somit die aufgestellte These, dass einige Wörter eine spezifische, andere weniger Bedeutung haben – und zwar können einige Frames mehrere oder weniger Scenes hervorrufen. Er macht außerdem deutlich, dass zwei Frames in zwei unterschiedlichen Sprachen dieselbe Bedeutung haben, aber die noch umfassendere Scenes enthalten können (vgl. 1977:64f.) Es handelt sich um ein relevantes Prinzip für das Übersetzen: Bereits in einer Sprache gibt es die Möglichkeit, nicht immer das gleiche zu verstehen, aber jetzt kommt auch das Problem des Verstehens und der Interpretation beim Vergleich von zwei Sprachen und auch beim Übersetzen ins Spiel. Wenn ein Text mehrere bzw. unterschiedliche Scenes und Frames hervorruft, bedeutet es auch, dass es noch mehrere Übersetzungsmöglichkeiten gibt.

### 1.2.3. Die Scenes-and-frames-semantic nach Snell-Hornby/Vannerem

Snell-Hornby und Vannerem (1986) wenden die von Fillmore ausgearbeitete Theorie der Scenes-and-Frames-Semantics auf die Übersetzungswissenschaft an. Die Scenes-and-Frames-semantic hilft außerdem dabei, den kreativen Prozess der Translation zu erörtern (vgl. Snell-Hornby/Vannerem 1986:189).

Die/der ÜbersetzerIn bekommt einen ausgangsprachlichen Text, der von einer/einem AutorIn in Bezug auf ihre eigenen Erfahrungen verfasst wurde. Beim Lesen und Verstehen des Textes aktivieren sich neue Scenes im Kopf der/des ÜbersetzerIn. Ihre Entsprechung mit den Scenes, die auf die/den AutorIn zurückzugreifen sind, hängt nicht nur von der Sprachkompetenz der/des TranslatorIn ab, sondern auch von der Sprachkompetenz der/des

AutorIn, die ihre/seine Intention im Ausgangstext ausdrückt. Die/der ÜbersetzerIn beschäftigt sich jedoch mit diesen Szenen und ergänzt die im Text evozierten Szenen durch ihre prototypischen Szenen, die aus ihrem persönlichen Vorwissen und ihren Erfahrungen stammen. Der Text kann aber subjektiv interpretiert werden; in diesem Fall soll sich die/der ÜbersetzerIn immer auf den Text beziehen. Falls ihre/seine Muttersprache sich von der Ausgangsprache des Textes unterscheidet, können nicht alle von der/des AutorIn evozierten Szenen hervorgerufen werden, da die Szenen mit der Soziokultur der RezipientInnen in Verbindung stehen (vgl. Snell-Hornby/Vannerem 1986:189f.)

Hat die/der ÜbersetzerIn alle Szenen im Text entschlüsselt, dann kann der Text in die Zielsprache übertragen werden. Wichtig ist es zu bemerken, dass die/der TranslatorIn geeignete zielsprachige Rahmen auswählen soll, die die gleichen intendierten Szenen des Ausgangstextes gegenüber dem Zielpublikum evozieren können. Die/der ÜbersetzerIn muss dadurch prüfen, „ob der in der ZS aufgerufene *frame* wirklich der bestmögliche Ausdruck der *scene(s)* hinter dem *frame* der AS ist - [...] in Abhängigkeit von der Funktion der Übersetzung“ (Snell-Hornby/Vannerem 1986:191). Es handelt sich hier nicht um eine einfache Dekodierung der *Frames*, die zu einer neuen Enkodierung führt. Die/der ÜbersetzerIn soll die Szenen hinter dem Text verstehen, damit sie ihre Bedeutung übertragen kann (vgl. 1986:191).

Mit der Anwendung dieser Theorie auf die Translationswissenschaft wird die/der ÜbersetzerIn als kreative oder kreativer RezipientIn und ProduzentIn betrachtet, die/der die Informationen des Ausgangstextes ausarbeitet, aber gleichzeitig ihr eigenes prototypisches Wissen einbringt, um neue Szenen zu entschlüsseln (vgl. 1986:192). Die/der ÜbersetzerIn stützt sich auf ihr/sein Vorwissen und auf ihre/seine Erfahrungen, um die Szenen neu auszudrücken.

Snell-Hornby und Vannerem erkennen auch die Rolle der Perspektive beim Übersetzen<sup>9</sup>, die später auch von Paul Kußmaul (2007) erklärt wird. Perspektive wird hier als Standpunkt der/des ÜbersetzerIn in Bezug auf die Kultur, Zeit, Raum und Einstellungen betrachtet (vgl. Snell-Hornby/Vannerem 1986:196). Übersetzen wird nicht als statischer Prozess gemeint, sondern als dynamischer. Übersetzen bedeutet auch etwas Neues schöpfen und kreieren: Das Denken der/des ÜbersetzerIn wird auch einbezogen und führt ebenso dazu, kreative Lösungen zu finden. Snell-Hornby & Vannerem gliedern nämlich das kreative Denken unter den Fähigkeiten und Eigenschaften einer/eines guten ÜbersetzerIn (vgl. 1986:203)<sup>10</sup>.

---

<sup>9</sup> Die Rolle der Perspektive beim Übersetzen – und vor allem – beim kreativen Übersetzen wird ausführlich im Kapitel 2 erklärt.

<sup>10</sup> Snell-Hornby/Vannerem erwähnen nebenbei die sprachliche und übersetzerische Kompetenz, die Bildung und das Wissen, die sprachliche Sensibilität, die Bereitschaft und die Verantwortung als zusätzliche Fähigkeiten einer/eines guten ÜbersetzerIn (vgl. 1986:203).

#### 1.2.4. Die Scenes-and-frames-semantics nach Vermeer/Witte

Vermeer und Witte nehmen auf die Snell-Hornby und Vannerem aufgestellte These der Bedeutung der Scenes-and-frames-semantics in der Translationswissenschaft Bezug und bieten neue Erkenntnisse in diesem Rahmen, die auch für den Denk- und Verstehensprozess beim Übersetzen erwähnenswert sind.

Nach Vermeer und Witte werden die Gedanken nicht nur sprachlich, sondern auch durch Sinnesreizung, Wahrnehmung und das Nachdenken über Wahrnehmung geformt (vgl. 1990:20). Eine Situation wird wahrgenommen, wenn Sinnreize verarbeitet werden, damit sich ein einheitliches Bild ergeben kann (vgl. 1990:8). Diese Wahrnehmung kann auch durch Prototypen erfolgen, deren Bedeutung bereits im Kapitel 1.2.1 zusammengefasst wurde. Die AutorInnen verstehen Prototyp als etwas Charakteristisches und Typisches (vgl. 1990:22) und kommen zur Schlussfolgerung, dass Prototypen kulturspezifisch sind, da „ihre Ausprägtheit, Häufigkeit und ihr Umfang und damit ihre Vernetzung untereinander von kulturspezifischen Gegebenheiten abhängen“ (Vermeer/Witte 1990:23). Prototypen werden nicht nur von der Kultur bestimmt, sondern auch von der Situation und der Erfahrung (vgl. 1990:25). Mit dieser Aussage greifen Vermeer und Witte auf die Überlegungen von Fillmore zurück.

Vermeer und Witte wenden die Aufmerksamkeit ebenso auf die Bedeutung der Begriffe „Scene“ und „Frame“. Scene wird als Vorstellung, die sich im Kopf eines Menschen entwickelt und die aufgrund von Wahrnehmungen entsteht, bezeichnet. Diese Wahrnehmung kann durch unterschiedliche Sinneskanäle angeregt werden (vgl. Vermeer/Witte 1990:51). Außerdem wird die Definition von Scene ergänzt und als Transformation der Realität im Kopf eines Menschen betrachtet (vgl. 1990:51f. und 59). Eine Scene wird durch Assoziationen abgegrenzt, die sie ausbauen, verbessern oder bereichern können (vgl. 1990:53). Diese Assoziationen sind kultur-, erfahrungs- und situationsbedingt; folglich ergibt es sich, dass „scene [...] das para-, dia- oder idio kulturspezifisch und situationell und dispositionell gesteuerte Bild von Welt 'im Kopf' eines Menschen“ ist (Vermeer/Witte 1990:54). Die Modifizierung der Scenes ist jedoch möglich und erfolgt durch neue Wahrnehmungen (vgl. 1990:54).

Im Unterschied zu den Darlegungen von Snell-Hornby und Vannerem (1986), die den Frame als linguistische Kodierung betrachten, wird er nach Vermeer/Witte anders konzipiert und aus mehreren Standpunkten erwogen. Erstens wird Frame als „Äußerung einer Scene, d. h. das Formulierte einer scene als Resultat [...]“ beschrieben (Vermeer/Witte 1990:61). Außerdem wird Frame als Kodierung einer Scene oder einer Meinung zur Scene erachtet. Die Kodierung beschränkt sich nicht nur auf der Sprache, sondern sie kann sich auch auf die Sinne beziehen (vgl. Vermeer/Witte 1990:65). Das ist besonders wichtig für einen Film, da

die im Film übertragenen Szenen andere Szenen bei den ZuschauerInnen hervorrufen können, die unterschiedlich interpretiert werden können (siehe mehr dazu im Kapitel 3.4.).

Vermeer/Witte ergänzen den Begriff weiter und bieten folgende Definition an: „Als frame kann jegliches Phänomen (Vorkommen), das als informationshaltig aufgefaßt wird, interpretiert werden“ (Vermeer/Witte 1990:66). Alles Wahrnehmbare kann einen Frame darstellen, sofern er als informativ produziert bzw. empfangen wird (vgl. 1990:66). Die AutorInnen stellen sich die Frage, wie ein bestimmter Frame, der eine bestimmte Szene bei einer/einem ÜbersetzerIn auslöst, in einen Ziel-Frame kodiert werden kann, der auch die beabsichtigte Ziel-Szene bei der/dem EmpfängerIn hervorruft (vgl. 1990:72). Wie bereits erwähnt, wird die Bildung von Scenes und Frames von der Kultur, den Erfahrungen und der Situation bedingt. Eine/ein TranslatorIn, die/der einen Ausgangstext bekommt und ihn mit Berücksichtigung des Skopos übersetzen soll, wird als erste/erster RezipientIn des Textes betrachtet. Bei ihr werden Scenes hervorgerufen, die sich von jenen der/des AutorIn des Ausgangstextes unterscheiden. Beim Übersetzen wird versucht, ähnliche Szenen zu evozieren, die aber der Absicht der/des AutorIn entsprechen sollen. Die/der EmpfängerIn des Textes bildet dagegen auch einige Szenen aufgrund von ihrem kulturellen Hintergrund. In diesem Zusammenhang spielen externe Faktoren wie Erfahrungen und Vorwissen eine entscheidende Rolle. Beim Übersetzungsprozess werden daher die Szenen modifiziert. Die/der ÜbersetzerIn muss keine freien Szenen bilden, sondern sie/er soll versuchen, entweder die ursprüngliche Szene der/des AutorIn oder die der/des ZieltextrezipientIn oder beide zu berücksichtigen (vgl. 1990:88). Wesentlich ist es, dass die/der TranslatorIn die Scenes je nach Skopos und Kulturkompetenz bildet (vgl. 1990:89). Vermeer und Witte schreiben dazu:

„Je nach Skopos kann der Translator also versuchen, durch einen entsprechenden Ziel-frame entweder gerade eine solche scene beim Zieltextrezipienten zu evozieren, wie der Ausgangstextproduzent sie gern bei dem (Ausgangs- oder Ziel-) Rezipienten, den er sich vorstellt, evoziert hätte, oder eine zielkulturspezifische analoge scene“. (Vermeer/Witte 1990:94f.)

Die Entscheidung soll sich an der Zielkultur orientieren, damit das Zielpublikum auch die Szene dekodieren kann. Vermeer/Witte machen auch darauf aufmerksam, dass die Scenes und Frames in Komponenten analysiert werden können. Jede Komponente ist kulturspezifisch und beim Übersetzen „können unterschiedliche Komponenten je nach Skopos füreinander eintreten“ (Vermeer/Witte 1990:123). Für jede Komponente des Ausgangstextes gibt es Teile bzw. Stücke, die beim Übersetzen des Zieltextes ausgewählt werden können (vgl. Vermeer/Witte 1990:123). Beim Übersetzen gibt es auch Fälle, in denen nur ein Teil des Frames oder der Scene wiedergegeben wird, damit die Zielframe bzw. die Zielszene mit dem Original entsprechend bewertet werden kann.

Vermeer/Witte vertiefen das Thema der Kulturspezifika im Übersetzungsprozess, dessen Relevanz für den Gegenstand der Untersuchung der vorliegenden Arbeit eher gering ist. Aus

diesem Grund wird auf eine weitere eingehende Erklärung verzichtet, dafür das Thema der Kreativität in der Translation erläutert.

## **2. Kreativität**

Das Wort „Kreativität“ wird oft mit Adjektiven wie „neu“ oder „unkonventionell“ verbunden. Die Untersuchung der Kreativität ist auf den Fachbereich der Psychologie zurückzuführen, welche ihr auch eine eigene Disziplin – d. h. die Kreativitätsforschung - gewidmet hat.

Die Kreativität wurde ebenso in der Translationswissenschaft erforscht. Zahlreiche AutorInnen untersuchten erfolgreich die Rolle der Kreativität im Übersetzungsprozess; deren Ziel war es zu zeigen, ob das Übersetzen auch eine kreative Tätigkeit sein kann und wie man kreativ übersetzen kann.

Im Folgenden wird ein kurzer Überblick über das Thema der Kreativität in der Psychologie als Einführung gegeben. Die Forschung der Kreativität ist sehr umfassend, deshalb ist es leider nicht möglich, alle Aspekte in dieser Masterarbeit zu veranschaulichen. Infolgedessen wurde der Schwerpunkt mehr auf die Wechselwirkung zwischen Kreativität und Translation gelegt.

### **2.1. Einführung in den psychologischen Begriff**

Der Begriff „Kreativität“ ist schillernd und eine gleichförmige Definition zu liefern scheint oft schwierig. Kreativität wird oft als die menschliche Fähigkeit verstanden, etwas Neues und Außergewöhnliches hervorzubringen oder neue und unkonventionelle Lösungen zu erschaffen. Die Kreativität wird häufig auch als Leistungsmerkmal gekennzeichnet.

Die Rede von Joy Paul Guilford vor der American Psychological Association im Jahr 1950 gilt als Startpunkt für die Entwicklung der Disziplin. Guilford wird als Vater der Kreativitätsforschung betrachtet; er war nämlich der erste Forscher, der sich mit dem Thema auseinandersetzte. Guilford definiert die Kreativität mit folgenden Worten:

“[...] Creativity refers to the abilities that are most characteristic of creative people. Creative abilities determine whether the individual has the power to exhibit creative behavior to a noteworthy degree. Whether or not the individual who has the requisite abilities will actually produce results of a creative nature will depend upon his motivational and temperamental traits” (1950:444).

Eine kreative Person soll daher ein kreatives Verhalten zeigen. Zu diesem Verhalten gehören „activities as inventing, designing, contriving, composing, and planning“ (1950:444). Guilford führt außerdem die Intelligenz als Kreativitätsmerkmal ein und betrachtet sie als Eigenschaft, um eine Person als kreativ zu definieren. Laut ihm ist Kreativität eine Qualität, die nicht alle Menschen besitzen (vgl. 1950:446).

Csikszentmihalyi erklärt dagegen, dass sich die Kreativität nicht innerhalb des Kopfs eines Menschen entwickle, sondern sich aus der Wechselwirkung zwischen menschlichen Gedanken und dem soziokulturellen Kontext ergebe (vgl. 1996:23). Zeit und Kultur spielen eine entscheidende Rolle für die Erkennung und die Verbreitung von neuen Ideen, die als kreativ gelten (vgl. 1996:31). Der Autor bezieht das Wort Kreativität auf diejenigen, die etwas Großartiges schaffen oder aufsehenerregend denken, die die Welt kreativ erleben oder diejenigen, die in einer Kultur Änderungen mit ihrer Kreativität im Laufe der Zeit vorgenommen haben (vgl. 1996:25f.). Zu dem bereits erwähnten Merkmal der Intelligenz fügt Csikszentmihalyi auch hinzu, dass eine kreative Person Interesse für einen Bereich zeigen und ihre Neugier erwecken solle. Dazu zählen auch Expressivität, Erfindungsreichtum und Originalität (vgl. 1996:53ff.).

Kreativität wird auch als die Tendenz verstanden, neue Ideen hervorzubringen oder neue Alternativen zu finden, die zur Lösung eines Problems beitragen. Guilford assoziiert das Kreativitätspotenzial mit dem Problemlösen, dessen Ansatz auch für die Translation Anwendung findet (siehe Kapitel 2.2.2). Eine kreative Person soll ein Problem erkennen und neue Ideen für seine Lösung finden (vgl. 1950:451f.).

Amabile erkennt eine kreative Leistung in Bezug auf zwei Parameter: Neuigkeit und Angemessenheit, die auch später von Kußmaul für die Definition einer kreativen Übersetzung entlehnt wurden. Außerdem ist sie der Ansicht, dass ein kreatives Produkt „appropriate, correct, useful, valuable, or expressive of meaning“ sein solle (1993:9). Amabile fokussiert ihre Aufmerksamkeit nicht nur auf die kreative Person, sondern sowohl auf den Prozess als auch auf das Produkt und merkt, dass alle drei Elemente in Zusammenhang stehen sollen und zu berücksichtigen seien, um eine kreative Leistung zu beurteilen (vgl. 1993:10). Sie liefert auch eine Definition der Bestandteile der Kreativität, die eine Person braucht, um eine kreative Leistung zu erbringen. Erstens sind die Intelligenz, die Erfahrung in bestimmten Bereichen und die Kenntnisse, die während der Erziehung erlangt werden, zu erwähnen. Zweitens nennt sie die persönlichen Fähigkeiten, die auch einer Person angeboren sein können. Amabile spricht von „independence and non-conformity, orientation toward risk-taking, tolerance for ambiguity, perseverance“ (1993:15). Drittens nennt sie die Motivation des Menschen, sich in einer bestimmten Aufgabe zu engagieren als Grundlage der Kreativität. Sie macht deutlich ihre Meinung dazu: „People will be most creative when they feel motivated primarily by the interest, enjoyment, satisfaction, and challenge of the work itself [...] and not by external pressures“ (1993:16).

Interessant ist es, zu bemerken, dass alle hier erwähnten Merkmale auch zum Übersetzungsprozess beitragen. Im Folgenden wird gezeigt, inwieweit die Kreativität den Übersetzungsprozess beeinflusst und auch welche Rolle sie übernimmt.

## 2.2. Kreativität und Translation

### 2.2.1 Forschung der Kreativität in der Translationswissenschaft

Die Kreativität war lange Zeit ein unbekanntes Terrain für die Translationswissenschaft. Ins Feld wurde sie nur kurz, beispielsweise in den Werken von Snell-Hornby/Vannerem (1986) oder Stolze (1986)<sup>11</sup>, geführt. Als Pionier der Entwicklung des Begriffs der Kreativität in der Translationswissenschaft gilt Wolfram Wilss (1988), da er die ersten wichtigen Grundlagen in diesem Bereich entwarf und die Relevanz der Kreativität im Translationsprozess erkannte.

Wilss sieht es als unmöglich, die übersetzerische Kreativität zu bestimmen und hebt hervor, dass „man [...] sie weder begrifflich richtig packen noch exakt messen, gewichten oder beschreiben“ könne (1988:111). Gemeint wird hier die Kreativität im psychologischen Sinne, die sich je nach der einzelnen Person unterscheidet (vgl. Wilss 1996:50). Zur Kreativität tragen viele persönliche Faktoren bei, wie Intuition oder Phantasie (vgl. 1988:111). Die/der ÜbersetzerIn soll ihre/seine Kreativität beim Übersetzen aktivieren, um neue Übersetzungsmöglichkeiten zu finden, da „Übersetzen [...] eine 'transformative' Tätigkeit ist, die re-kreativ ist“ (Wilss 1988:111). Das Adjektiv „re-kreativ“ bedeutet für den Autor, dass ein Text im Laufe des Übersetzungsprozesses neu formuliert wird, obgleich dieser sich immer auf den Ausgangstext beziehen soll.

Des Weiteren beteuert Wilss, dass eine universelle Theorie für die Übersetzungskreativität schwer zu liefern sei. Eine/ein ÜbersetzerIn hat keinen spezifischen Leitfaden, um kreativ zu übersetzen; Kreativität bedeutet auch, auf die Regeln zu achten und gegen sie zu verstoßen (vgl. Wilss 1996:49). Jeder Text bietet seine eigene Kreativität, wobei man sich bewegen, aber nicht entfernen darf. Mit Wilss Worten: „Translators are creative only within the framework of a given text“ (1996:53). Kreativität ist auch Synonym von Erfahrung: „[...] creative translation can come about only when an individual has achieved a high level of mastery in the field where he or she is working“ (Wilss 1996:51). Die Kreativität wird nicht nur durch die Erfahrung sondern auch durch das Wissen bedingt (vgl. 1988:109).

Eine analoge These wird ebenso von Neubert (1997) unterstützt. Die Übersetzung wird als kreative Leistung definiert, die eine tiefe intertextuelle Kenntnis fordert. Genau im Übersetzungsprozess wird die Kreativität am meisten gebraucht, da die Ausgangs- und Zielsprache Merkmale anbieten, die Veränderungen bei der Wiedergabe benötigen (vgl. Neubert 1997:19). Neue Alternativen sollen daher gefunden werden, um eine adäquate Übersetzung anzufertigen und neue kreative Übersetzungslösungen zu formulieren.

---

<sup>11</sup> In Bezug auf den Verstehensprozess beim Übersetzen unterstreicht Stolze, dass „[...] Intuition als sprachliche Sensibilität im Zusammenhang mit außersprachlichen Wissen formulierend kreativ wird“. Sie macht somit aufmerksam, dass Kreativität beim Übersetzen erforderlich ist (vgl. 1986:136).

Kreativität ist dadurch essentiell, um einen geeigneten Zieltext zu erstellen, wenn sprachliche Schwierigkeiten auftauchen (vgl. 1997:20).

Im Jahr 1998 erschien der Band „*Translator's Strategies and Creativity*“, der eine Sammlung der gehaltenen Referate eines Kongresses an der Karls-Universität in Prag (1995) enthält. Der Titel des Buchs verrät, dass das Hauptthema die Kreativität in der Translation ist, dennoch wurden wenige Aufsätze ihr gewidmet und sie nicht genau dargelegt. Das Buch bietet nämlich keine wissenschaftlichen Ansätze zur Kreativität im Bereich des Übersetzens und außerdem keine theoretischen Grundlagen, um eine Theorie der Übersetzungskreativität zu entwickeln (vgl. auch Kußmaul 2007:11). Für das Thema der vorliegenden Masterarbeit – und zwar die Kreativität in der Filmsynchronisation – war der Aufsatz von Chaume Varela (1998) aus diesem Band besonders interessant; er wägt das Thema und die Einschränkungen bei der kreativen Filmsynchronisation ab, welche aber ausführlich im Kapitel 3 diskutiert werden.

Bereits in den ersten 1990er Jahren beschäftigte sich Paul Kußmaul intensiv mit dem Thema der translatorischen Kreativität. Dank seiner zahlreichen Beiträge und erfolgreichen Forschungsergebnisse wird er als Koryphäe in diesem Gebiet betrachtet. Im Jahr 1991 zeigte Kußmaul auf, dass die Kreativität auch empirisch untersucht werden konnte. Er veröffentlichte zahlreiche Aufsätze zu diesem Schwerpunkt (2010, 2007, 2003, 1999, 1997, 1993, 1991), die die Kreativität in der Translation erschöpfend thematisieren.

In der Monographie mit dem Titel „*Kreatives Übersetzen*“ aus dem Jahr 2000<sup>12</sup> führt Kußmaul alle wichtigsten Themenstellungen des kreativen Übersetzens ein und hebt hervor, was nicht alles bisher darüber behandelt wurde. Das Buch gibt einen umfassenden Überblick über die Kreativität in der Translation; seine Besonderheit liegt aber mehr in der Wechselwirkung zwischen den Konzepten der Translationswissenschaft und jenen der Kreativitätsforschung. Ziel seiner intensiven Beschäftigung war es, zu prüfen, wie man kreativ übersetzen kann, auch mit der Hilfe der sogenannten Protokolle des Lauten Denkens<sup>13</sup>. Der Interdisziplinarität beim Übersetzen wird so Rechnung getragen; nach Kußmaul ist sie erforderlich, um den ganzen kreativen Übersetzungsprozess zu verstehen (vgl. 2007:12 und 1997:606)<sup>14</sup>. Dazu stellt Heiden (2005) fest, dass die Kreativität in der Translation nur empirisch und interdisziplinär behandelt werden soll (vgl. 2005:448).

---

<sup>12</sup> Für die Verfassung dieser Masterarbeit wurde die 2. Auflage aus dem Jahr 2007 verwendet.

<sup>13</sup> Ziel der Protokolle des Lauten Denkens ist zu untersuchen, was in den Köpfen der ÜbersetzerInnen abläuft. Bei dieser Methode werden Testpersonen ersucht, eine Textstelle zu übersetzen und die persönlichen Gedanken in Bezug auf die Übersetzung zu verbalisieren. Diese Praktik wurde bereits von anderen Forschern in der Translationswissenschaft verwendet, wie u.a. Krings (2005) und Veit Uwe (2000).

<sup>14</sup> Auch z. B. Forstner (2005) erkennt die Notwendigkeit der Interdisziplinarität in der Translationswissenschaft und äußert, dass die Translationswissenschaft sie immer gefordert habe und „verschiedene Wissensgebiete müß[t]en zusammenarbeiten, um ein angemessenes Verständnis des Translationsprozesses zu entwickeln“ (Forstner 2005:98).



Kußmaul gewahrt die Existenz von kreativen Momenten im Übersetzungsprozess, in denen die/der ÜbersetzerIn freien Raum hat, kreativ zu denken und sich sprachlich kreativ auszudrücken (vgl. u.a. 2007:17ff.). Er unterstützt die funktionalen Theorien der Translationswissenschaft und knüpft sich an die Skopostheorie von Reiß & Vermeer an. Je nach Zweck muss ein Text übersetzt werden und je nach Übersetzungszweck muss daher eine Übersetzung kreativ formuliert werden. Kußmaul lehnt die Meinung der Übersetzung als re-kreative Tätigkeit von Wilss (1988) ab und schlägt stattdessen vor, dass eine/ein TranslatorIn etwas Neues beim Übersetzen kreieren soll (vgl. 2007:32). Balacescu/Stefanink plädieren für die Anwendung der Skopostheorie beim kreativen Übersetzen und fügen hinzu, dass die Kultur auch eine wesentliche Rolle dabei spielt. Man übersetzt kreativ in Bezug auf den Zweck und die Kultur des Zielpublikums (vgl. Balacescu/Stefanink 2003:515). Es ergibt sich daraus, dass eine kreative Übersetzung skopos- und kulturorientiert gedacht werden soll (vgl. Kußmaul 2007:33).

Bahnbrechend für die kreative Translation sind die von Kußmaul eingeführten Konzepte im Rahmen des kreativen Denkens, Verstehens und des kreativen Potenzials der/des ÜbersetzerIn (siehe Kapitel 2.3.). Aufgrund dessen beziehen sich andere ForscherInnen, die sich dem Thema nach ihm widmeten, auf Kußmauls Ergebnisse. Veit Uwe (2000) erkennt die Wichtigkeit des kreativen Verstehens und Denkens und unterstützt Kußmauls Auffassung, den psychologischen Bereich der Kreativität mit der Translationswissenschaft zusammenzufügen, um die mentalen kreativen Prozesse beim Übersetzen zu erklären (vgl. 2000:2).

Nach Forstner (2000) ergibt sich die Kreativität aus der Wechselwirkung zwischen Kultur und Erfahrung, dem Individuum und der Gesellschaft. Eine Person ist kreativ, erst wenn die Kultur es ihr erlaubt und wenn das soziale Feld bereits als kreativ gilt (vgl. 2005:99). Raum und Zeit bestimmen daher die kreativen Leistungen, die positiv oder negativ beurteilt werden können (vgl. außerdem Kußmaul dazu 2007:17f.). Kreative Leistungen werden von Experten<sup>15</sup> bewertet, die mit der Zeit und dem Raum im Verhältnis stehen. Man erklärt auch, warum künstlerische Tätigkeiten nicht immer in der Vergangenheit akzeptiert wurden. Akzeptanz gehört auch zu den Kriterien des kreativen Übersetzens (vgl. Kußmaul 2007:17, Forstner 2005:100).

Nach allen Überlegungen über die translatorische Kreativität ergibt sich daraus, dass die/der ÜbersetzerIn sich mit vielen Einschränkungen auseinandersetzt, wenn sie/er ein kreatives Produkt liefern möchte. Eine kreative Übersetzung erfolgt ausschließlich aufgrund einer Problemerkennntnis. Die Problemlösung gilt nämlich als Grundprinzip für das kreative

---

<sup>15</sup> Forstner nennt Effizienz, bereichsspezifisches Wissen und Erfahrung als wichtige Eigenschaften für einen Experten, um eine kreative Leistung zu beurteilen. Er greift auf die Ergebnisse der Kreativitätsforschung zurück (vgl. 2005:100).

Übersetzen (vgl. Kußmaul 2007:17, Balacescu/Stefanink 2006:50, Heiden 2005:449, Forstner 2005:99, Lee-Jahnke 2005:125).

### 2.2.2. Kreativitätsmerkmale

Eine kreative Leistung entsteht aus dem Wunsch, etwas Neues zu kreieren. Das christliche bzw. philosophische Konzept der „Schöpfung aus dem Nichts“ wurde bereits von Wilss (1988) aber auch später von Kußmaul (2007) abgelehnt. Nach Neubert entsteht eine Übersetzung nicht aus dem Nichts, sondern sie soll sich auf den Ausgangstext beziehen, obwohl der Zieltext neue Sprachelemente, einen neuen Satzaufbau und eine neue Syntax bieten wird. Translatorische Kreativität wird als frustrierend definiert, da die/der ÜbersetzerIn immer dem Ausgangstext Rechnung tragen muss und von ihm stark beeinflusst ist (vgl. 1997:17).

Etwas Neues wird geschaffen, wenn man sich mit einem Problem auseinandersetzt. Balacescu/Stefanink erwähnen die Unzufriedenheit mit einer Situation als Grundlage, um eine neue kreative Leistung zu erbringen (vgl. 2006:59). Das Problemlösen stellt nämlich den Ausgangspunkt für die Schaffung von kreativen Lösungen dar.

Dieser Ansicht sind ebenso andere AutorInnen der Translationswissenschaft. Kußmaul betrachtet die Problemerkennntnis als erforderlich, bevor man sich mit einer kreativen Übersetzung beschäftigt (vgl. 2007:17). Joachim Funke definiert das kreative Problemlösen als „das Hervorbringen eines neuen, individuell oder gesellschaftlich nützlichen Produkts, das nicht durch Anwendung von Routineverfahren zu erzeugen ist“ (2003). Ein Problem wird kreativ gelöst, wenn das Ergebnis nicht logisch, rational und konventionell ausgedacht wird (vgl. Heiden 2005). Eine kreative Übersetzung stellt die Lösung von einem sprachlichen Problem dar, welches die zielsprachige Wiedergabe behindert.

Kußmaul entlehnt die Prinzipien der Kreativitätsforschung und importiert sie in die Translationswissenschaft. So wird eine Übersetzung kreativ definiert, wenn sie die Merkmale der Neuigkeit, Angemessenheit und Akzeptanz erfüllt (vgl. 2007:17). Mit Neuigkeit wird gemeint, dass etwas Neues geschaffen wird und Sprachelemente im Zieltext gezwungenermaßen verändert werden. Die kreative Übersetzung bietet daher Lösungen, die sich zwangsläufig vom Ausgangstext unterscheiden.

Zweites Kriterium ist die Angemessenheit. Eine Übersetzung wird als angemessen bewertet, wenn sie das entstandene Problem löst. Die Beurteilung der Angemessenheit erfolgt mit Berücksichtigung des Ausgangstextes und des Zielpublikums (vgl. 2007:42). Unter Akzeptanz versteht der Autor die „Übereinstimmung mit bestimmten Erwartungen, Werten und Einstellungen einer Gruppe“ (2007:17). Nach Forstner bedeutet Akzeptanz eine kreative Leistung in einer kreativen Kultur bzw. Gesellschaft und einem kreativen Umfeld zu erbringen (vgl. 2005:99). Zeit und Kultur für die Akzeptanz einer kreativen Leistung ins

Gewicht und die Zielkultur ist für ihre Beurteilung besonders wichtig (vgl. Kußmaul 2007:19).

Kußmaul - Vertreter der funktionalen Theorie der Translationswissenschaft - legt auf den Skopos der Übersetzung besonderen Wert und erkennt die Erfüllung des Übersetzungsauftrags bzw. des Skopos unter den Voraussetzungen des kreativen Übersetzens. Eine skoposorientierte Übersetzung bedeutet ebenso, das Zielpublikum zu berücksichtigen (vgl. 2007:32f.). Er liefert folgende Definition für eine kreative Übersetzung:

„Eine kreative Übersetzung entsteht aufgrund einer obligatorischen Veränderung des Ausgangstextes, und sie stellt etwas mehr oder weniger Neues dar, das zu einer bestimmten Zeit und in einer (Sub-) Kultur von Experten [...] in Hinblick auf einen bestimmten Verwendungszweck als mehr oder weniger angemessen akzeptiert wird.“  
(2007:31)

Etwas mehr oder weniger Neues bedeutet für ihn – und Wilss war auch dieser Ansicht –, dass die Kreativität kein absoluter Begriff ist, sondern graduierbar. Er führt das sogenannte „Mehr-oder-weniger-Prinzip“ ein (vgl. Kußmaul 1999:184 und 2007:31). Die Übersetzungen können mehr oder weniger neu oder angemessen sein und daher auch mehr oder weniger kreativ. Es gibt keinen absoluten Wert für die Kreativität; jede Lösung kann in einem gewissen Umfang in irgendeiner Situation geeignet sein. Die kreativen Formulierungen sollen keine Ornamente in den Übersetzungen sein, sondern in Hinblick auf ein sprachliches Problem muss etwas gezwungenermaßen gegenüber dem Ausgangstext verändert werden. Aus diesem Grund stellt Kußmaul fest: „Kreative Formulierungen sind notwendiger Bestandteil des Übersetzens“ (2007:31). Mit dieser Aussage wird auch gemeint, dass sprachliche Schwierigkeiten beim Übersetzen sehr oft entstehen können, die einen bestimmten Grad an Kreativität verlangen.

Übersetzen bedeutet auch Verändern. Die Veränderung des Ausgangstextes und die Notwendigkeit eines kreativen Handelns kommen ins Spiel, wenn der Ausgangstext über besondere Übersetzungsherausforderungen verfügt. In diesen Fällen scheint es unmöglich, eine wörtliche Übersetzung zu liefern. Nicht-Wörtlichkeit zählt nämlich auch zu den Parametern, eine kreative Übersetzung zu erkennen (vgl. Riccardi 1998:172). Wilss (1988) vertritt folgende Meinung über die Grenzen einer wörtlichen Übersetzung:

„Während wörtliche Übersetzungsverfahren [...] dem Übersetzer leichter von der Hand gehen, weil er als Textsegmente auf die ZS direkt abbilden kann und im Rahmen der ZS Textkonzeptionalisierung nur einen minimalen Transferaufwand investieren muß, erfordern nichtwörtliche Übersetzungsverfahren oft ein verhältnismäßig hohes Maß an kreativer Energie und intertextueller Sprachhandlungskompetenz.“ (1988: 117)<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> ZS steht für Zielsprache und zs für zielsprachig.

Translatorische Kreativität manifestiert sich beispielsweise in Form von idiomatischen Wendungen, Wortspielen, Metaphern, Anspielungen und Wortschöpfungen (vgl. Kußmaul 2007:156), d. h. wenn eine sprachliche Herausforderung im Text vorkommt. Reiß & Vermeer sind der Auffassung, dass Kreativität in einer sprachschöpferischen Übersetzung gefordert wird, wenn „in einer Zielkultur Begriffe, Denkweisen, Vorstellungen, Gegenstände usw. noch gar nicht heimisch waren und in der Zielsprache demzufolge vom Übersetzer neue Sprachzeichen erst geschaffen werden müssen“ (Reiß/Vermeer 1991:136). Mit diesen neuen Vorstellungen und Gegenständen werden Möglichkeiten für die Wortbildungen hervorgerufen, die bis jetzt noch nicht verwendet wurden. Reiß & Vermeer erwähnen die Bibelübersetzung von Martin Luther als Beispiel in diesem Zusammenhang; einige Jahre später wird auch Kußmaul seine Aufmerksamkeit auf die Martin Luthers übersetzerischen Entscheidungen lenken (2007:47ff.)<sup>17</sup>. Nach Reiß/Vermeer verlangt „adäquates Übersetzen [...] die höchste übersetzerische Anstrengung und wird u. U. erst in verschiedenen Neuansätzen erreicht“ (1991:136). Diesbezüglich zitieren sie Autoren wie James Joyce oder Sigmund Freud, deren Werke neue sprachliche Ansätze beim Übersetzen benötigt haben. Eine äquivalente Übersetzung scheint hier schwer durchzuführen, da die Ausgangskultur über ein Vorwissen verfügt, das sich von der Zielkultur unterscheidet (vgl. 1991:136).

Knittlová ergänzt die Definition einer kreativen Übersetzung und stellt fest, dass sie durch eine stilistische Bereicherung charakterisiert sei. Sie macht aber deutlich, dass „creativity should not make the text sound better, more vivid than its original version, even if the translator is stylistically talented, gifted and inventive“ (2000:11). Nach der Autorin soll die/der ÜbersetzerIn keinen Freiraum haben, da sie/er „a reproducing artist“ ist (2000:11). Diese Idee steht mit den Ideen von Kußmaul in Widerspruch: Die/der ÜbersetzerIn soll eher Freiraum haben, da sie/er auch damit die Möglichkeit beim Übersetzen hat, etwas Neues im Text in Hinblick auf ein sprachliches Hindernis hervorzubringen (vgl. 2007:32f.).

Nach Siever (2006) soll eine Übersetzung das Merkmal der Originalität nicht besitzen. Eine Übersetzung kann nur zu kreativen sprachlichen Lösungen führen, die sich aber auf den Ausgangstext beziehen. Jedoch soll die Übersetzung keine originellen Lösungen bieten, da der Ausgangstext bereits über eine Lösung verfügt, die im Zieltext nur wiedergegeben werden soll. Siever schreibt dazu: „Kreativität ist einzelsprachengebunden, Originalität hingegen ist übereinzelsprachlich, weil sie sich auf den Ausdruck der Ideen bezieht“ (2006:153). Er drückt sich daher klar über die Grenzen der Originalität beim kreativen Übersetzen aus, was aber der Definition der Kreativität selbst widerspricht und mit

---

<sup>17</sup> Martin Luther übersetzte die Bibel aufgrund seiner Kenntnisse über die Theologie, die nicht in Einklang mit der von seinen Kritikern vertretenen Ideologie waren. Luther wird als eine Art Pionier für die funktionale Translation betrachtet, da er Übersetzungslösungen anbot, die skopos- und funktionsorientiert waren. Kußmaul erkennt ihn auch als kreativen Übersetzer dank seines Muts und Bewusstseins, da er einige Veränderungen vornahm, die für seine Zeit bahnbrechend waren. Für praktische Beispiele und bezügliche Erklärungen siehe Kußmaul (2007:47ff).

den Forschungsergebnissen seiner KollegInnen nicht kohärent ist. Joy Paul Guilford (1950) nannte nämlich die Merkmale der Originalität, Flexibilität und Denkflüssigkeit als Bestandteil der Kreativität.

Bayer-Hohenwarter (2011) bietet hingegen folgende Definition für die translatorische Kreativität:

„Translatorische Kreativität ist ein Leistungsmerkmal translatorischen Handelns, das im Translationsprozess und/oder Produkt an Ausdrucksformen von Originalität, Flexibilität und Denkflüssigkeit erkennbar wird und im Idealfall in ein optimal angemessenes Translat mündet“ (2011:52).

Laut der Forscherin entspricht eine kreative Übersetzung einem Translat, das originelle und neue Lösungen bietet, die sich aus dem kreativen Denken ergeben<sup>18</sup>. Zudem soll der Ausgangstext auch über Mängel bzw. sprachliche Schwierigkeiten verfügen, damit eine kreative Übersetzung möglich sein kann (vgl. 2011:52).

Dancette, Audet und Jay-Rayon (2007) zählen andere Eigenschaften auf, die eine kreative Übersetzung besitzen sollte. Zuerst soll die kreative Übersetzung erfolgreich durchgeführt werden. Das Ergebnis erfolgt nach der Analyse von fünf Ebenen, und zwar die formale, narrative, semantische, übersetzerische und intrareferentielle<sup>19</sup> (für nähere Details siehe 2007:118). Weiterhin soll die/der ÜbersetzerIn mit dem Endprodukt zufrieden sein, eine Zufriedenheit, die während des Übersetzungsprozesses oder danach auftauchen kann. Die/der ÜbersetzerIn beurteilt das Translat bereits am Anfang des Prozesses und verschiebt die Probleme nicht auf später; sie/er beharrt auf der sprachlichen Problemlösung und bewertet immer die Qualität ihres/seines Übersetzungsprodukts (vgl. 2007:119).

Nach diesem umfassenden Überblick der zahlreichen Meinungen über die translatorische Kreativität ergibt sich daraus, dass eine kreative Übersetzung einige Voraussetzungen erfüllen soll bzw. einige Merkmale besitzt. Was nicht kreativ ist, wird als wörtlich, logisch, konventionell und routinemäßig bezeichnet. Kreativ bedeutet hingegen problemlösend, neu, spontan und normabweichend (vgl. Bayer-Hohenwarter 2012:58).

### 2.2.3. Literarische vs. fachliche Texte: Kreativität im Vergleich

Kreativität wurde lange Zeit immer mit literarischen Texten verbunden und lediglich in diesen Texten untersucht, da ein literarischer Text über einen hohen Grad an Kreativität verfügt bzw. verfügen sollte; demzufolge wird sie auch für den Zieltext verlangt. Der Stereotyp liegt darin, dass literarisches Übersetzen eine Kunst ist, während das Fachübersetzen nur ein Handwerk ist. Dieser Stereotyp wird aber hier diskutiert, da Kreativität in allen Texttypen – wie die Fach- bzw. Gebrauchstexte - gefordert wird.

---

<sup>18</sup> Dem kreativen Denken und Verstehen wird ein einziges Unterkapitel (2.3) gewidmet.

<sup>19</sup> Die deutschen Bezeichnungen der Ebenen wurden von Bayer-Hohenwarter aus dem Französischen übersetzt (vgl. 2012:59) und hier für eine klarere Erklärung entlehnt.

Zweifellos spielt die Kreativität eine entscheidende Rolle beim literarischen Übersetzen. Die/der ÜbersetzerIn übernimmt die Rolle der/des SchriftstellerIn und wird auch als SchöpferIn des literarischen Werks verstanden. Leider wird der Verdienst der Arbeit ihr/ihm nicht immer angerechnet, weil ihr/sein Name oft im Buch versteckt bleibt oder gar nicht erscheint. Insbesondere wenn die Sprache abenteuerlich ist – z. B. in dem bereits erwähnten Roman „Ulysses“ des irischen Schriftstellers James Joyce (1922),– wird die Kreativität sehr gefordert (siehe auch Reiß/Vermeer 1991:136). Wesentlich ist es natürlich, die Grenze zwischen Übersetzung und eigener Textproduktion zu setzen.

Rantanen (1997) gewahrt das Kreativitätspotenzial der literarischen Texte und gibt mehrere Gründe an, um einen literarischen Text im Vergleich zu einem Fachtext kreativer zu beurteilen; dazu gehören die Ambiguität des Ausgangstextes, die auch im Zieltext aufrechterhalten werden muss, die Logik des Textes, die auch in Einklang mit dem Stil der/des AutorIn steht, oder die verwendete künstlerische Sprache im Ausgangstext (vgl. Rantanen 1997:541-545). Loffredo & Perteghella (2006) weisen auf die Subjektivität der/des SchriftstellerIn und der/des ÜbersetzerIn beim Verstehen und Verfassen der literarischen Ausgangs- und Zieltexte hin. AutorIn und ÜbersetzerIn untersuchen den Text und nehmen einige Veränderungen in Bezug auf Syntax, Wortwahl und Sprachelemente vor. Die Autorinnen sind aber der Auffassung, dass der Ausgangstext einem Ausgangspunkt für eine Übersetzung entspreche. Sie bezeichnen den Übersetzungsprozess als einen Weg, wo die/der ÜbersetzerIn die Chance hat, ihre/seine Kreativität zu erforschen und die eigene Subjektivität im Text auszudrücken (vgl. 2006:10). Sie schreiben dazu: „[...] the translator allows the source text to be *shaken out* of its fossilized state of finished product“ (2006:10f., Hvb. i. O.). Der Zieltext wird daher einer Überarbeitung unterzogen. Nikolaou (2006) betont zudem, dass die/der ÜbersetzerIn ihre/seine eigene Identität im Text ausdrücke. Kreatives Übersetzen bedeutet auch, sich selbst auf den Text zu projizieren und über sich selbst zu erzählen (vgl. 2006:20ff.).

Die These, dass translatorische Kreativität auch in Fach- und Gebrauchstexten verlangt ist, wird von mehreren AutorInnen vertreten (u. a. Bayer-Hohenwarter 2011<sup>20</sup>, Schmitt 2005, Pommer 2008<sup>21</sup>). Interessant ist der Beitrag von Schmitt, der die Zwänge beim kreativen Übersetzen feststellt und andere Einschränkungen einführt, die beim Fachübersetzen zu berücksichtigen sind und die für das Endergebnis bedeutungsvoll sind. Dazu zählen

---

<sup>20</sup> Bayer-Hohenwarter führte eine empirische Studie durch, mit dem Ziel zu zeigen, ob instruktive Texte weniger Kreativität als literarische Texte haben. Die Forscherin verglich 16 Übersetzungen von populärwissenschaftlichen Texten mit acht Übersetzungen von instruktiven Texten, die von ÜbersetzerInnen und StudentInnen übersetzt wurden. Die Ergebnisse zeigten, dass das Kreativitätspotenzial der instruktiven Texte niedriger als das von den anderen war, während das Problemlösen vergleichbar ist. Für nähere Details der Forschung (siehe 2011:49-75).

<sup>21</sup> Pommer widmet sich der Untersuchung der Kreativität beim Übersetzen von Rechtstexten. Sie vertritt die Meinung, dass eine rechtliche Übersetzung kreativ sein kann, wenn der Ausgangstext keine Verbindung mit dem Rechtssystem des Zieltextes hat. In diesem Fall geht die Übersetzung über die Grenzen des Ausgangstextes und die Kreativität kann ins Spiel kommen (vgl. Pommer 2008: 364f.).

beispielsweise Zeitdruck, Übersetzungsauftrag und Fachkenntnis. Die/der FachübersetzerIn muss auch die geeignete Terminologie kennen und Fachkenntnisse der verschiedenen Themenbereiche beherrschen. Zugleich kann die Terminologie auch sehr relevant für das literarische Übersetzen sein, z. B. wenn der Roman oder auch ein Film fachliche Inhalte hat. Schmitt kritisiert Kußmaul in Bezug auf die mentalen Prozesse, die während einer kreativen Übersetzung ablaufen, und ist der Ansicht, dass es keine Zeit beim Fachübersetzen gebe, um schöne und passendere Lösungen zu finden. Er findet Brainstorming und die Suche nach der besten Lösung für das Fachübersetzen weniger möglich. Kreativität ist trotzdem anwendbar, hat jedoch Grenzen beim Übersetzen von fachlichen Texten (vgl. Schmitt 2005:110f.)<sup>22</sup>.

## 2.3. Kreatives Denken

Kreatives Übersetzen bedeutet zuerst kreatives Denken und kreatives Verstehen. Das Verstehen bildet die Basis des Übersetzens und gerade beim Verstehen des Ausgangstextes können kreative Lösungen zustande kommen. Für das kreative Denken bzw. Übersetzen finden einige Theorien und Modelle der Kreativitätsforschung Anwendung, die im Folgenden vorgestellt werden.

### 2.3.1. Das Vierphasenmodell

Das Vierphasenmodell wurde erstmals von Graham Wallas (1926) entwickelt. Er definierte vier Phasen im kreativen Prozess:

- Die *Vorbereitung* oder die *Präparation* stellt die erste Phase des Prozesses dar. Während dieser Phase werden die notwendigen Informationen gesammelt;
- Zweite Phase betrifft die *Inkubation*. Hier wird das Problem angegangen und oft in der Hoffnung auf Eingebungen beiseite gelegt;
- Dritte Phase ist die *Illumination*, und zwar, wenn eine gute Idee aus dem Nichts entsteht;
- Vierte Phase ist die *Evaluation*; die Ideen werden hier bewertet, um sie als nützlich oder nicht zu beurteilen.

Kußmaul stützt sich auf dieses Modell und sucht diese Phasen im Übersetzungsprozess (vgl. 2007: 57-76, 1993: 278ff.)<sup>23</sup>. In der Vorbereitungs- oder Verstehensphase werden die Übersetzungsprobleme erkannt. Während dieser Phase wird versucht, den Ausgangstext zu verstehen. Hier ist es wesentlich, die Übersetzungsfunktion bzw. den Skopos festzustellen. Der Übersetzungsauftrag spielt daher eine bedeutende Rolle, da er bestimmt, inwieweit man im Zieltext verändern darf. Wenn der Text verstanden wird, erfolgt die Analyse des Ausgangstextes (vgl. auch Mackenzie 1998:202). Das Verstehen ist erforderlich, sonst scheint es unmöglich, den Text zu übersetzen und vor allem ihn kreativ wiederzugeben.

---

<sup>22</sup> Für ein praktisches Beispiel mit Sprachkombination Englisch/ Deutsch siehe Schmitt (2005:111).

<sup>23</sup> Das Vier-Phasen-Modell wurde jedoch auch von anderen ForscherInnen herangezogen, die die These von Kußmaul untermauern (vgl. MacKenzie 1998, Lee-Jahnke 2005:125, Schmitt 2005:104).

Wilss unterstreicht ebenso die Wichtigkeit des Verstehens im Übersetzungsprozess und schreibt dazu: „Übersetzen ist eine spezifische Form der Verbindung von Verstehen und Erfinden“ (1988:111). Das Verstehen wird als Kombination von Textanalyse, Vorwissen und Erfahrungen definiert. Bestimmte sprachliche Formen aktivieren auch ein bestimmtes Wissen; die Bedeutungen der sprachlichen Formen sollen nicht feststehen, aber je nach Kontext können sie anders sein. Aus diesem Grund ist Kußmaul der Meinung, dass Kreativität Raum finden könne, wenn die im Gedächtnis gespeicherten Erkenntnisse sprachlich gefasst werden. Das Verstehen spielt die wichtigste Rolle im Übersetzungsprozess und kann bereits in dieser Phase kreativ sein, wenn mehrere Interpretationen möglich sind (vgl. 2007:60ff., 1993:278, 1991:93ff.).

In der Inkubationsphase wird das Wissen kombiniert und wiederorganisiert. Während dieser Phase entstehen freie Assoziationen und neue Ideen werden produziert, die zur Lösung des Übersetzungsproblems führen können. Kreative Lösungen zeigen sich beispielsweise in der Flüssigkeit des Denkens, das heißt, wenn viele Gedanken über das Problem in kurzer Zeit geäußert werden. Falls keine Lösungen gefunden werden, spricht man von „mentaler Blockade“ (2007:71); diese Blockaden sind das Ergebnis von Stresssituationen, die aber auch zum Beispiel durch leichte Tätigkeiten - wie einen Spaziergang oder eine kleine Esspause - überwunden werden können. Das Gehirn muss sich mit anderen Tätigkeiten beschäftigen, damit neue Lösungen zum Problem gefunden werden können (vgl. Kußmaul 2007:70ff., 1993:279ff.).

In der Evaluationsphase werden die Lösungen nach ihrer Angemessenheit überprüft, die akzeptiert oder verworfen werden können. Falls die gefundenen Lösungen nicht geeignet sind, werden neue Entscheidungen getroffen. Die einzelnen Phasen sollen nicht getrennt werden, da eine Trennung den ganzen Prozess gefährden könnte. Es gilt nicht nur für die Kreativitätsforschung, sondern auch für den Übersetzungsprozess selbst. Eine Überprüfung nach der Lösungsfindung muss stattfinden, um sich zur eigenen Übersetzung zu distanzieren. Ziel ist es, weniger angemessene Lösungen zu erkennen, und auch gute Ideen festzustellen. Da das Verstehen auf Sprache aufbaut, aber die Übersetzung – das Endergebnis- ebenso aus Sprache besteht, kann, was gut verstanden wurde, bereits die Übersetzung darstellen, welche aber wieder überprüft wird (vgl. Kußmaul 2007:76 ff.).

### 2.3.2. Laterales Denken, Perspektive und Fokus

Laterales Denken steht im Gegensatz zu vertikalem bzw. divergentem Denken (Joy Peter Guilford) und wurde von dem Kreativitätsforscher Edward de Bono (1971) entwickelt. Beim vertikalen Denken geht man davon aus, dass es nur wenige Kategorien gibt bzw. eine einzige Lösung möglich ist. Es wird in wissenschaftlichen Bereichen wie der Mathematik verwendet, wo die Lösungen kausallogisch sind. Beim kreativen Übersetzen findet auch das vertikale Denken Anwendung, insbesondere während der Vorbereitungsphase bei der Analyse des



Ausgangstextes oder während der Evaluationsphase bei der Feststellung des Übersetzungszwecks. Beim kreativen Übersetzen spielt aber das laterale Denken eine bedeutendere Rolle im Vergleich zum vertikalen Denken, da mehrere angemessene Lösungen denkbar sind, die nicht als richtig oder falsch, sondern als mehr oder weniger angemessen bewertet werden können (siehe das Mehr-oder-Weniger-Prinzip im Kapitel 2.2.2).

Laterales Denken ist die bedeutendste Voraussetzung für das kreative Übersetzen, da es neue Wege zum Denken öffnet. Es findet in der Inkubations- und Illuminationsphase statt, während neue Ideen und Übersetzungsmöglichkeiten gesucht werden. De Bono bewertet als essenziell, einen neuen Ansatzpunkt zu finden, um lateral denken zu können. Ansatzpunkt wird als „Teil einer Aufgabe oder Situation, der *zuerst* beachtet wird“ definiert (de Bono 1971:178). Wesentlich ist es, auch im Übersetzungsprozess den Ansatzpunkt zu wechseln, um neue Überlegungen und Beobachtungen anzustellen. Ein einfaches Beispiel für einen neuen Ansatzpunkt ist die Erklärung einer positiven Äußerung mit einem negativen Ausdruck (vgl. Kußmaul 1997:606).

Durch das laterale Denken entwickeln sich neue Perspektiven auf ein bestimmtes Problem. Manchmal ist es nicht leicht, neue Perspektiven einer Situation bzw. eines Problems anzunehmen, da der Mensch sehr von dem Bekannten und dem Vertrauten beeinflusst ist. Trotzdem können bekannte Dinge neue Perspektiven zeigen; diese Phase findet auch beim Übersetzen statt. Sie beginnt mit dem Verstehensprozess bzw. der Vorbereitungsphase, da – wie bereits angeführt – das Verstehen und das Übersetzen eng miteinander in Verbindung stehen. Es gibt zwei Möglichkeiten, um einen Text zu verstehen: Zum einen wird der Text in Hinblick auf die von der/dem AutorIn gemeinten Bedeutung verstanden; zum anderen in Bezug auf wie die/der ÜbersetzerIn den Sachverhalt unterschiedlich beobachten kann. Im ersten Fall wird die eingenommene Perspektive durch die Zeit und die Kultur der/des ÜbersetzerIn beeinflusst. Zusätzlich zu Zeit und Kultur zählen auch andere Faktoren wie Erfahrungen, Geschichte und Ideologie mit. Kußmaul erörtert diesbezüglich: „Kreatives Übersetzen käme [...] zustande, wenn ein Übersetzer eine andere Perspektive einnimmt, als er in seiner Zeit und Kultur üblich ist“ (2007:94).

Im zweiten Fall analysiert und beurteilt die/der ÜbersetzerIn die Elemente und Themen anders als die/der TextautorIn. Besonders in diesem Fall soll der Übersetzungszweck berücksichtigt werden. Hauptsache ist es, dass der Text gut erfasst wird, bevor ein neuer Perspektivenwechsel vorgenommen wird. Durch einen Perspektivenwechsel werden „zusätzliche oder komplementäre Seiten eines Sachverhalts“ (Kußmaul 2007:95) betrachtet. In diesem Rahmen definiert de Bono einen neuen Ansatz, und zwar den „Aufmerksamkeitsbereich“ (vgl. de Bono 1971:185); der Mensch lenkt so die Aufmerksamkeit auf das Bekannte. Notwendig ist es, den Blick auf neue Details des Bekannten zu werfen. Um diese neuen Details zu erkennen, soll die Blickrichtung geändert werden bzw. ein Aufmerksamkeitswechsel soll stattfinden (vgl. de Bono 1971:189).

In Verbindung mit den Begriffen Perspektive und Fokus steht die Theorie der Figur-Grund-Gliederung von Ronald W. Langacker (1987). Mit „Grund“ ist Hintergrund gemeint. Er weist darauf hin, dass es immer einen Hintergrund und eine Figur gibt. Der Hintergrund ist die größere Fläche, während die Figur die kleinere darstellt (vgl. Langacker 1987:120). In der Sprache kann es beispielsweise bei deiktischen Pronomen vorkommen. Im Satz „ich lese gerade diese Zeitung“ wird die Zeitung durch das Demonstrativpronomen in den Vordergrund gerückt, während vielleicht andere Zeitungen, die sich wahrscheinlich in der Nähe befinden, im Hintergrund bleiben. Das betrifft auch die Personalpronomen: Wenn „ich“ oder „du“ in einem Text verwendet wird, bleiben die anderen Personen im Hintergrund. In diesen Fällen fällt es natürlich schwer, den Hintergrund genau zu betrachten. Um kreativ übersetzen zu können, muss dieser Prozess durchgeführt werden, damit eine Fokusänderung stattfinden kann (Kußmaul 2007:97ff.).

### 2.3.3. Scenes und Frames beim kreativen Übersetzen

Im Kapitel 1.2. wurde der sprachwissenschaftliche Ansatz der Scene-and-Frames-Semantics von Charles J. Fillmore (1977) präsentiert und ihre Anwendung auf die Translationswissenschaft dargestellt. Snell-Hornby/Vannerem (1986) und Vermeer/Witte (1991) waren nicht die einzigen ForscherInnen der Translationswissenschaft, die diesem Ansatz nachforschten.

Paul Kußmaul (2007) vertieft sowohl Fillmores Ansatz als auch die Prototypensemantik und wandte diese theoretischen Grundlagen auf das kreative Übersetzen an. Kußmaul erkennt den Stellenwert der Prototypensemantik und erklärt, wie das Gehirn der Menschen während der Verstehens- und Produktionsprozesse nicht durch „deduktiv[e], analytisch[e] und formallogisch[e] [...] Merkmale“ (2007:106) gekennzeichnet sei, sondern von Erfahrungen stark beeinflusst sei. Eine/ein ÜbersetzerIn oder LeserIn eines Textes setzt sich oft mit unterschiedlichen Erfahrungen auseinander. Kußmaul schließt sich an die von Rosch geprägten Begriffe „Kern“ und „unscharfe Ränder“ an und kommentiert das bekannte Beispiel der Vögel (siehe Kapitel 1.2.2). Was am Rand oder am Kern menschlicher Vorstellung liegt, hängt von der Kultur und der Gesellschaft ab, in der sich der Mensch bewegt. Die Quantität spielt hier auch eine zentrale Rolle: Je höher die Quantität ist, desto stärker rückt ein Element in den Vordergrund. Kußmaul stellt die These auf, dass das Denken auch beim Übersetzen stark durch Kernvorstellungen, Ränder und Quantität charakterisiert sei. Beim kreativen Übersetzen ist es daher notwendig, diese starre Struktur zu ändern, sodass die Elemente, die sich am Rand befinden, in den Kern schieben können. Diese Elemente werden dadurch neu gewichtet (vgl. 2007:111ff.).

In Bezug auf die Scene-and-Frames-Semantics schlägt Kußmaul eine mögliche Unterscheidung der Scenes und Frames vor: „Rahmen tendieren [...] dazu, synthetisch ausgedrückt zu werden, Szenen tendieren dazu, analytisch ausgedrückt zu werden

(2007:115.)“: Szenen unterscheiden sich von den Rahmen, da sie mehrere Details enthalten und bildhaft ausgedrückt werden. Die Situation und der Kontext bestimmen aber die Details und welchen Einfluss sie darauf ausüben. Um diesen Ansatz besser zu erörtern, wird ein erklärendes Beispiel vorgestellt. Mit dem Satz „Bald kommt der Frühling“ wird ein Sachverhalt mit einem Rahmen – Frühling - dargestellt. Gleicher Satz konnte auch mit „bald werden die Temperaturen steigen, die Blumen blühen und die Sonne wird tagsüber scheinen“ formuliert werden. Der Satz wurde durch mehrere Szenen erklärt. In diesem Fall handelt es sich nur um ein einfaches Beispiel; natürlich könnte die Liste von Szenen noch erweitert werden. Diese ausgewählten Elemente werden daher mehr als andere gewichtet und in den Kern der Vorstellungen gerückt. Kußmaul führt vier generelle Möglichkeiten ein, um die Kreativität beim Übersetzen auszudrücken (vgl. 2007:144f.):

1. Ein Rahmen kann durch einen anderen gleichen Rahmen ersetzt werden. In diesem Fall wird keine besondere Kreativität verlangt, diese Möglichkeit kommt zur Anwendung, wenn die Rahmen sich in den beiden Sprachen ähneln. Zum Beispiel wird der englische klassische Satz „*the cat is on the mat*“ mit „die Katze ist auf der Matte“ ins Deutsche übersetzt. Die Wiedergabe benötigt keine Kreativität und nichts Neues wird in diesem Satz hinzugefügt. Wenn der Satz mit „die Katze ist auf der Matratze“ übersetzt würde, wäre die Lösung sicher kreativer gewesen. Natürlich muss diese Übersetzung zum Kontext passen und den Übersetzungszweck erfüllen. Nichtsdestoweniger stellt diese Übersetzung bestimmt eine kreative Lösung dar (vgl. Kußmaul 2007:145). Weicht der Rahmen in der Ausgangsprache vom Rahmen in der Zielsprache ab, wird diese Veränderung hingegen als besonders kreativ betrachtet.
2. Ein Rahmen kann durch eine Szene ausgedrückt werden. Eine solche Übersetzung führt zu einer großen Veränderung im Zieltext. Kußmaul liefert das Beispiel der deutschen Übersetzung des Titels des berühmten Films „*The Graduate*“ (Mike Nichols, 1967) mit Dustin Hoffmann (vgl. 2007:103). Die deutsche Übersetzung lautet „*Die Reifeprüfung*“ und wird als kreativ betrachtet, da „Reifeprüfung“ nicht nur die Prüfung für einen Abschluss darstellt, sondern mehr dass die Hauptfigur im Laufe des Films als Mensch reift. Die deutsche Übersetzung bietet eine ausführlichere Erklärung bzw. Szene im Vergleich zur originalen Version.
3. Eine Szene kann durch eine andere Szene wiedergegeben werden aber unter der Voraussetzung, dass die Szenen sich unterscheiden müssen. Je unterschiedlicher die Lösung vom Ausgangstext ist, desto kreativer ist die Übersetzung, die natürlich angemessen sein soll. Zum Beispiel wurde der Titel des Romans von Harper Lee „*To kill a mockingbird*“ (1960) ins Italienische mit dem Titel „*Il buio oltre la siepe*“ (wörtlich auf Deutsch: „*Das Dunkel jenseits der Hecke*“) übersetzt. Die italienische Lösung entfernt sich sehr vom Originaltext; es handelt sich aber in diesem Zusammenhang um eine kreative Übersetzung. Der englische Titel ist eine Metapher, die im Buch vorkommt:

„Mockingbird“ (auf Deutsch mit Nachtigall übersetzt) steht für Unschuld und diese Unschuld zu „zerstören“ bedeutet eine Sünde zu begehen. Die Figuren des Romans werden oft im Laufe der Geschichte als „*Mockingbirds*“ dargestellt (URL: Sparknotes). Die italienische Übersetzung führt so auf eine andere Metapher im Buch, die sich auf die Ereignisse des Buchs bezieht, zurück und bedeutet, dass dieses Dunkel (*Buio*) etwas entspricht, das nah aber trotzdem unbekannt ist. Die Szene der Nachtigall wird mit der Szene des Dunkels übersetzt, die neu und angemessen für den Zweck und den Kontext ist.

4. Schließlich ist es möglich, eine Szene durch einen Rahmen zu beschreiben. Eine solche Wiedergabe legt eine entscheidende Veränderung im Zieltext dar. Im literarischen Bereich wurde der Titel des Romans von J. D. Salinger „*The Catcher in the Rye*“ (1951) in die italienische Sprache mit „*Il giovane Holden*“ (DE: „*Der Junge Holden*“) übersetzt. Die Bezeichnung „*The Catcher in the Rye*“ bietet eine umfassendere Szene und trägt eine einzigartige Bedeutung für das Buch. Holden Caulfield – Hauptfigur des Romans – stellt sich vor, dass er am Rande einer jähren Klippe in einem Roggenfeld stehe, wo er die dort spielenden Kinder bewahre, damit sie nicht in den Abgrund stürzen können. Der Ausdruck „*Catcher in the rye*“ kommt aus einer missverständlichen Strophe des Gedichts „*Comin' through the rye*“ (1782) von Robert Burns und trägt eine entscheidende Bedeutung für das Buch. Eine wörtliche italienische Übersetzung hätte merkwürdig geklungen, aus diesem Grund wurde ein neutraler Titel, der auch angemessener ist, für die italienische Auflage gewählt. Hier wurde eine bestimmte Szene mit einem Rahmen übersetzt; diese Lösung stellt sicher eine große Veränderung dar<sup>24</sup>.

Alle übersetzerischen Lösungen müssen die Parameter des kreativen Übersetzens und die Kreativitätsmerkmale erfüllen (wie im Kapitel 2.2.2 erörtert wurde), um sie kreativ zu beurteilen.

In diesem Zusammenhang liefert Kußmaul nebenbei eine weitere und umfassendere Differenzierung der Möglichkeiten und unterscheidet sieben Typen des kreativen Übersetzens<sup>25</sup>. Diese Kategorien sehen die Umwandlungen von Scenes zu Frames in verschiedenen Weisen vor und entsprechen den Ergebnissen seiner erschöpfenden Forschung mit der Hilfe der Protokolle des lauten Denkens. Eine Trennung dieser Möglichkeiten scheint aber häufig sehr schwer zu liefern; Bayer-Hohenwarter findet eine Unterscheidung kompliziert, da sie sich überlappen können (vgl. 2012:72). Für die vorliegende Arbeit wird diese Differenzierung auch nicht berücksichtigt, da sie für die Untersuchung als ungeeignet bewertet wird.

---

<sup>24</sup> Im Gegensatz dazu steht die eins-zu-eins deutsche Übersetzung, die eine wörtliche Wiedergabe bietet („*Der Fänger im Roggen*“).

<sup>25</sup> Dazu gehören folgende Möglichkeiten: Rahmenwechsel, Neurahmung, Auswahl von Szenenelementen innerhalb eines Rahmens, Auswahl von Szenenelementen innerhalb einer Szene, Szenenwechsel und Szenenerweiterung (vgl. Kußmaul 2007:150-188).

#### 2.3.4. Alternativen und Verkettungen

Das Modell der Alternativen wurde von Edward de Bono (1971) entwickelt und stellt ein weiteres Prinzip des lateralen Denkens dar, das auch mit kreativem Übersetzen im Zusammenhang steht. De Bono meint, dass jede Art der Betrachtung von Sachen nur eine von vielen Möglichkeiten sei (vgl. 1971:65). Um kreativ zu denken, ist es erforderlich, allen Alternativen Rechnung zu tragen. Bei der Lösungsfindung eines Übersetzungsproblems müssen alle Alternativen berücksichtigt und keine abgelehnt werden, denn nur so können neue Ideen entstehen. Im menschlichen Gehirn erfolgt die Entstehung neuer Alternativen bzw. Übersetzungsmöglichkeiten durch den sogenannten „Konnektionismus“, und zwar Netzwerke, die sich im Gehirn aktivieren. Diese führen zu „Mustern“, die je nach Situation und Kontext verschieden interpretiert werden können (vgl. Kußmaul 2007:121). Alternativen sind möglich, wenn die Blickrichtung bzw. der Fokus geändert wird.

Im Verhältnis zu dieser Auffassung beruft sich Kußmaul auf einen Begriff aus der Kognitionslinguistik, - *die Inferenz* -, welcher bezeichnet, dass nicht nur die sprachlichen Ausdrücke beim Textverstehen berücksichtigt werden, sondern auch das Weltwissen und die Erfahrungen in ihr eingeschlossen sind (vgl. 2007:122). Mit der Prototypensemantik steht aber nicht nur das Scene-and-Frames-Modell von Fillmore im Zusammenhang, sondern auch das Verkettungsmodell von George Lakoff (1994), das für kreatives Übersetzen sehr interessant ist. Er führte den Begriff „prototypisches Szenario“ ein und zeigte, wie Kategorien im sprachlichen Denken verknüpft werden. Diese Kategorien werden durch Verkettungen verbunden, die im Gehirn aktiviert werden. Im Übersetzungsprozess erfolgt das während der Verstehensphase, in der diese „Szenarien“ präsentiert und für die Übersetzung verwendet werden. Für Kreativität ist es wesentlich, von einer Kategorie zu einer anderen mit Hilfe von Verkettungen zu springen. Das bietet die Möglichkeit, neue Varianten für die jeweilige Übersetzung zu finden. Lakoff ist der Auffassung, dass die Erklärungen für die Verkettungen in den Szenenelementen zu suchen seien. Laut de Bono erfolgt das Gegenteil. Die Szenenelemente weisen auf Szenen hin, die durch Alternativen verbunden werden können. Auf der Basis dieser zwei Theorien stellt Kußmaul die folgende Hypothese für das kreative Übersetzen auf:

„Wenn wir übersetzen, kann unser Gehirn einen Kategoriensprung vollziehen, d.h. eine Kategorie oder Szene des Ausgangstexts mit einer auf den ersten Blick anderen Kategorie oder Szene verknüpfen, indem es ein gemeinsames oder mehrere gemeinsame Elemente erkennt“ ( 2007:126).

Laut Kußmaul können diese Szenenelemente oder Rahmen für Szenen verwendet werden, um kreativ zu übersetzen.

### 3. Audiovisuelle Translation: die Filmsynchronisation

Ein multimediales Produkt kann für ein ausländisches Publikum auf verschiedene Arten übertragen werden. Luyken et. al. sprechen von „language transfer“ im Bereich der audiovisuellen Translation und bieten dazu folgende Definition an: „Language Transfer describes the means by which a film or television programme is made understandable to target audiences who are unfamiliar with the source language in which original was produced“ (1991:11). Dabei unterscheidet man zwischen visuellem oder akustischem Übertragungsverfahren. Zu der ersten Kategorie gehört die Untertitelung<sup>26</sup>, zu der zweiten die Filmsynchronisation und das Voice Over<sup>27</sup>.

Das folgende Kapitel geht spezifisch auf den Begriff der Filmsynchronisation ein und erklärt ihre wichtigsten Grundlagen und Einschränkungen, die auch für die Schaffung kreativer Lösungen im Film relevant sind.

#### 3.1. Begriffsklärung: was ist die Filmsynchronisation?

Die Filmsynchronisation gehört zu den verbreitetsten Formen der audiovisuellen Translation in vielen Ländern Europas. Die audiovisuellen Texte – im Unterschied zu den schriftlichen Texten - verfügen über zwei besondere Kommunikationskanäle (Ton und Bild), die mit sprachlichen und nicht-sprachlichen Zeichensystemen<sup>28</sup> in Verbindung stehen. Spezifisch bei der Filmsynchronisation handelt es sich um die Übersetzung von multimedialen Texten, bei der zwei Erzählungen auf dem akustischen und dem visuellen Kanal dargeboten werden. Die ganze Erzählung findet gleichzeitig statt, und das Ergebnis ist ein dreidimensionaler kohärenter und kohäsiver Text (vgl. Chaume Varela 1998:16). Der Inhalt des Textes wird daher nicht nur durch die Sprache übermittelt, sondern auch durch das Bild, den Ton und auch den Vortrag der SchauspielerInnen (vgl. Luyken et.al. 1991:154).

Zur Filmsynchronisation gibt es zahlreiche Definitionen. Luyken et. al liefern eine zusammengefasste Definition dazu und betonen, dass die Filmsynchronisation „the replacement of the original speech by a voice-track which attempts to follow as closely as possible the timing, phrasing and lip movements of the original dialogue“ sei (Luyken et.al. 1991:31). In zwei Sätzen resümieren die AutorInnen alle Themen der Synchronisation von audiovisuellen Texten und konzentrieren sich insbesondere auf die technischen Aspekte des

---

<sup>26</sup> Bei der Untertitelung geht es um eine schriftliche kondensierte Übersetzung des Originaldialogs, die sich im unteren Teil des Bildschirms befindet. Die Untertitel erscheinen und verschwinden auf dem Bild, damit sie mit dem gesprochenen Teil des Dialogs übereinstimmen können (vgl. Luyken et. al. 1991:31).

<sup>27</sup> Das Voice-Over besteht in einem Übertragungsverfahren, in dem sowohl die Ausgangsprache als auch die Zielsprache simultan im Film gehört werden (vgl. Díaz Cintas/Orero 2010:441).

<sup>28</sup> Im Rahmen der sprachlichen und nicht-sprachlichen Elemente unterscheidet man ausführlicher unten *audio-verbal* (der Ton der Nachricht), *audio-nonverbal* (die andere Töne), *visual-verbal* (die geschriebene Nachricht) und die *visual-nonverbal* (andere visuelle Zeichen). (Alle Begriffe wurden in der Originalsprache aus inhaltlichen Gründen beibehalten – vgl. Zababelscoa 2008:24).

Prozesses, die im Kapitel 3.2. behandelt werden. Pisek richtet seine Aufmerksamkeit mehr auf den Grund der Anwendung der Filmsynchronisation und betrachtet sie als „Mittel zur Übertragung ausländischer Filme in die eigene Sprache“ (Pisek 1994:46). Dennoch bemerkt er, dass es sich dabei um ein technisches Verfahren handelt, in dem der Ton und das Bild aufgenommen werden, sodass ein wahrnehmbares Produkt für das Zielpublikum entstehen kann (vgl. 1994:47f.).

Pahlke unterstreicht hingegen, dass die Filmsynchronisation nicht nur eine reine Übersetzung eines ausländischen Produkts ist, sondern „ein Prozess, von der Verantwortung eines fremden Werks, die für eine fremde Intention getragen ist“ (vgl. Pahlke 2009:11). An diesem Prozess sind viele Elemente beteiligt, trotzdem spielen Sprache und Kultur die wichtigste Rolle. Es geht daher nicht nur darum, eine korrekte Übersetzung aus der Ausgangssprache in die Zielsprache anzufertigen, sondern die Elemente einer Kultur in eine andere zu transferieren. Bei der inhaltlichen Übertragung im Film müssen auch die soziokulturellen Elemente an dem Zielpublikum angepasst und die kulturellen Abweichungen ausgeglichen werden (vgl. Jürgen/Kornelius 1978:104). Díaz Cintas & Orero (2010) schlagen folgende Definition für die Filmsynchronisation vor:

“It [dubbing] involves replacing the original soundtrack containing the actors’ dialogue with a TL recording that reproduces the original message, ensuring that the TL sounds and the actors’ lip movements are synchronized in such a way that target viewers are led to believe that the actors on screen are actually speaking their language (2010:442)”<sup>29</sup>.

Die Autoren erklären hier das wichtigste Prinzip und die Absicht der Filmsynchronisation, d. h. die Schaffung der Illusion, dass die SchauspielerInnen im Film *wirklich* in der Zielsprache sprechen. Die/der ZuschauerIn sollte daher den Film als inländische Produktion empfinden; eine Auffassung, die von vielen anderen AutorInnen vertreten wird, wie u.a. Meier (1997:93), Luyken et al. (1991:153) und Pahlke (2009:13).

Die Filmsynchronisation dient auch dazu, Filme für ein ausländisches Publikum zu produzieren, die die Originalsprache nicht ausreichend beherrschen. Der Film kann auch so über die Grenzen des Produktionslandes berühmt werden. Natürlich führt die Filmsynchronisation auch zu einer Diatribe unter den Puristen der Sprache und den Filmliebhabern, die diesen Prozess für eine Art „Verfälschung“ des Originalfilms halten (vgl. Köppl 2005:191). Aus diesem Grund bietet die Filmsynchronisation eine breite Palette von Vorteilen und Nachteilen. Als Argumente gegen die Synchronisation nennt Pisek u.a. den Verlust an Identität der Sprache, die Mimik und Gestik, die nicht immer in Einklang mit dem gesprochenen Dialog stehen, die nicht originale Stimme der SchauspielerInnen oder die Unmöglichkeit, eine gute Lippensynchronität zu erreichen (vgl. 1994:65ff.). Außerdem wird die fehlende Kohärenz zwischen Bild und Ton als negativer Aspekt beurteilt, die sich aus den

---

<sup>29</sup> TL steht für *target language* (Zielsprache).

unterschiedlichen Kulturen ergibt<sup>30</sup>. Die Vorteile der Filmsynchronisation ergeben sich aus den Nachteilen der Untertitelung, die manchmal für die/den ZuschauerIn als störend betrachtet werden. Der wichtige Vorteil der Synchronisation ist daher, dass man den ganzen Film ohne Störungen durch Untertitelungen genießen kann. Pisek kommt jedoch zum Schluss, dass es sich um eine persönliche Geschmacksache handelt und dass es besonders darauf ankommt, an welche Übertragungsart die/der ZuschauerIn am besten gewöhnt ist (vgl. Pisek 1994:73f.).

## **3.2. Der Prozess der Filmsynchronisation**

Der Prozess der Filmsynchronisation beginnt erst, wenn der Filmverleiher sich entscheidet, die Rechte eines Films für eine neue sprachliche Version zu kaufen. Während dieses Prozesses werden einige Akteure für die vorgesehenen Schritte involviert, die zur Schaffung des neuen Produkts beitragen. Im Folgenden werden die wichtigsten Schritte des Prozesses der Filmsynchronisation präsentiert, die auch für die Translation bedeutend sind.

### 3.2.1. Die Rohübersetzung

Der erste Schritt für die Filmsynchronisation ist die Verfassung einer Rohübersetzung in der Zielsprache. Es handelt sich um den Startpunkt eines längeren Prozesses, da diese erste Fassung der Übersetzung im Laufe des Vorgangs mehrmals verändert wird. Das Verfassen der Rohübersetzung liegt in der Hand einer/eines ÜbersetzerIn, die/der den Text wörtlich ohne Berücksichtigung der gesprochenen Filmdialoge übersetzt. Die/der ÜbersetzerIn arbeitet mit dem schriftlichen Drehbuch in der Originalsprache. Dieses ist nicht immer vollständig, da ein Film immer Veränderungen während der Produktion unterzogen werden kann (vgl. Martínez 2004:4). Es kann auch passieren, dass die/der ÜbersetzerIn auch mit dem Film selbst arbeitet, aber das wird nicht immer garantiert. Es geht – wie bereits erwähnt – um eine möglichst wörtliche Übersetzung, die überhaupt keine kreativen Lösungen vorsieht und wo die/der ÜbersetzerIn nicht mit der Sprache „spielen“ kann. Wörtlich werden auch die Redewendungen und die idiomatischen Wendungen übersetzt und nur in Klammern kann die/der ÜbersetzerIn einige Vorschläge für eine zukünftige Übersetzung notieren. Es ist ihr/ihm daher nicht erlaubt, kreative Lösungen zu finden, vor allem weil sie/er meistens keinen Film zur Verfügung hat, der es ermöglichen könnte, den Kontext kennen zu lernen und auch die Möglichkeiten für allfällige kreative Wiedergaben zu erweitern.

Die Rohübersetzung steht der/dem SynchronautorIn zur Verfügung, wenn sie/er die letzte Version der Dialoge erstellt. Herbst lehnt die Rohübersetzung ab und erklärt, dass diese Übersetzung „gegen die denotative, konnotative, textnormative, pragmatische und formale

---

<sup>30</sup>Es ist zum Beispiel der Fall bei amerikanischen Filmen, die in den USA gedreht werden, aber wo alle Figuren normal auf Deutsch reden. Der/dem ZuschauerIn ist bewusst, dass der Film nicht in der Originalsprache übertragen wird.



Äquivalenz“ sei (Herbst 1994:216). Whitman-Linsen erklärt klar seine Meinung in Bezug auf die Rohübersetzung:

“[...] without the resources of the most important *Informationsträger*, the image, the translator must remain ignorant of a number of non-linguistic influences upon plot, such as temporal and spatial context, atmosphere and tenor of setting. More important, he can only surmise age, social status, accent, and other distinctive features of the characters that color their spoken language” (1992:107, Hvg. i. O.).

Er bemerkt außerdem, dass diese Übersetzung oft auf semantische Fehler hinweisen könne, die auch den Stil der Dialoge negativ beeinflussen können. Der Grund liegt darin, dass die/der ÜbersetzerIn nicht weiß, wie Sprache und Bild im Film in Wechselwirkung stehen (vgl. 1992:105ff.). Es handelt sich um eine Aufgabe, die die/der SynchronautorIn erst bei der Anpassung des Dialogs zu den Bildern durchführen muss.

### 3.2.2. Die Synchronfassung

Wenn die Rohübersetzung angefertigt wird, wird sie als Vorlage von der/dem SynchronautorIn verwendet, damit die endgültige und überarbeitete Version des Dialogs in der Zielsprache hergestellt werden kann (vgl. Schwarz 2011:404). Während dieser Phase steht der Film ihr/ihm zur Verfügung, damit sie/er auch die Ausdrücke, die Mimik und Gestik der SchauspielerInnen beobachten kann. Die Hauptaufgabe der/des SynchronautorIn liegt darin, die zielsprachlichen Dialoge an die Lippenbewegungen der SchauspielerInnen und die Bilder anzupassen (vgl. Martínez 2004:4). Diese Arbeit ist natürlich sehr anspruchsvoll, da sie/er die wichtigsten Entscheidungen treffen soll, die nicht nur die Lippensynchronität<sup>31</sup>, sondern auch den Inhalt betreffen (vgl. Pisek 1994:88). Nicht nur Lippenbewegungen sollen beachtet werden, sondern auch alle im Film vorkommenden non-verbale Elemente, wie Mimik und Gestik. Die/der SynchronautorIn trifft Entscheidungen, die auch über die kulturellen Barrieren des Produktionslandes hinausgehen können. Sie/er befindet sich in einer Position, in der sie/er die Symbole und die Kennzeichen einer Kultur in eine andere transferieren muss (vgl. Pisek 1994:88f.). Die/der SynchronautorIn ist verantwortlich dafür, was das Zielpublikum hören wird und soll wählen, was passend für die zielsprachige Kultur sein kann oder nicht. Pisek betrachtet nämlich die Filmsynchronisation als „Instrument der sozialen Kontrolle [...], weil sie bei der Übertragung eliminiert, was in den ausländischen Filmen als bedrohlich für die eigene Gesellschaft empfunden wird“ (Pisek 1994:61)<sup>32</sup>.

---

<sup>31</sup> Die Lippensynchronität wird im Kapitel 3.3.2. umfassend behandelt.

<sup>32</sup> Hesse-Quack definiert vier Faktoren, die bei der Erstellung der Synchronisationsfassung relevant sind, und zwar: das Wertesystem der/des SynchronisatorIn, das System des Zielpublikums, die kommerziellen Einflüsse der Synchronisation und die Übersetzungsschwierigkeiten (vgl. 1969:57). Jürgen/Kornelius nennen u.a. den ausgeübten Einfluss der Kontrollorgane auf den Film, der zur Zensur von Teilen der Filme und zu ihren Veränderungen führen kann (vgl. 1978:104f.).

Die/der SynchronautorIn soll außerdem einen guten idiomatischen Dialog erstellen, der nicht als Übersetzung erkannt werden soll. Bei der Erstellung des Dialogs sollen daher die wörtlichen Lösungen der Rohübersetzung abgelehnt werden. Trotzdem soll die/der SynchronautorIn aber nicht viel von der Bedeutung des Originaldialogs entfernen, obwohl sie/er einige Aspekte oder zusätzliche Sprachelemente beseitigen kann (vgl. Martínez 2004:5). In diesem Rahmen wird die/der SynchronautorIn zahlreichen Einschränkungen und Anforderungen unterworfen, die sowohl den Dialog selbst als auch technische Faktoren anbelangen (siehe Kapitel 3.3). Während dieser Phase erfolgen natürlich mehrere Veränderungen des Filmdialogs. Bei schwierigen Passagen kann es auch passieren, dass die/der SynchronautorIn komplette Abschnitte in Bezug auf den Skopos der Fassung modifizieren muss.

Wird die Dialogfassung erstellt, kann auch die Übersetzungsarbeit als beendet betrachtet werden. Folglich beginnt der technische Prozess, der zur Aufnahme der Filmdialoge seitens SynchronsprecherInnen erfolgt.

### 3.2.3. Der technische Prozess<sup>33</sup>

Als erster Schritt wird eine Kopie des Films mit der zielsprachigen Synchronisationsfassung erzeugt, die in *takes* unterteilt wird. Jeder *take* entspricht ungefähr 10-25 Sekunden, obwohl die Aufteilung des *take* auch von der Filmlänge, dem Studio und dem Produktionsland abhängig ist. Pisek erklärte, dass die *takes* mit einem „Synchronstartband“ nummeriert wurden (vgl. 1994:53), obwohl dieser Prozess heutzutage von einem Computer durchgeführt wird<sup>34</sup>.

Die/der SynchronsprecherIn spricht ihre/seine Passagen synchron zum Bild, bis ein gutes Ergebnis erzielt wird. Ziel dieses Prozesses ist es jedoch, eine möglichst präzise Synchronisationsfassung aufzunehmen, um die bereits erwähnte „Illusion“ zu schaffen. Die/der ZuschauerIn sollte daher in Wirklichkeit denken, dass die Stimmen jenen der SchauspielerInnen entsprechen (vgl. Herbst 1994:13f.). Im Laufe dieses Vorgangs können weitere Abänderungen vorgenommen werden, die sich auf den Inhalt der Dialoge, idiomatische Wendungen, die gesprochene Sprache usw. beziehen (vgl. Herbst 1994:208f.). Wird der Film synchronisiert, erfolgt dann eine letzte Bearbeitungsphase, bevor die/der AuftraggeberIn den Film bekommt<sup>35</sup>. Wenn der Film fertig ist, wird er in den Verleih gebracht.

---

<sup>33</sup> Die technischen Aspekte der Filmsynchronisation werden hier nur kurz erklärt, da diese Masterarbeit mehr den linguistischen Aspekten der Filmsynchronisation nachgeht.

<sup>34</sup> Das Synchronstartband gab der/dem SynchronsprecherIn die Möglichkeit durch ein Tonsignal, vorzeitig zu erkennen, wenn ihr/sein Einsatz kommen würde (vgl. Pisek 1994:53).

<sup>35</sup> Für Details siehe Pisek (1994:54).

### 3.3. Anforderungen der Filmsynchronisation

#### 3.3.1. Filmsynchronisation als *constrained translation*

In der Translationswissenschaft wird die Filmsynchronisation als eigenständig verstanden, da sich die/der ÜbersetzerIn auf verschiedene Kommunikationskanäle beziehen soll, die sehr herausfordernd sind. Der Film bietet viele Besonderheiten, die ein schriftliches Übersetzungsprodukt nicht besitzt, wie Bild, Musik, Geräusche, Mimik und Gestik, die auch sehr kulturspezifisch sein können. Die Rolle der/des ÜbersetzerIn besteht darin, an den Dialogen Änderungen vorzunehmen, die aber nicht das Bild oder den Ton betreffen. In diesem Zusammenhang bemerkt Manhart, dass „Änderungen am Bildteil aus verleihrechtlichen Gründen nicht möglich sind“ (1996:229). Eine/ein SynchronautorIn darf keinen Abschnitt eines Films einer/eines berühmten RegisseurIn neu gestalten, da die Änderungen auch die intendierten Szenen manipulieren könnten. Nichtsdestoweniger kann ein solches Verfahren auch stattfinden<sup>36</sup>.

Die Arbeit der/des ÜbersetzerIn ist daher komplex und durch viele Einschränkungen gekennzeichnet. Mayoral et.al (1988) führen den Begriff der Filmsynchronisation als „*constrained translation*“ ein. Die/der ÜbersetzerIn eines audiovisuellen Textes setzt sich nämlich mit vielen Einschränkungen auseinander, die ihre/seine Freiheit für neue sprachliche Lösungen begrenzen. Mayoral et. al. erwähnen als Umstand für diese fehlende Freiheit die Existenz von verschiedenen Kommunikationssystemen (vgl. 1988:363). Wenn die Nachricht nicht nur von der Sprache vermittelt wird, sondern auch von anderen Systemen, soll auch der übersetzte Text alle diese Elemente berücksichtigen, wie z. B. das Bild und die Musik. Das bedeutet aber nicht, dass alle Teile der Nachricht (Sprache, Bild und Musik usw.) die gleiche Bedeutung mitteilen sollen, sondern sie sollen wechselseitig zusammenwirken und einander nicht widersprechen, es sei denn, es handelt sich um die Absicht des Textes. Außerdem muss die/der ÜbersetzerIn verstehen, wie die anderen verbalen Elemente zur Veränderung der Bedeutung der Nachricht beitragen können. Die nicht-sprachlichen Elemente sollen beachtet werden, anderenfalls wird der Text seine kommunikative Funktion nicht erfüllen. Schließlich muss der Text auch die verschiedenen Synchronitäten berücksichtigen, die in den folgenden Unterkapiteln erläutert werden (vgl. 1988:363).

---

<sup>36</sup>In vielen synchronisierten Filmen wurden auch die Aufschriften, die besonders wichtig für die Handlung sind, auf dem Bild übersetzt. Hier ein Beispiel: in Stanley Kubricks „*Shining*“ schreibt der irre Aufseher des Hotels (Jack Nicholson) immer hektisch und ständig mit der Schreibmaschine. Als seine Frau sein Manuskript entdeckt, merkt sie in der Originalfassung, dass er nur das englische Sprichwort „*All work and no play makes Jack a dull boy*“ wiederholt geschrieben hatte. In der italienischen Synchronfassung wurde der Ausdruck mit „*Il mattino ha l'oro in bocca*“ (Morgenstund hat Gold im Mund) übersetzt. Dasselbe passierte auch bei der deutschen, spanischen und französischen Fassung. Im Deutschen wurde das Sprichwort mit „*Was du heute kannst besorgen, das verschiebe nicht auf Morgen*“ wiedergegeben. Kubrick selbst war jedoch mit den neuen Lösungen einverstanden. Die DVD des Films bietet trotzdem die englische Version, während die übersetzte für das Kino und das Fernsehen ausgestrahlt wurde. Siehe: <http://www.thingsinmovies.com/the-manuscript-in-the-shining/> (eingesehen am 11.7.2012)

### 3.3.2. Lippensynchronität

Die Lippensynchronität stellt sicher eines der spezifischsten Probleme der Filmsynchronisation dar. Damit wird die Synchronität zwischen den Lippenbewegungen der SchauspielerInnen des Films und den zielsprachlichen Passagen, die in einer Synchronfassung aufgenommen werden, gemeint. Eine gute gelungene Synchronfassung erlaubt es, der/dem ZuschauerIn nicht zu bemerken, dass die Lippenbewegungen sich unterscheiden und das Gehörte nicht der Originalsprache entspricht. Wenn die ZuschauerInnen lediglich synchronisierte Filme ansehen, fällt ihnen vielleicht wenig auf, dass Ton und Bild darin nicht übereinstimmen. Ziel ist es, eine mit dem Original möglichst lippensynchrone Fassung zu erstellen, obwohl es schwierig zu erzielen ist (vgl. Maier 1997:93f.). Viele Faktoren können die Lippenartikulation beeinflussen, z. B. wie die Kamera eingestellt wird oder wie die Szene beleuchtet wird (vgl. Pisek 1994:91). Außerdem ist es zu erwägen, ob der ganze Körper oder nur das Gesicht der/des SchauspielerIn ins Bild genommen wird. Im ersten Fall spielt die Lippensynchronität nur eine geringere Rolle im Vergleich zum zweiten Fall (vgl. Maier 1997:94).

Dabei unterscheidet man zwischen der quantitativen und der qualitativen Lippensynchronität. Die quantitative – oder auch temporale (nach Pisek 1994:91) – Lippensynchronität bezieht sich auf die Übereinstimmung zwischen den Mundbewegungen und der Dauer des Dialogs. Zwischen der Dauer des Originaltextes und jener der Synchronfassung können Unterschiede auftauchen, insbesondere aufgrund der Tatsache, dass ein Film oft auch über Off-Passagen<sup>37</sup> verfügt, wobei die/die SchauspielerIn nicht im Bild ist. Hier kann die Länge der Synchronfassung mit der Länge des Originaltons auch nicht korrespondieren. Der Vorteil liegt darin, dass die/die SynchronautorIn mehr Freiraum hat und daher neue – und längere - sprachliche Lösungen formulieren kann. Dies kann auch bei den On-Passagen vorkommen, beispielsweise wenn die Synchronfassung zu früh beginnt. Falls die/die SchauspielerIn, bevor sie/er zu reden beginnt, den Mund öffnet, wird diese Kluft zugunsten der Synchronisation ausgenutzt (vgl. Maier 1997:95f.). Zur quantitativen Lippensynchronität trägt außerdem die Sprechgeschwindigkeit bei. Diese kann nämlich verändert werden, um die quantitative Lippensynchronität zu erlangen. Trotzdem kann das Sprachtempo nicht ausgiebig manipuliert werden, sonst können erhebliche Unterschiede zwischen dem Original- und dem Synchrondialog bemerkt werden.

Im Rahmen der qualitativen Lippensynchronität hebt Meier Folgendes hervor: „Ziel der qualitativen Lippensynchronität ist es daher, die Lippenbewegungen so gut aufeinander abzustimmen, daß die Illusion entsteht, der im Bild sehende Darsteller spricht gerade den

---

<sup>37</sup> Der Film „*A Clockwork Orange*“ – Gegenstand der Untersuchung der vorliegenden Masterarbeit - bietet mehrere Off-Passagen, in denen die Figuren im Bild stehen aber nicht sprechen, da die Hauptfigur Alex der Erzähler seiner eigenen Geschichte ist.

synchronisierten Text“ (1997:97). Dabei handelt es sich darum, wie die Mundbewegungen der SchauspielerInnen den Lauten der Originalfassung angepasst werden. Das Erreichen einer perfekten qualitativen Lippensynchronität ist aber fast unmöglich. Im Film kommen nämlich die sogenannten Asynchronitäten vor, d. h. die Diskrepanzen zwischen den Mundbewegungen und dem synchronisierten Text. Sofern die Asynchronitäten nicht extrem wahrnehmbar sind, merkt die/der ZuschauerIn die kleinen Abweichungen nicht (vgl. Maier 1997:99). Ziel der Synchronisation ist es nebenbei, diese Asynchronitäten zu vermeiden, damit die/der ZuschauerIn nicht die Lippenbewegungen der Originalsprache wahrnehmen kann (vgl. Herbst 1994:69f.). Eine totale Lippensynchronität wird aber als wenig relevant im Vergleich zu einer guten Wahl der Stimmen und zur Synchronität der Bewegungen betrachtet (vgl. Maier 1997:101).

### 3.3.3. Synchronität von Mimik und Gestik

Zusätzlich zu der Lippensynchronität spielt auch die Synchronität von Mimik und Gestik (auch kinetische Synchronität genannt<sup>38</sup>) eine zentrale Rolle bei der Filmsynchronisation. Mimik und Gestik erfüllen die Funktion, die Betonung der Ausdrücke visuell zu verstärken. Maier bietet die folgende Definition dazu:

„Unter Gestensynchronität versteht man die synchrone Übereinstimmung in bezug [sic!] auf „außenstehende“ Faktoren wie Gesten, Augenbewegungen, Gesichtsausdrücke usw., die in direktem Zusammenhang stehen zu dem, was und wie etwas gesagt wird“ (Maier 1997:101).

Die Äußerungen der Filmfiguren werden in Einklang mit Mimik und Gestik erläutert, die besonders kulturspezifisch sind. Die Gesten stehen nämlich mit dem gesprochenen Dialog eng in Zusammenhang und sollen mit der betonten Silbe zusammenfallen, die „Nukleus“ in der Linguistik genannt wird (vgl. Luyken et. al. 1991:160). Luyken et. al. bezeichnen diese Synchronität als „Nukleus-Synchronität“, die den Zweck hat, den Nukleus des Ausdrucks mit der entsprechenden Geste zu harmonisieren. Es handelt sich aber nicht immer um ein mögliches Verfahren. Zum Beispiel sollen, falls die Person im Film die Augenbrauen zwischen zwei Nuklei hochzieht, die entsprechenden Bewegungen erklärt werden und mit dem gesprochenen Dialog in Einklang stehen (vgl. Luyken et. al. 1991:161). Die Gestensynchronität steht auch mit der Lippensynchronität eng in Verbindung, obwohl ihre Wechselwirkung nicht immer möglich ist. Man kann dabei auf eine perfekte Lippensynchronität verzichten, um eine gute Gestensynchronität zu erzielen. Die Entscheidung, ob die Lippensynchronität wichtiger als die Gestensynchronität ist, hängt von der einzelnen Filmszene ab (vgl. Maier 1997:102).

---

<sup>38</sup>Whitman-Linsen versteht hier unter Kinetik alle Bewegungen des Körpers und des Verhaltens. Mimik und Gestik stellen nur einen Aspekt der Kinetik dar (vgl. 1992:33-39).

Mimik und Gestik hängen – wie bereits erwähnt - insbesondere von der einzelnen Kultur ab. Jede Sprache ist durch zahlreiche mimische Ausdrücke und Gesten gekennzeichnet und jede Kultur verfügt über ihr eigenes Körperverhalten, das im Film schwer wiederzugeben ist (vgl. Manhart 2000:174). Dennoch sollen Gesten und gesprochener Dialog im Film übereinstimmen und naturgetreu aussehen, damit zum Beispiel das gleichzeitige Vorkommen von deutschen Äußerungen und italienischen Handbewegungen vermieden wird<sup>39</sup>. Diese kulturellen Unterschiede können außerdem zu Asynchronitäten führen, vor allem wenn das gesprochene Wort nicht zur dazugehörigen Geste passt. Die/der SprecherIn soll sich gestisch und mimisch ähnlich verhalten (vgl. Pisek 1994:107). Solche Inkongruenzen können auch das Publikum beeinflussen und die Illusion der Filmsynchronisation zerstören, die das Hauptziel der Filmsynchronisation bleibt (vgl. Luyken et. al. 1991:161).

### 3.3.4. Inhaltliche Synchronität

Die inhaltliche Synchronität betrifft die Erfüllung der kommunikativen Funktion bei der Wiedergabe eines Filmtextes, der skoposadäquat übersetzt werden muss. Bei der Übersetzung des Filmtextes müssen die visuellen und akustischen Elemente berücksichtigt werden, die auch von vielen kulturellen Hinweisen geprägt sind. Die/der RohübersetzerIn oder SynchronautorIn darf nicht das Bild verändern, sondern soll sich vom Originaltext entfernen, um eine inhaltliche Synchronität zu erzielen und den Skopos der Synchronisationsfassung zu erfüllen. Das gilt zum Beispiel für den Fall eines Witzes in den Komödien, dessen Ziel es ist, die/den ZuschauerIn zum Lachen zu bringen. Wenn die zielsprachliche wortgetreue Übersetzung diesen Skopos nicht erfüllt, soll die/der ÜbersetzerIn eine neue Version verfassen, die für die Funktion des Ausgangstextes geeigneter ist (vgl. Pisek 1994:111).

Derselbe Prozess kann auch für die Übersetzung anderer Passagen erfolgen, wie beispielsweise für kulturspezifische Aussagen. In diesem Fall scheint es noch schwieriger, geeignete und passende Lösungen für die Kulturspezifika zu finden. Jede Person empfindet nämlich den Film anders in Bezug auf ihre Kultur, ihre Erlebnisse und Gefühle (vgl. Manhart 2000:172). Außerdem üben die Sprachvarietäten und Dialekte auch einen starken Einfluss auf den Film aus, die in einer Synchronisationsfassung nicht wirklich möglich wiederzugeben sind, da „die Verwendung eines Dialekts [...] nur in dem entsprechenden soziokulturellen Umfeld sinnvoll und logisch“ ist (Manhart 2000:177)<sup>40</sup>.

---

<sup>39</sup> Im italienischen Film „*Der Tiger und der Schnee*“ (it. „*La tigre e la neve*“) spricht Roberto Benigni über die Bedeutung des Gedichts und der Liebe vor zahlreichen StudentInnen im Unterricht. Während seines Vortrags drückt er sich *sehr* mimisch aus und bewegt sich ständig. In der deutschen synchronisierten Fassung werden seine deutschen Äußerungen mit deutlichen italienischen Gesten begleitet, die überhaupt nicht damit in Einklang stehen und den Film künstlich darstellen. Die zwei Kulturen unterscheiden sich sehr und diese Differenz wird hier noch mehr hervorgehoben. Die Illusion wird hier zerstört, da man klar versteht, dass es sich um keine deutsche Rede handelt.

<sup>40</sup> Die Übersetzung von Kulturspezifika stellt eine große Schwierigkeit bei der Filmsynchronisation dar. Kulturspezifika betreffen sowohl die linguistische als auch die außerlinguistischen Elemente, wie Realia,

Die inhaltliche Synchronität wird nicht mit einer wortgetreuen Übersetzung des Filmdialogs erlangt, sondern mehr mit dem Verfassen einer skoposorientierten und adäquaten Übersetzung. In Bezug auf das Erreichen einer guten Textqualität schlagen Luyken et.al. folgenden Ansatz vor:

“The principle is to translate scene by scene rather than sentence by sentence, to identify the plot-carrying elements and to create a dubbed version containing these elements and conveying the general tone of the scene. The freedom gained through such an approach can [...] be used [...] to achieve a dialogue which is consistent in style and much more natural than dialogue based on the sentence for sentence approach” (1991:163).

Luyken et. al. plädieren für mehr Freiraum beim Übersetzen von Filmdialogen mit diesem Ansatz, um auch eine Übersetzung anzubieten, die so natürlich wie möglich klingen kann. Dennoch soll eine Figur im Film durch diese Freiheit nicht verdreht werden, sondern sich stets auf die betreffenden Szenen und die Absicht des Films beziehen, damit ihr Charakter nicht verfälscht wird. Die Äquivalenz bei der Translation von multimedialen Texten soll nicht nur im Bereich der Sprache erreicht werden, sondern verschiedene Faktoren einbeziehen, wie die Äquivalenz des Genres, der Textqualität, der Bedeutung, des Charakters und des kulturellen Kontexts (vgl. Luyken et. al. 1991:164).

### 3.3.5. Weitere Einschränkungen und Kreativität

Die Synchronitäten stellen nur einen Teil der Anforderungen bei der Filmsynchronisation dar, die zu ihren formalen Einschränkungen gehören. Eine reine Analyse dieser Synchronitäten ohne die Miteinbeziehung anderer Faktoren ist nur oberflächlich. Bei der Filmsynchronisation setzt jeder Kanal seine eigenen Einschränkungen durch, welche die/der ÜbersetzerIn für die Wiedergabe in Betracht ziehen soll. Überdies spielen die Unterschiede zwischen den zwei Kulturen eine wesentliche Rolle, die insbesondere für die Übersetzung eines audiovisuellen Textes berücksichtigt werden sollen. Darunter ist die unterschiedliche Wahrnehmung der Realität zu erwähnen, die je nach ZuschauerIn anders sein kann (vgl. Chaume Varela 1998:17). Die Aufgabe der/des ÜbersetzerIn ist hier noch schwieriger, da die Ausdrücke in der Ausgangs- und Zielsprache unterschiedlich sind und eine gewisse Nachricht wird vom Bild vermittelt, die in Übereinstimmung mit dem gesprochenen Dialog stehen muss. Da das Bild nicht manipuliert werden darf, soll die/der ÜbersetzerIn oder die/der SynchronautorIn unter solchen Umständen über den Text hinaus gehen und etwas Neues kreieren. Wenn die sprachliche Ebene des Films modifiziert wird, soll jedoch die visuelle unberührt bleiben, sonst kann ihre Veränderung zum Kohärenzmangel führen (vgl. Chaume Varela 1998:19ff.).

---

Körpersprache, Parasprache, usw. Für ausführliche Details über die Übersetzung von Kulturspezifika bei der Filmsynchronisation siehe Döring: 2006.

Zusätzlich zu diesen formalen Anforderungen weist Chaume Varela auf andere Einschränkungen hin, die bei der Filmsynchronisation ins Spiel kommen. Einerseits handelt es sich um inhaltliche Einschränkungen – wie bereits angeführt –, da eine gewisse Kohärenz zwischen Bild und Dialog vorhanden sein soll. Andererseits spricht er von strukturellen<sup>41</sup> und semiotischen Einschränkungen. Bei letzteren geht es um die verschiedenen Nuancen einer Sprache in einer gewissen Kultur und um die Normen des Films als Textgestalt (vgl. Chaume Varela 1998:21). Diese Einschränkungen sollen nicht als Hindernis betrachtet werden, sondern als Herausforderung, die der/dem ÜbersetzerIn zur Anwendung der Kreativität dienen. Indirekt knüpft er sich an der Meinung über das Verhalten einer/eines kreativen ÜbersetzerIn von Wilss (1996) an<sup>42</sup>. Aufgrund dessen äußert Chaume Varela, dass die Kreativität bei der Filmsynchronisation stattfinden könne, obwohl die/der ÜbersetzerIn vielen Einschränkungen und Regeln unterschiedlicher Natur unterworfen ist. Kreativität dient auch zur Verschönerung der endgültigen Version der Übersetzung (vgl. Chaume Varela 1998:21).

Mit dem Thema der Kreativität ist auch das Denken der/des ÜbersetzerIn eng verbunden. Eine/ein ÜbersetzerIn übt einen subjektiven Einfluss auf den zu übersetzenden Text aus, sehr persönlich sind auch ihre/seine Gedanken beim Übersetzen. Wenn der/dem ÜbersetzerIn eine gewisse Freiheit gegeben wird, kann sie/er einige Veränderungen vornehmen, die aber skoposadäquat sein sollen. Der/dem ÜbersetzerIn wird daher die Möglichkeit geboten, Textstellen auszulassen oder Verbesserungen im Text zu fordern (vgl. Manhart 1996:227). Für die Filmsynchronisation ist die Autorin somit der Ansicht, dass man von den strengen Strukturen der Filme entfernen kann, denn „der Synchronisateuer ist weniger als Routinearbeiter, sondern als kreativ gestaltender Künstler gefragt“ (Manhart 1996:227). Es ist unvermeidbar, dass eine/ein ÜbersetzerIn sich selbst auch auf den Text projiziert und auch eine/ein RohübersetzerIn, die/der eine wörtliche Wiedergabe des Textes liefern muss, setzt sich mit ihren/seinen persönlichen Kenntnissen auseinander. Nebenbei soll eine/ein SynchronautorIn sowohl übersetzerisch als auch künstlerisch tätig sein, da sie/er nicht nur auf sprachlicher Ebene arbeiten soll. Dennoch muss sie/er auf die Wirkung der Worten mit dem Bild aufpassen (vgl. Manhart 1996:228). Die/der SynchronautorIn muss überlegen, inwieweit sie/er Abänderungen der verbalen Zeichen vornehmen kann. Manhart geht noch weiter und erklärt: „Die Persönlichkeit der Darsteller auf der Leinwand wird nicht nur durch das, *was* sie sagen, sondern vor allem durch die Art und Weise, *wie* sie es sagen, verdeutlicht“ (1996:231, Hvg. i. O.). Der/dem SynchronautorIn stehen daher mehrere Möglichkeiten für die Bearbeitung des Filmdialogs zur Verfügung. Genau während dieser Bearbeitung kann die Kreativität eine wesentliche Rolle spielen.

---

<sup>41</sup> “Texture constraints or constraints coming from the interaction between verbal and visual subtexts” (Chaume Varela 1998:21)

<sup>42</sup> Siehe Kapitel 2.2.1.



### 3.4. Die Bedeutung der *Scenes and frames* für die Filmsynchronisation

Im Laufe des Verfassens dieser Arbeit wurde bereits Fillmores Ansatz der Scenes-and-Frames-Semantics erörtert, der auch – wie bereits angeführt – Anwendung auf die Translationswissenschaft seitens Snell-Hornby/Vannerem und Vermeer/Witte fand. Für das kreative Übersetzen hat Kußmaul die Relevanz des Ansatzes unterstrichen und erklärt, mit welchen Kriterien eine kreative Übersetzung mit dem Wechsel von Scenes und Frames durchgeführt werden kann. Was bedeutet aber dies für die Filmsynchronisation?

Üblicherweise hat die/der ZielrezipientIn einen schriftlichen Text – d.h. ein *frame* – zur Verfügung, der bestimmte *scenes* hervorruft. Wenn es sich aber um einen multimedialen Text handelt, bekommt die/der ZuschauerIn eines Films noch mehrere Informationen im Vergleich zu einer/einem EmpfängerIn eines schriftlichen Textes, da „scenes auf der Leinwand [...] scenes oder frames hervorrufen, während der begleitende Filmdialog einen frame darstellt, der simultan dazu ebenfalls scenes und frames aufruft“ (Manhart 1996:80). Die/der ZuschauerIn setzt sich mit *scenes* und *frames* auseinander, die auch *scenes* und *frames* evozieren, denn der Dialog und das Bild rufen noch andere *scenes* und *frames* hervor. Es ergibt sich daraus, dass die *scenes* und *frames* kombiniert werden sollen, damit der Film einen Sinn für die/den ZuschauerIn erhalten kann (vgl. Manhart 1996:80f.).

In diesem Bereich stellt man sich die Frage, ob ein zielsprachliches Publikum, das einer synchronisierten Fassung eines Films zuhört, die gleichen *Scenes* einer/eines ausgangssprachlichen ZuschauerIn hervorrufen kann, um die gleiche Wirkung zu erreichen. Es handelt sich um ein schwer zu erzielendes Ergebnis, da sich das Ausgangs- und Zielpublikum stets unterscheiden werden und von verschiedenen Erfahrungen und Erlebnissen beeinflusst sind.

Wenn der Scenes-and-Frames-Ansatz auch auf das kreative Übersetzen angewandt wird, lässt sich daraus schließen, dass die Szenen- und Rahmenwechsel, die kreative Lösungen im Text ermöglichen, in Wechselwirkung mit dem Bild stehen müssen, um der Filmhandlung einen Sinn geben zu können. Es handelt sich immer um ein Produkt, welches sich auf zwei Kanäle bezieht, die immer in Betracht gezogen werden müssen. Wie bereits angeführt, ist die Filmsynchronisation eine „*constrained translation*“, wobei die Themenstellungen mit der Kreativität im Widerspruch stehen. Wenn die kreative Translation für originale und neue Lösungen – aber immer angemessen und skoposorientiert – plädiert, beschränkt die Filmsynchronisation ihren Freiraum auf die zwei Kanäle und bietet Einschränkungen, die auch die Kreativität begrenzen können.

### 3.5. Fazit

Das Kapitel 3 der vorliegenden Arbeit hat das Thema der Filmsynchronisation ausführlich präsentiert. Es wurden die wichtigsten Themenstellungen dargeboten, damit man eine klare Gesamtansicht des Begriffs erhalten kann. Es wurde festgestellt, dass die Filmsynchronisation das Ziel hat, einen „Language Transfer“ zu vermitteln und die Illusion zu erzeugen, dass der Film *wirklich* in der Zielsprache gedreht wurde. Zusätzlich zu diesen Informationen wurden die zahllosen Einschränkungen der Filmsynchronisation vorgestellt, die sogenannten Synchronitäten (der Lippen, der Gesten, der Mimik und Gestik und des Inhalts). Es ergibt sich daraus, dass die Filmsynchronisation eine „*constrained translation*“ ist.

Kernthema der vorliegenden Arbeit ist die Kreativität in der Filmsynchronisation, welche bis heute nicht wirklich ausgiebig in der Translationswissenschaft erforscht wurde. Nur eigene ForscherInnen widmeten sich kurz dem Thema, das aber zu wenigen Forschungsergebnissen geführt hat.

Im Kapitel 5 – bei der Analyse der italienischen Fassung des Kultfilms „*A Clockwork Orange*“ wird versucht zu klären, inwiefern eine Filmsynchronisation kreativ sein kann und wie die *Scenes* und *Frames* verändert werden können, um ein kreatives Produkt herzustellen.

## 4. „A Clockwork Orange“

Gegenstand der Untersuchung der Möglichkeiten der Kreativität in der Filmsynchronisation ist der britische Film „A Clockwork Orange“<sup>43</sup> aus dem Jahr 1971, dessen italienische Synchronisationsfassung hier analysiert wird. Der Film ist ein Klassiker der weltweiten Kinematografie und gilt noch heute als Meisterwerk des Regisseurs Stanley Kubrick. Es handelt sich dabei um die Verfilmung des gleichnamigen Romans von Anthony Burgess aus dem Jahr 1962<sup>44</sup>.

### 4.1. Handlung

„Being the adventures of a young man whose principal interests are rape, ultra-violence and Beethoven“: so erklärt das englische Plakat von „A Clockwork Orange“ (URL:imdb/media<sup>45</sup>). Der Film erzählt die Geschichte eines 16-jährigen Jungen namens Alex DeLarge (Malcom McDowell), der Musikliebhaber - insbesondere von Beethoven - und Anführer einer Jugendbande ist. Dazu gehören die drei Freunde Dim, Pete und Georgie, die sich „Droogs“ nennen. Ihr Leben dreht sich ausschließlich um Gewalt an wehrlosen Menschen, Vergewaltigung von Frauen, Raubüberfälle und Prügelei mit anderen Gangs; und das alles nur aus reinem Spaß. Sie treffen sich in der Korova Milk Bar und trinken Milch-Plus, und zwar Milch mit Drogen. Alex liebt und genießt die Gewalt und lässt sich von der Beethoven-Musik inspirieren und mitreißen. Gewalt, Sex und Musik sind die unbestrittenen Protagonisten seines Lebens.

Die Polizei versucht seine Band zu verfolgen, aber ist ihr gegenüber machtlos. Die Eltern von Alex verstehen nicht, wie er sein Leben führt, und geben sich leicht mit seinen Ausreden zufrieden. Auch sein Sozialarbeiter namens P. R. Deltoid möchte ihn gerne im Gefängnis einsperren. Alex empfindet seinen Freunden gegenüber ein Überlegenheitsgefühl und sieht sich als Anführer der Bande, der alle bedeutendsten Entscheidungen trifft. Da er seinen Willen auch mit Gewalt an den Freunden durchsetzt, kehren die Freunde Alex den Rücken. Nach dem Einbruch in das Haus einer alten nymphomanen Frau, welche Alex schlägt und danach tötet, verraten sie ihn, sodass die Polizei ihn fangen kann. Alex wird nach diesem Ereignis zu 14 Jahren Gefängnis verurteilt.

Nach zwei Jahren wendet sich die Regierung an ihn, da sie gerade auf der Suche nach Kriminellen ist, um sie einer experimentellen Behandlung – der „Ludovico-Technik“ - zu unterziehen. Alex scheint für diese Behandlung geeignet zu sein und nimmt den Vorschlag an,

---

<sup>43</sup> Der Titel in deutscher Sprache lautet „Uhrwerk Orange“.

<sup>44</sup> Anthony Burgess (1917 – 1993) war ein englischer Schriftsteller, der für sein Werk „A Clockwork Orange“ weltweit berühmt ist. Die Verfilmung hat sicher zum Erfolg des Buchs beigetragen, trotzdem war Burgess im englischsprachigen Kreis sehr bekannt. Zu seinen wichtigsten Werken zählen u.a. „The Doctor is sick“ (1960), „Nothing like the sun“ (1964) und „Napoleon Symphony“ (1974). Für weitere Auskünfte über die Geschichte und die Werke des Autors siehe <http://www.anthonymburgess.org/> (erster Zugriff am 3.7.2012).

<sup>45</sup> Siehe Foto Nummer 56.

Versuchsobjekt der Regierung zu werden. Während dieser Behandlung wird er gezwungen, brutale Filmsequenzen zu sehen, damit sie auf ihn den Gegeneffekt ausüben können. Er fühlt bald keinen Spaß mehr, sondern Übelkeit und Angst und eine Art „Allergie“ gegen Gewalt, Sex und Beethoven. Diese Technik wirkte als eine Art Gehirnwäsche für ihn. Am Ende dieses Experiments wird er auf die Menschheit losgelassen aber alle Leute, denen er in der Vergangenheit etwas angetan hat, rächen sich an ihm: zuerst die Freunde, dann der alte Obdachlose, die ihn stark prügeln. Er hat auch keine Unterkunft mehr, da seine Eltern sein Zimmer einem Jungen namens Joe vermietet haben. Verzweifelt läuft er ziellos umher, bis er ein Haus findet. Es ist ihm aber nicht bewusst, dass der Witwer der Frau, die von der Band am Anfang entsetzlich vergewaltigt worden ist, in jenem Haus wohnt<sup>46</sup>. Alex wird nicht sofort von ihm erkannt, aber sobald es passiert, wird er sich auch an ihm rächen. Mit der Hilfe von anderen zwei Personen, die die Geschichte von Alex und die Wirkung der Ludovico-Technik erfahren haben, sperrt er Alex in einem Zimmer des Hauses ein und lässt die Schallplatte der 9. Symphonie von Beethoven abspielen, die jetzt ein Übelkeitsgefühl auf ihn ausübt. Das alles bringt Alex dazu, sich aus dem Fenster des Zimmers zu stürzen, um sich das Leben zu nehmen; trotzdem überlebt er den Fall schwer verletzt. Nach diesem Vorfall sieht die Regierung ein, dass man die Menschen nicht manipulieren kann und bietet ihm einen guten bezahlten Job an. Diese Vereinbarung mit der Regierung erlaubt ihm, ein neues Leben zu führen, das aber durch Szenen mit Sex, Gewalt und Musik ohne Angst vor dem Gesetz gekennzeichnet ist, weil er jetzt für das Gesetz arbeitet. Er kann nämlich wieder Musik hören und wieder Gewalt ausüben, da „der Gegeneffekt“ jetzt verschwunden ist.

Diese Geschichte trägt zur Erzählung einer größeren Thematik bei: die Entscheidungsfreiheit und die Reifung des Menschen sowie auch die Rolle des Staates und der Gesellschaft. Ein Mensch soll frei zwischen Gut und Böse wählen, und die Umpolung eines Menschen ist sicher etwas Ungerechtes.

Die Verfilmung hält sich gut an das Buch, dennoch unterscheiden sich die zwei Erzählungen insbesondere bei dem Finale. Im Buch trifft Alex am Ende seinen alten Freund Pete, der inzwischen geheiratet hat und bald Vater eines Kindes sein wird. Nach diesem Treffen wünscht sich auch Alex eine Familie und ein ruhiges Leben. Er will somit wachsen und nicht mehr sein ursprüngliches Leben führen<sup>47</sup>. Im Film hingegen wirft Alex in der letzten Szene einen grinsenden Blick in die Kamera und gibt den ZuseherInnen so zu verstehen, dass er das Böse gewählt hat. Das Buch gibt Hoffnung in Hinblick auf sein zukünftiges Leben, was der Film deutlich ausschließt.

---

<sup>46</sup> Dieser Mann (Mr. Alexander) ist auch ein Schriftsteller in beiden Erzählungen. Im Roman heißt das Buch, das er gerade schreibt, „*A Clockwork Orange*“; dieses Detail wird im Film nie erwähnt.

<sup>47</sup> Diese Szene fehlt im Film, da Kubrick absichtlich darauf verzichtete, die Ereignisse des letzten Buchkapitels zu drehen (vgl. Rabinowitz 2003:121).

## 4.2. Der Film im Detail

### 4.2.1. Die Regie von Stanley Kubrick

Stanley Kubrick zählt sicher zu den besten Regisseuren aller Zeiten. Geboren im Jahr 1928 in New York entwickelte er am Anfang die Leidenschaft für die Fotografie. Sobald er seine Fotos an die Zeitschrift „*Look*“ schickte, bekam er einen guten Job für diese Zeitschrift in New York. Während dieser Zeit drehte er einige Dokumentare und Filme mit seinem Freund Alexander Singer, die aber keinen großen Erfolg erhielten. Nur dank der Filme „*Killer's Kiss*“ und „*The Killing*“ erreichte er, auch von Hollywood Aufmerksamkeit zu verdienen. 1957 drehte er „*Paths of Glory*“ mit Kirk Douglas und später „*Spartacus*“ (1960). Seine ersten englischen erfolgreichen Filme waren „*Lolita*“ (1962) und „*Dr. Strangelove*“ (1964), welcher das Thema der Atomkraft behandelte. Viele Kritiker betrachten „*2001: A space Odyssey*“ als sein Meisterwerk (1968), der sofort zu einem Kultfilm wurde. Dann kamen „*A Clockwork Orange*“ (1971), „*Barry Lyndon*“ (1975) und der erste Horrorfilm „*Shining*“ (1980) mit Jack Nicholson nach dem gleichnamigen Roman von Stephen King. Zu den letzten Werken von Kubrick zählen „*Full Metal Jacket*“ (1987) und „*Eyes Wide Shut*“ mit dem Paar Tom Cruise und Nicole Kidman, den der Regisseur nicht vollendete, da er an einem Herzinfarkt 1999 verstarb (URL:imdb).

„*A Clockwork Orange*“ (1971) stellt sicher einen kontroversen Film des Regisseurs dar. Der Film wurde in vielen Ländern zensiert und sein Verkehr verboten. In England wurde er beispielsweise im Jahr 1974 aus dem Filmvertrieb zurückgezogen, und als Kubrick 1999 verstarb, stand er noch nicht im Handel zur Verfügung (vgl. McDougal 2003:2). Das Verbot betraf natürlich viele andere Länder, u.a. Deutschland und Italien<sup>48</sup>. Als Grund des Skandals des Films wurde der hohe Grad an gewalttätigen und sexuellen Szenen angeprangert. In den ersten 20 Minuten setzt sich die/der ZuschauerIn mit Szenen auseinander, die einen großen und intensiven Effekt ausüben. Man sieht einen alten Mann, der stark verprügelt wird und Frauen, die ohne Mitleid vergewaltigt werden. Im zweiten Teil des Films, als Alex der Ludovico-Technik unterzogen wird – übernimmt auch die/der ZuschauerIn die Rolle des Helden und erlebt die Aufführung der Filme, die auf Alex eine brutale Auswirkung ausüben (vgl. McDougal 2003:5ff.).

Der Film hat viel Aufsehen in aller Welt erregt, trotzdem wird er als eines der Meisterwerke des Regisseurs betrachtet, welcher Regie, Fotografie, Inszenierung, Kostüme und Musik perfekt kombiniert hat, um ein ausgezeichnetes Filmprodukt anzubieten.

---

<sup>48</sup> Der Film wurde im Jahr 1972 anlässlich des Filmfestspiels in Venedig uraufgeführt. Er wurde aber zensiert und für Jugendliche unter 18 Jahre bis 1998 verboten. Das Verbot wurde später auf 14 Jahre gesenkt, was die Möglichkeit bot, den Film im Fernsehen auszustrahlen (erstmalig am 25. September 2007 bei dem italienischen Sender La7). (URL: La Repubblica und Corriere della Sera).

#### 4.2.2. Der Jargon *Nadsat*

„Burgess’s greatest achievement in *A Clockwork Orange* lies not in the story, however, but in the manner of telling it“ (McDougal 2003:9, Hvbgl. i. O.). Anthony Burgess kreiert nämlich einen Jugendjargon für das Buch, der von ihm als „Nadsat“ genannt wird<sup>49</sup>. Burgess prägte diese „Sprache“ wegen der großen Bewunderung gegenüber den Werken von James Joyce; dessen Ziel war es, eine junge und neue Sprache auszudenken (vgl. McDougal 2003:9f.).

Die Geschichte von Alex wird von ihm selbst – er ist auch Erzähler seines Lebens – auf Nadsat berichtet. Interessant ist es auch zu bemerken, dass der Jargon auch im Buch selbst kommentiert wird: Als Alex sich in der Ludovico-Klinik befindet, sagt Dr. Brodsky – der Psychologe der Einrichtung – dazu: „Odd bits of old rhyming slang... A bit of gipsy talk, too. But most of the roots are Slav.“ (Burgess 1982:116). Wenn es die Absicht von Burgess war, eine junge Sprache zu entwickeln, verliert sie jedoch am Ende des Romans an Reiz. Als Alex sich mit seinem Freund Pete trifft, erfährt Alex, dass er Nadsat nicht mehr beherrscht und auch seine Frau es nicht versteht. Im Buch handelt es sich auch um eine Art Wendepunkt für Alex, der so über sein extrovertiertes Leben nachdenkt und versteht, dass es höchste Zeit ist, es zu verändern.

Um Alex zu verstehen und der Geschichte zu folgen, ist es notwendig, die Sprache zu kennen. Im Laufe der Erzählung gibt aber Burgess die Möglichkeit, Nadsat zu lernen und sich damit vertraut zu machen (vgl. McDougal 2003:9ff.). Man entschlüsselt daher die Bedeutungen der Wörter und verbindet die Nadsat-Begriffe mit jenen auf Standard-Englisch.

In Bezug auf die Verwendung des Jargons im Film stellt man sich die Fragen: Wie kann diese besondere Sprache im Film ausgedrückt werden? Kann die/der ZuschauerIn die Sprache in zwei Stunden lernen und sie leicht verstehen? Für die Verfilmung des Romans beschloss Kubrick trotzdem, Nadsat zu verwenden. Er verzichtete aber absichtlich darauf, die Sprache im Laufe des Films zu erklären. Er betrachtete es als ausreichend, die ZuschauerInnen durch Nadsat zu verfremden, sie jedoch nicht zu verwirren. Der Jargon wurde nämlich für den Film vereinfacht (vgl. McDougal 2003:13). Kubrick hatte zwei Kanäle, die Burgess nicht zur Verfügung hatte: Ton und Bild, die die Bedeutung der Dialoge noch besser ausdrücken konnten. Für Burgess war die Sprache das Mittel, um die Gewalt der Taten von Alex zu verkleiden, während Kubrick die Entscheidung traf, diese Gewalt mit Nachdruck zu zeigen. „*To tolchock a chelloveck in the keeshkas*“ klingt fremder als „ein Mensch in das Eingeweide zu schlagen“ sowie auch „*the old in-out in-out*“<sup>50</sup> für gefühllosen

---

<sup>49</sup> Nadsat trägt die Bedeutung „*teen*“ auf Englisch und wird auch mehrmals im Roman erklärt.

<sup>50</sup> In der italienischen Synchronisationsfassung wird zum Beispiel „*the old in-out in-out*“ mit „*dolce su e giù*“ wiedergegeben. Es handelt sich hier um eine Verschönerung des Ausdrucks, obwohl der italienische eine „bessere“ Perspektive gibt, da das Adjektiv „*old*“ mit „*dolce*“ umgewandelt wird.

sexuellen Missbrauch (vgl. Rabinowitz 2003:113)<sup>51</sup>. Kubrick konnte seinen Film nicht ausschließlich – wie im Buch – auf die Sprache berufen, sondern beschloss, die Dialoge durch das Bild zu erklären. McDougal führt die Eröffnungsszene als Beispiel an: Die ZuseherInnen sehen nur das Gesicht des Helden im Vordergrund und hören eine Voice-Over-Stimme, die sagt: „There was me, that is Alex, and my three droogs, that is Pete, Georgie and Dim and we sat at the Korova Milk Bar trying to make up our rassoodocks what to do with the evening [...]“. (00:00:50). Die Kamera beginnt dann langsam, die ganze Szene ins Bild zu nehmen und die Bedeutung des Satzes wird so enthüllt: Die *droogs* sind die drei Freunde von Alex, die in dieser Korova Milk Bar sitzen, wo eine besondere Milk verkauft wird, die die Figuren in die Hand nehmen. Man versteht sofort, dass es keine „normale“ Situation ist, da die Milk aus der Brust von nackten Frauenpuppen aus weißem Plastik herauskommt. Die ZuseherInnen interpretieren daher den Satz – mit Nadsat-Begriffen wie „*droogs*“ oder „*rassoodocks*“, die für sie zuerst nichts bedeuten - dank des Bilds (vgl. McDougal 2003:14).

Was den grammatikalischen Aspekt der Sprache anbelangt, stammen die Nadsat-Bezeichnungen überwiegend aus dem Russischen. Diese werden nicht nur aus dieser Sprache entlehnt, sondern auch verfremdet. Die Grammatik des Englischen bleibt dennoch unberührt. Zum Beispiel wurde das russische Wort *golova*, das für Kopf steht, als *gulliver* vom Autor gewandelt, sodass *gulliver* auf Nadsat Kopf besagt. Das russische Wort *chorošo*, dessen Bedeutung „gut“ ist, wurde zu *horrorshow*, das auch sehr gut heißt. Zum Nadsat-Wortschatz gehören auch Wörter, die aus anderen Sprachen stammen, wie beispielsweise aus dem Deutschen (*kartoffel* oder *tashtook* für Taschentuch).

Ein anderer Einfluss der Sprache wird vom Londoner Cockney Rhyming Slang ausgeübt. Es handelt sich um die Bezeichnung eines Dialekts, der in London gesprochen wird. In diesem Dialekt wird ein Wort mit einem Ausdruck, der sich auf dieses Wort reimt, ersetzt. Beispielsweise reimt das Wort *mouth* sich auf *North and South*. Der Ausdruck *North and South* wird statt *mouth* verwendet. Oder *back* reimt sich auf *Union Jack*, daher wird *Union Jack* statt *back* benutzt<sup>52</sup>. In Bezug auf den Film wird ein Beispiel präsentiert: das Wort *money* wird im Englischen oft mit *lolly* bezeichnet. Auf *lolly* reimt sich *pretty polly*, das auf Nadsat auch Geld bedeutet (URL: [Oxforddictionaries:lolly](http://Oxforddictionaries:lolly)). Für *pretty polly* gibt es auch mehrere Synonyme innerhalb des Nadsats, wie *cutter* oder *deng*<sup>53</sup>.

---

<sup>51</sup> Hönyg erklärt die verschiedenen Aspekte der Gewalt in „*A Clockwork Orange*“, die aber für die vorliegende Arbeit irrelevant sind. Für nähere Details siehe Hönyg 2011:163ff.

<sup>52</sup> Für mehrere Auskünfte, Erklärungen und Beispiele über den Cockney Rhyming Slang siehe die englische Webseite [http://www.cockneyrhymingslang.co.uk/cockney\\_rhyming\\_slang](http://www.cockneyrhymingslang.co.uk/cockney_rhyming_slang) (Stand: 3.7.2012).

<sup>53</sup> Das Wort *cutter* stammt auch aus dem Rhyming Slang: *cutter* reimt sich auf *bread and butter*, das auch oft für Geld bezeichnet wird. *Cutter* bedeutet daher Geld auf Nadsat (vgl. auch Olks 2009:43f.). *Deng* kommt aus dem Russischen, da *dengi* Geld auf Russisch bedeutet (URL:soomka).

Diese vom Autor entwickelte Sprache stellt sicher ein Merkmal seiner Kreativität dar und im Laufe des Kapitels 5 wird außerdem behandelt, wie die Nadsat-Bezeichnungen ins Italienische wiedergegeben wurden und inwiefern die Kreativität hier ausgedrückt wurde.

### 4.2.3. Die Musik

Die Musik spielt eine wichtige Rolle im Film und trägt auch zur Erklärung der Bedeutung der Szenen bzw. des Verhaltens von Alex bei. Buch und Film unterscheiden sich sehr in diesem Bereich, da Burgess eine fiktive und imaginäre Musik ausdachte, die außerhalb des Buches nicht existiert (vgl. Rabinowitz 2003:109). Kubrick entschloss sich hingegen dazu, die Musik zu konkretisieren und wählte Beethoven für die musikalische Begleitung aus. So erscheint Alex als tiefer Musikliebhaber, dem die Musik als Inspirationsquelle für seine Taten dient. Die Musik steht nämlich im Hintergrund seiner gewalttätigen Fantasien und geistigen Reisen. Die Noten der 9. Symphonie von Beethoven begleiten ihn durch Visionen von nackten Frauen und blutigen Kriegen. Kubrick beschloss, dem deutschen Komponisten mehrmals zu huldigen und seine 9. Symphonie in den entscheidenden Momenten als Soundtrack zu verwenden. Beethoven bedeutet Freude, Anregung und Begeisterung für Alex. Während der Unterziehung der Ludovico-Technik ist er aber gezwungen, der 9. Symphonie zuzuhören, die aber ein Gefühl von Leiden und Ekel in ihm verursacht (vgl. Höyng 2011:171)<sup>54</sup>. Der Komponist wird außerdem bei dem Selbstmordversuch von Alex am Ende des Films mitwirken.

Nicht nur Beethoven wird im Film von Kubrick als musikalische Begleitung gebraucht, sondern auch andere bedeutenden Komponisten wie Henry Purcell, Gioacchino Rossini und Edward Elgar. Man hört „*La gazza ladra*“ von Rossini, wenn Alex und die Freunde mit einer gegnerischen Bande kämpfen und danach eine junge Frau vergewaltigen. Die Noten der „*Guglielmo Tell Overture*“ von Rossini kennzeichnen die Szenen, in der Alex die alte Frau tötet. Die Musik begleitet die Szenen und kriert einen besonderen Effekt für die ZuschauerInnen, die so auch am Film teilnehmen. Erwähnenswert ist außerdem die berühmte Szene mit dem fröhlichen Lied „*Singing in the rain*“ von Gene Kelly als Hintergrund. Alex tut einer Frau Gewalt an und zwingt ihren Mann, die brutale Szene zu beobachten. Dazwischen summt er das Lied mit Fröhlichkeit und verbindet Gewalt mit Spaß. So wandelt sich die Freude des Liedes zum Entsetzen.<sup>55</sup>

---

<sup>54</sup> Alex wird gezwungen, einen Nazi-Dokumentarfilm über ein Konzentrationslager anzusehen, der von einem Stück der 9. Symphonie von Beethoven begleitet wird. Im Film hört man eigentlich nicht die Originalversionen dieser Musikklassiker (wie Beethovens „9. Symphonie“ oder Rossinis „William Tell Overture“), sondern diese Meisterwerke der klassischen Musik wurden elektronisch mit der Hilfe von Synthesizern gespielt. Um einen Vorgeschmack des Songs zu bekommen siehe <http://www.allmusic.com/album/stanley-kubricks-a-clockwork-orange-music-from-the-soundtrack-mw0000189529> (abgerufen am 8.01.2013).

<sup>55</sup> Interessant ist hier auch zu bemerken, dass „*Singin' in the rain*“ nicht den Musikgeschmack von Alex widerspiegelt, sondern es war das einzige Lied, das der Schauspieler Malcom McDowell singen konnte (vgl. Rabinowitz 2003:124).



Die klassische Musik begleitet hier die brutale Gewalt des Films als Metapher der Gewalt der Welt und hilft außerdem dabei, die Figur von Alex und seine Entwicklung in der Geschichte zu verstehen (vgl. Kolker 2003:30).

## **5. Analyse der Kreativitätsmöglichkeiten anhand repräsentativer Beispiele**

### **5.1. Einführung**

Das Ziel der vorliegenden Arbeit ist es, die Möglichkeiten der Kreativität in der Filmsynchronisation am Beispiel der italienischen Synchronfassung von Stanley Kubricks „*A Clockwork Orange*“ zu finden. Für die Analyse wird der Ansatz der Scenes-and-Frames-Semantics angewandt, die in den vorherigen Kapiteln ausführlich erläutert wurde. Auf der Basis der verwendeten Literatur wurde dieser Ansatz als am geeignetsten betrachtet, obwohl er oft durch ein gewisses Maß an Subjektivität geprägt ist. Die Scenes und Frames hängen oft von der einzelnen Person ab und sind auch von dem Vorwissen, den persönlichen Erfahrungen und Kenntnissen gekennzeichnet. Für die Beurteilung der Kreativität wurden die Kreativitätsmerkmale und – parameter (siehe Kapitel 2.2.2) unter Berücksichtigung des Skopos verwendet.

Der Film wurde in Bezug auf seine Scenes und Frames analysiert. Alle Scenes und Frames des Films wurden laut den vier generellen Möglichkeiten für das kreative Übersetzen nach Kußmaul (2007) verteilt (siehe Kapitel 2.3.3.). In der Folge wurden sie ausführlich analysiert, um aufzuzeigen, wie und inwiefern die Übersetzungen kreativ übersetzt wurden und welches Verhältnis zwischen dem ursprünglichen und dem neuen kreativen Dialog besteht.

Die Analyse begann mit dem Vergleich zwischen den Filmpassagen in der Originalsprache (Englisch) und in der Zielsprache (Italienisch), wobei durch die Berücksichtigung des gesamten Films auch ein umfassender Überblick geboten wird. Anschließend wurde eine Aufteilung der Frames und Scenes vorgenommen; für jede Möglichkeit wurden weitere Möglichkeiten zur Anwendung der Kreativität in der Synchronisation aufgezeigt und anhand von repräsentativen Beispielen zur bestmöglichen Darstellung der Kreativität erläutert. Den Abschluss jedes Unterkapitels bilden eine kurze Zusammenfassung und die Schlussfolgerungen.

## 5.2. Frame – Frame

Bei dieser ersten Möglichkeit sollte es sich oft um wörtliche Übertragungen handeln, welche nicht unbedingt ein hohes Maß an Kreativität verlangen. Wie auch Kußmaul in seinen zahlreichen Werken betonte (u.a. 2007), wird eine Übersetzung als kreativ verstanden, wenn sie notwendigerweise vom Ausgangstext abweicht. Wenn zum Beispiel ein Verb substantiviert wird, kann diese Umwandlung als kreativ betrachtet werden. Im Folgenden werden die aussagekräftigen Beispiele, die im Film einem Rahmenwechsel unterzogen wurden, angeführt und kommentiert.

### Beispiel 1 – Milk plus and ultra-violence

In der Eröffnungsszene des Films lernt man Alex und seine Freunde kennen. Sie befinden sich auf einem Sofa und halten ein Glas Milch in der Hand. Die Off-Stimme von Alex erläutert die Situation mit folgenden langsam gesprochenen Worten (00:01:53 – 00:02:06):

[...] The Korova Milk Bar sold <b>milkplus, milk plus</b> vellocet or synthemesc or drenchrom which is what we were drinking. This would sharpen you up and make you ready for a bit of <b>the old ultra-violence</b> .	[...] Il Korova Milk Bar vende <b>latte più</b> , cioè diciamo <b>latte rinforzato</b> con qualche droguccia mescalina che è quel che stavamo bevendo. È roba che ti fa robusto e disposto all'esercizio <b>dell'amata ultraviolenza</b> .
---	--

„*The old ultra-violence*“, ein wiederkehrendes Motto der Helden des Films, wurde mit einer wörtlichen Übersetzung wiedergegeben (*ultraviolenza*). Durch die Übersetzung des Wortes „old“ mit „amata“ (beliebt) wurde der Frame gegen einen neuen ausgetauscht, der aber gleichzeitig zu dem Satz und zu dem Kontext passt. *Old* wird oft auch verwendet, um Liebe und Zuneigung auszudrücken. Da Gewalt diesem Jungen den größten Spaß bereitet, ist diese Lösung vollkommen geeignet. Die Szene soll außerdem das Verhältnis der Helden zur Gewalt aufzeigen.

„*Milk plus*“ ist das aus Milch und einigen Drogen zusammengesetzte Lieblingsgetränk der Jungen im Film. Die Wiedergabe des Begriffs ist wörtlich (*latte più*) und der Frame im Ausgangstext wird somit durch keinen neuen Rahmen ersetzt. Als jedoch von der Zusammensetzung der Milch die Rede ist, bekommt das Wort plötzlich eine neue Benennung: „*latte rinforzato*“ („gestärkte“ Milch). Die Übersetzung ist hier angemessen und originell, da ein neuer Rahmenwechsel zustande gekommen ist. Das Bild verrät außerdem, dass es sich nicht um ein normales Getränk handelt, da die Flüssigkeit aus den Brüsten von Plastikpuppen herauskommt.

Die Figuren im Bild führen keine Mundbewegungen aus, deswegen entstand noch mehr Freiraum für die SynchronautorInnen. Die kinetische Synchronität wird hier am besten ausgedrückt; die Figuren werfen einen seriösen und mysteriösen Blick in die Kamera und die kreativen Lösungen passen hier perfekt zu diesem Gesichtsverhalten.

## Beispiel 2 – The old tramp

Nach der Eröffnungsszene sieht man weiter einen alten Obdachlosen, welcher das irische Volkslied „*Molly Malone*“ singt. Den Ursprung des Mannes erfährt man im zweiten Teil des Films, in dem der Bezug zu Irland aus kulturspezifischen Aussagen eindeutig hervorgeht. Als Alex den alten Mann erblickt, hört man wieder seine Off-Stimme (00:02:43 – 00:03:03)

One thing I could never stand is to see a filthy, dirty old drunkie, howling away at the filthy songs of his fathers and going blerp, blerp in between as it might be a filthy old orchestra in his stinking rotten guts. I could never stand to see anyone like that, whatever his age might be, but more especially when he was <b>real old</b> like this one was.	La cosa che non mi era mai piaciuta era la vista di un vecchio sporco sbronzo che abbaia canzonacce care ai suoi padri e procede di rutto in rutto come se avesse tutta una lurida orchestra nelle sue putride budella. Non li ho mai potuti sopportare, di qualunque età fossero ma meno che mai quelli <b>stagionati</b> come era questo.
--	---

Alex äußert so seine Meinung über den Mann, den er gerade sieht: ein stinkender alter Mann, der unter einer Brücke lebt. Nach dieser Szene wird der arme Mann von der Bande stark verprügelt. Hier wurde der Rahmen „*real old*“ mit „*stagionato*“ übersetzt. „*Stagionato*“ bedeutet auch sehr alt, aber im figurativen und scherzhaften Sinne. Außerdem wird dieses Wort oft in Verbindung mit Käse verwendet, der über lange Zeit gelagert wird und dann einen starken Geruch bekommt. In diesem Fall wird der Rahmen gegen einen neuen ähnlichen – aber auch originellen und angemessenen – Rahmen ausgetauscht. Im Bild sieht man nämlich einen verwehrlosen Mann, der schmutzige Kleider trägt und im Gesicht unsauber ist.

In dieser Szene stellt die Lippsynchronität kein Hindernis dar, da die Mundbewegungen des Helden Alex nicht zu sehen sind. Die kreative Übersetzung passt gut zu dem Bild, da das kreative Wort mit dem unsauberen Gesicht und höchstwahrscheinlich des unangenehmen Geruchs des älteren Manns in perfektem Einklang steht.

Die Filmszene geht noch weiter, und der Mann ärgert sich über die Gang (00:03:32 – 00:04:01).

It's a stinking world because there's no <b>law and order</b> any more. It's a stinking world because it lets the young get onto the old like you done. It's no world for an old man any more. What sort of a world is it at all? Men on the moon and men spinning around the earth and there's not no attention paid to earthly <b>law and order</b> no more.	È uno schifoso mondo perché non c'è <b>giustizia</b> , non ce n'è più. È uno schifoso mondo perché adesso i giovani maltrattano i vecchi come fate voi. No, no per i vecchi non c'è più aria, aria! Allora che razza di mondo è questo? Uomini sulla luna, uomini sparsi intorno alla terra e non c'è nessuno che rispetta la legge! Nessuno che tiene l' <b>ordine</b> ! Nessuno più.
--	--

“*Law and order*” ist ein einziger Begriff in der englischen Sprache und bezeichnet – laut dem Oxford Wörterbuch – „a situation characterized by respect for and obedience to the rules

of a society” (URL: oxforddictionaries:law and order). Für die italienische Wiedergabe wurde hier “*giustizia*” (Gerechtigkeit) ausgewählt, wobei der Begriff dem Inhalt der Originalsprache nicht tatsächlich entspricht. Jedoch ist die Lösung angemessen, kreativ und skoposadäquat, da der Mann hier eine negative Haltung gegenüber dem Sozialsystem ausdrücken will. In der gleichen Aussage wird das Wort „*law and order*“ zweimal wiederholt. Im zweiten Fall wurde der Rahmen auch gewechselt, dennoch kommt ein neuer Begriff vor (*ordine, Ordnung*). Es handelt sich auch in diesem Fall um eine geeignete Übersetzung, da die Figur seine Meinung gegen das System und die Regel zum Ausdruck bringen will.

Was die Synchronitäten anbelangt, sind die Lippenbewegungen des Manns gut im Bild zu beobachten. Trotzdem hält er den Mund während des Gesprächs ziemlich offen, deswegen sind der Labial und die ausgesprochenen Worte schwer zu „lesen“ und zu verstehen. Aus diesem Grund gab es hier genug Freiraum für die SynchronautorInnen, eine kreative Wiedergabe zu liefern.

### Beispiel 3 - Beethoven

Nach einem anstrengenden Abend mit seinen Freunden kommt Alex nach Hause und spürt den Drang, sich von der Musik berauschen zu lassen. Er lässt die Schallplatte der 9. Symphonie von Ludwig Van Beethoven abspielen und legt sich auf das Bett hin. Hier beginnen seine Gedanken zu strömen, und er genießt das Vergnügen der Musik. Seine Off-Stimme sagt dazu (00:18:38 – 00:19:02):

<p>O <b>bliss, bliss</b> and heaven, oh it was <b>gorgeousness and gorgeousity</b> made flesh. It was like a bird of rarest spun heaven metal or like silvery wine flowing in a space ship, gravity all nonsense now.</p>	<p>Oh <b>deliziosa delizia</b> e incanto! Era <b>piacere impiacentito</b> e divenuto carne. Come piume di un raro metallo spumato o come vino d’argento versato in nave spaziale. Addio forza di gravità.</p>
---	---

*Gorgeousness* ist ein englisches Substantiv, das aus dem Wort „*gorgeous*“ abgeleitet wurde. Es bedeutet Pracht bzw. Herrlichkeit, während „*gorgeousity*“ im Englischen nicht existiert. Es handelt sich um eine Verbindung von zwei Wörtern – *gorgeousness* und *infinity* – und bezeichnet eine Kombination von positiven Eigenschaften, welche ästhetisch schön oder intellektuell sein können (URL:urbandictionary). Die entsprechende Übersetzung ist eine Wortschöpfung und zugleich ein neuer Rahmen. Der Begriff wurde dem Kontext angepasst, indem eine literarische Stilfigur, eine Art Alliteration, entstehen konnte. *Impiacentito* stammt aus dem Wort *piacere* (Vergnügen) und ist ebenfalls ein Ergebnis der Phantasie, spiegelt die Absicht des Ausgangstextes aber perfekt wider. Ebenso schlägt es eine für die Sprache neue und für den Kontext angemessene kreative Lösung vor. Die SynchronautorInnen konnten sogar ein noch besseres Ergebnis mit der Kreativität erzielen, da sie auch den Begriff *bliss* veränderten. Um eine neuere Übersetzung anzubieten, wurde das erste Wort *bliss* in ein

Adjektiv umgewandelt, welches den gleichen Stamm des Wortes *delizia* hat. In einem Satz kommen zwei Lösungen vor, die sehr innovativ und phantasievoll sind und auch zwei neue Frames bieten.

Das Bild spielt hier keine Rolle, da man die Lippenbewegungen nicht sieht und die Stimme nur im Hintergrund hört. Außerdem verbindet man die Äußerung nicht mit jenem Bild, das die Vorstellungen und Gedanken von Alex zeigt.

#### Beispiel 4 – Pee and Em

*Pee and Em* sind die Slang-Bezeichnungen für Vater und Mutter. Sie stehen für die englische Aussprache der Buchstaben „P“ und „M“. Die Eltern von Alex sind sehr besorgt um ihren Sohn, da er in der Nacht immer unterwegs ist und sie nicht wissen, wohin er ständig geht. Während sie frühstücken, führen sie ein Gespräch über ihren Sohn (00:20:11 – 00:20:39).

EM: He's not feeling too good again this morning, Dad.	EM: Anche stamattina non si sente molto bene, sai.
PEE: Yes, I heard. Do you know what time he got in last night?	PEE: Ho sentito. A che ora è tornato stanotte?
EM: No I don't know, luv, I'd taken my <b>sleepers</b> .	EM: Non lo so, caro. Avevo preso il <b>dormifero</b> .
PEE: I wonder where exactly is it he goes to work of evenings.	PEE: Mi chiedo dov'è che va esattamente a lavorare la sera.
EM: Well, like he says, it's mostly odd things he does, helping like... here and there, as it might be.	EM: Dice, come dire, che lui fa dei lavori, diciamo aiuta di qua e di là, come capita.

In diesem Gespräch ist das Wort *sleepers* zu analysieren, das im Englischen in der Bedeutung von Schlaftablette verwendet wird. Es wurde mit der Wortschöpfung *dormifero* ins Italienische übersetzt ist. Dadurch erhält das Gespräch zweifellos ein kreatives Element. Das Wort wurde einfach in die Rede eingebaut, als ob es sich um einen alltäglichen Begriff handeln würde. Normalerweise wird für Schlaftablette das Wort *sonnifero* im Italienischen verwendet. Das Wort *dormifero* hat dieselbe Endung (-ero) aber es entsteht aus einem Wortspiel zwischen zwei Begriffen, die den Schlaf betreffen: *dormire* (schlafen) und *sonno* (Schlaf). Der Stamm *sonn-* wurde durch den anderen Stamm *dorm-* ersetzt. Mit dieser innovativen Lösung gelingt die Beschreibung des von der Mutter eingenommen Schlafmittels; der Skopos wird somit erfüllt.

Die Lippensynchronität ist hier kaum zu berücksichtigen, da die Figuren weit von der Kamera sitzen. Insbesondere, wenn die Frau den Satz spricht, dreht sie ihr Gesicht in die entgegengesetzte Richtung. Die Lippenbewegungen sind dann nicht zu merken, die Mimik und Gestik der Figuren spiegeln nicht den Inhalt des Satzes wider, weil sie gerade frühstücken.

## Beispiel 5 – The catlady

Nach einem Streit mit blutigen Folgen zwischen den Mitgliedern der Bande, entscheiden Alex und seine Kollegen, einen neuen Coup zu starten. Das Opfer ist eine alte, reiche Dame, die mit ihren Katzen alleine in einem isolierten Haus wohnt. Alex bricht in ihr Haus ein, um ihr Schmuck und Geld zu rauben. Es kommt zu einem Streit zwischen den beiden Figuren (00:39:17 – 00:39:53):

Catlady: Now listen here, you little bastard, just you <b>turn around</b> and walk out of here the same way as you came in!	Catlady: Ora stammi a sentire, tu lurido bastardo! <b>Fai dietro-front</b> e vattene subito così come sei venuto!
Catlady: [...] What the bloody hell do you want?	Catlady: [...] Insomma, che porco cavolo vuoi?
Alex: Well, to be perfectly honest, madam, I'm taking part of an international student's contest to see <b>who can get the most points for selling magazines</b> .	Alex: Beh, a dire l'onesta verità, madame, io prendo parte a un concorso internazionale studentesco per chi <b>riesce a smerciare più copie dell'enciclopedia a puntate</b> .

Für die Übersetzung des Verbs *turn around* in der ersten Äußerung wurde ein neuer Rahmen geschaffen. Die Szene bleibt in der Übersetzung erhalten und zwar insofern, als Alex sich umdrehen und das Haus verlassen muss. *Dietro-front* ist ein militärischer Befehl für einen Marschrichtungswechsel. Der in der Übersetzung verwendete Begriff enthält eine größere Strenge und passt zu dem Bild mit der - aufgrund des Einbruchs - wütenden Frau.

Daraufhin nennt Alex den Grund seines Besuchs, wobei er sich offensichtlich einer Ausrede bedient. In der Originalsprache gibt er an, Punkte für den Verkauf von Zeitschriften sammeln zu müssen. Auf Italienisch wurde der Ausdruck vereinfacht und modifiziert. In der Zielsprache behauptet Alex, dass er an einem studentischen Wettbewerb für den Verkauf der mehrbändigen Enzyklopädie teilnehme. Hier hat der kreative Rahmenwechsel keine Verbindung mit der Geschichte und dem Bild. Da die Information für die Handlung nicht relevant ist, bieten sich hier zahlreiche Übersetzungsmöglichkeiten an.

Die erste kreative Lösung stimmt mit den Lippenbewegungen der Frau überein. Der strenge Ausdruck „*fai dietro front*“ vermittelt hier am besten den wütenden Gesichtsausdruck der Frau gegenüber Alex. Interessanter ist dennoch Alex' Aussage. Die Kamera nimmt nur den ersten Teil des Satzes (bis „*student's contest*“) ins Bild, während der zweite Teil – und auch der kreativste – nur im Hintergrund zu hören ist<sup>56</sup>. Gerade hier taucht die translatorische Kreativität auf, die von den SynchronautorInnen am besten ausgenutzt wurde. Sie haben die Möglichkeit gehabt, sich sehr vom Ausgangstext zu entfernen; das Ergebnis ist hier für den Kontext zweckmäßig und auch lustig.

<sup>56</sup> Gut gelungen ist der Satz auch in Bezug auf das Timing. Der folgende Satz, den die Frau spricht, beginnt rechtzeitig nach Alex' Behauptung.

### 5.3. Übersetzung von Nadsat-Frames<sup>57</sup>

Zu der ersten Möglichkeit der Kreativität zählen auch die Übersetzungen des Jargons Nadsat. Wie im Kapitel 4.2.2. dargestellt wurde, verfolgt die Nadsat-Sprache das Ziel der Verfremdung, ohne die ZuseherInnen jedoch zu verwirren. Das Bild sollte außerdem dabei helfen, die Bedeutungen der Begriffe zu fassen, da sie auf ersten Blick sinnlos erscheinen und keine Szenen hervorrufen. Aus diesem Grund werden sie hier als Frames verstanden und als solche berücksichtigt. Bei der Analyse wurden vier Möglichkeiten für das kreative Übersetzen der Nadsat-Frames gefunden. Im Folgenden soll erläutert werden, inwiefern es sich dabei um kreative Lösungen handelt.

#### 5.3.1. Wortschöpfung

Die Wortschöpfung der Nadsat-Begriffe stellt die kreativste Übersetzungsmöglichkeit dar. Es handelt sich um eine sprachschöpferische Übersetzung (dazu auch Reiß & Vermeer 1991:136), welche die Merkmale Originalität, Einfallsreichtum und Kreativität aufweisen muss.

Nach dem Einbruch in das Haus einer alten Frau, die er danach tötet, wird der Held Alex zu 14 Jahren Gefängnis verurteilt. Er stellt seine Situation dar und erklärt in dieser Off-Passage, seine Familie wegen seiner Taten schockiert zu haben (00:45:34 – 00:46:08):

Alex: [...] the shock sending my dad beating his bruised and kroovy rookas against unfair Bog in his Heaven, and my mom, <b>boohooing</b> in her mother's grief as her only child and son of her bosom, like letting everybody down real horrorshow.	Alex: [...] e lo shock indusse mio padre a picchiare i suoi rucchi dolenti e sanguinanti contro l'ingiustizia di Bog in cielo e la madre a <b>ue-ue-are</b> nel sano dolore materno, per l'unico figlio frutto del suo seno che delude il mondo intero proprio a chorošo.
--	---

*Boohoo* ist ein Verb, das auf Nadsat weinen bedeutet. Es handelt sich um ein lautmalendes Wort, deswegen wurde der Begriff auch im Italienischen ähnlich wiedergegeben. Trotzdem ist die Lösung sehr neu, da das Wort nicht existiert und lediglich für den Kontext geschaffen wurde. *Ue-ue-are* erinnert auch an lautes Schreien und Weinen von Kindern. In diesem Beispiel wurde eine sehr originelle und innovative Lösung gefunden, die auch für den Satz angemessen ist. Die Synchronitäten sind in dieser Szene nicht relevant, da es sich um eine Off-Passage handelt; außerdem zeigt das Bild die Haftanstalt, deswegen sind Mimik und Gestik kein Hindernis für die translatorische Kreativität.

Einem ähnlichen Prozess wurde das Slang-Wort „Entschuldigung“ unterzogen (00:29:04 – 00:29:08):

<sup>57</sup> Als Quellen für die Bedeutungen der Nadsat-Begriffe wurden ausschließlich Internetseiten verwendet, obwohl es sich nicht um offizielle Websites handelt, sondern eher um eine Sammlung der Bezeichnungen und deren Signifikate, um die Lesbarkeit des Buchs zu verbessern (<http://soomka.com/nadsat.html> und [http://en.wiktionary.org/wiki/Appendix:A\\_Clockwork\\_Orange](http://en.wiktionary.org/wiki/Appendix:A_Clockwork_Orange), Stand: 3.10.2012).

<b>Appy polly loggies.</b> I had something of a pain in the gulliver so had to sleep. I was not awakened when I gave orders for awakening.	<b>Doppia ta-tante scuse</b> sir. Avevo una specie di peso al gulliver così ho dovuto dormire. Non fui svegliato al momento fissato per la sveglia.
--	---

*Appy-polly-loggy* steht für *apology*. Das Wort wurde in Silben getrennt und mit Wiederholungen verstärkt. Die Übersetzung legt den Schwerpunkt nicht auf das Wort Entschuldigung – *scusa* – sondern stellt eine vollkommen neue Lösung dar. Hier wird es betont, dass Alex sich zweimal entschuldigt: das erste Mal, weil er aufgrund von Kopfschmerzen ins Bett gehen musste; das zweite Mal, weil er den Wecker nicht gehört hatte. Das Wort „*tanto*“ wird hier verstärkt, wie es mit dem Wort *apology* passierte.

Der synchronisierte Satz entspricht gut dem Labial des Schauspielers; sicher ist das Doppel-P von „*Appy*“ und „*doppia*“ von Vorteil gewesen. Die Äußerung wird sehr fließend ausgesprochen und die Unterschiede der Sprachen sind kaum zu merken. Hinzugefügt wurde auch das Wort „*sir*“ auf Italienisch, welches mit „*-ies*“ von „*loggies*“ lippensynchron ist.

Nächstes Beispiel betrifft den Begriff auf Nadsat für Steak. Alex erklärt, was er im Krankenhaus esse (02:02:26 – 02:02:36).

So I waited and, O my brothers, I got a lot better munching away at <b>eggiwegs</b> , and lomticks of toast and lovely <b>steakie-weaks</b> and then, one day, they said I was going to have a very special visitor.	Così io ho aspettato. E, o fratelli, come sono migliorato. A forza di <b>ovetti</b> , lomticchì tostati e squisite <b>bis-bistecche</b> . E poi un bel giorno, m'hanno annunciato una visita specialissima.
--	---

Hier spielt das Slang-Wort mit dem Begriff „*steak*“. Dieser Absicht wurde in der Übersetzung durch die Wiederholung der ersten Silbe Rechnung getragen. Der Ausdruck *Bis-bistecca* ist innovativ und als angemessen, da er zur Schaffung eines neuen Worts und eines geeigneten Wortspiels beiträgt. Interessant sei auch die Betrachtung des Wortes *eggiwegs* erwähnt, des Nadsat-Begriffs für Eier. In der Zielsprache wurde ebenso eine kreative Lösung gefunden, wobei jedoch ein Wort aus dem italienischen Alltagswortschatz verwendet wurde. *Ovetti* bezeichnet auch in der italienischen Sprache kleine Eier, wird aber auch häufig mit runden Süßigkeiten aus Schokolade assoziiert. Da das Bild das deutlich ausschließt, versteht man, dass Alex die Eier im Krankenhaus kostet. Der Frame wechselt hier in beiden Fällen, aber die Szenen bleiben gleich.

Auch in diesem Fall handelt es sich um eine Off-Passage. Die SynchronautorInnen hatten daher genug Freiraum für die Kreativität in diesem Satz; Hauptvoraussetzung war es, den Bezug mit dem Steak beizubehalten. Im Bild sieht man nämlich Alex während des Abendessens. Hier fallen die Einschränkungen der Kreativität nicht ins Gewicht; die Zeit (ungefähr 10 Sekunden) wurde hier mit Erfolg berücksichtigt.



Alex befindet sich im Kino der Klinik und ist dazu gezwungen, sich einige Filme anzusehen. Er darf seine Augen nämlich nicht bewegen und die Augenlider nicht senken (01:10:29 – 01:10:49):

<p>Alex: [...] And even if I tried to move my <b>glazzballs</b> about I still could not get out of the line of fire of this picture.</p>	<p>Alex: [...] E anche se cerco di girare le <b>palle visive</b> non riesco ad evitare di vedere lo schermo.</p>
--	--

*Glazzball* ist das Nadsat-Wort für Augapfel. Das englische Wort wäre *eyeball*. *Eye* wurde durch das Wort *glazz* ersetzt, das im Deutschen so viel bedeutet wie Auge. In der Zielsprache wird ebenso ein neues Wort kreiert, da die genaue italienische Übersetzung von Augapfel – *bulbo oculare* – zu technisch und auch für den Kontext nicht passend gewesen wäre. Die Kreativität dieser Lösung liegt in der Schöpfung eines neuen Begriffs, der auch skoposadäquat ist.

In dieser Off-Passage sieht man die Mundbewegungen des Helden wieder nicht. Sein Gesichtsausdruck spiegelt dennoch den Satz wider: Alex versucht nämlich, seine Augen ohne Erfolg zu bewegen.

### 5.3.2. Wiedergabe in lexikalischen Frames

Die Wiedergabe in lexikalischen Frames stellt eine weitere kreative Möglichkeit zur Wiedergabe dieses Jargons dar, obwohl der Absicht der Verfremdung nicht Rechnung getragen wird. Die Nadsat-Bezeichnung wird dabei mit ihrer lexikalisierten zielsprachlichen Bedeutung wiedergegeben.

Wie bereits erklärt, sprechen ausschließlich Alex und seine Gang in dieser Sprache, insbesondere im ersten Teil des Films, in dem die Bande vorgestellt wird. Alex und die Droogs treffen zufällig die gegnerische Bande und deren Anführer Billyboy. Alex‘ Stimme aus dem Off schildert die Aktion der Bande folgendermaßen: (00:04:40-04:53):

<p>It was around by the derelict casino that we came across Billyboy and his four droogs. They were getting ready to perform a little of the <b>old in-out, in-out</b> on a weepy young devotchka they had there.</p>	<p>Fu nei paraggi del teatro abbandonato che ci imbattermo in Billyboy e i suoi quattro drughi. Si apprestavano a somministrare una lieve dose del <b>dolce su e giù</b> ad una piangente giovane devotchka catturata a questo scopo.</p>
---	---

*In-out, in-out* ist das Slang-Wort für Geschlechtsverkehr, obwohl es oft für menschenunwürdige Vergewaltigung – wie in diesem Beispiel - verwendet wird. Der Originalbegriff wurde auf Italienisch lexikalisiert, dennoch ist die italienische Übersetzung angemessener dank der Verwendung des Adjektivs „*dolce*“ (süß, sanft), das zusätzlich das Vergnügen dieses Aktes vermittelt.

In der folgenden Szene wird Alex bewusst, die Macht gegenüber seinen Freunden verloren zu haben, da diese ihn nicht mehr als den Anführer der Bande haben wollen. In einer Off-Passage zeichnet Alex ein Bild der gegenwärtigen Situation (00:31:58 - 00:32:35):

<p>[...] But, suddenly, I <b>viddied</b> that thinking was for the <b>gloopy</b> ones and that the <b>oomny</b> ones use like inspiration and what Bog sends, for now it was lovely music that came to my aid. There was a window open with a stereo on and I <b>viddied</b> at once what to do.</p>	<p>[...] E d'un tratto <b>capii</b> che pensare è per gli <b>stupidi</b>, mentre i <b>cervelluti</b> si affidano all'ispirazione e a quello che il buon Bog manda loro. La musica mi venne in aiuto. C'era una finestra aperta con uno stereo e <b>seppi</b> subito che cosa fare.</p>
--	--

Das Verb *viddy* kommt mehrmals im Film vor und bedeutet „sehen“. Trotzdem wird seine Übersetzung immer an den Kontext angepasst. In diesem Fall bedeutet *viddy* verstehen, deshalb wurde das Wort mit seiner wörtlichen Übersetzung „*capire*“ synchronisiert. Auf Nadsat steht *gloopy* für dumm und *oomny* für intelligent. Zur Vereinfachung wurden auch diese beiden Begriffe im Italienischen wörtlich wiedergegeben. In dem berühmten Zitat von Alex: „**Viddy** well, my brother, **viddy** well!“, das er verwendete, um Mr. Alexander dazu zu zwingen, der Vergewaltigung seiner Frau beizuwohnen, trägt das Wort *viddy* noch eine andere Bedeutung und wurde mit „*guarda bene fratellino, guarda bene*“ übersetzt. Die Wiedergaben sind hier zweifellos sehr passend, da sie ein besseres Verständnis des Satzes ermöglichen.

In beiden hier zitierten Beispielen wird sowohl Lippensynchronität als auch die kinetische Synchronität nicht berücksichtigt, da er die Lippen nicht bewegt. Außerdem handelt es sich um Erzählungen, wobei die Gesichtsausdrücke der Figuren nicht relevant sind.

Als Alex und seine Freunde sich in der Korova Milk Bar befinden, fängt eine Auseinandersetzung zwischen Alex und Dim an. Dim möchte ihn zum Duell herausfordern und richtet sich dazu mit folgenden Worten an ihn (00:15:10 – 00:15:19):

<p>I'll meet you with chain, or <b>nož</b> or <b>britva</b>, any time, not having you aiming <b>tolchocks</b> at me reasonless.</p>	<p>Scegli te: catene, <b>coltello</b>, <b>lama da barba</b>. Quando vuoi. Io da te <b>attacchi</b> alla spicciolata non li accetto.</p>
---	---

*Nož* und *britva* sind russische Begriffe, die für Messer und Klinge stehen. In der Zielsprache wurden diese beiden Bezeichnungen übersetzt, um auch ein breiteres Zielpublikum zu erreichen. Die Beibehaltung der russischen Begriffe wäre zu verfremdend gewesen und hätte die Erfassung des Satzes nicht erlaubt. *Tolchock* bedeutet, jemanden anzugreifen und aufgrund dessen wurde der Begriff mit seiner italienischen Übersetzung *attacco* wiedergegeben.

In dieser Szene ist es interessant zu bemerken, dass Dims Gesicht nicht ins Bild genommen wird. Die kreativen Lösungen waren insbesondere dank dieses Details möglich, da die Lippensynchronität und die kinetische Synchronität nicht zu berücksichtigen waren.

Bei dieser Möglichkeit der Übersetzung von Nadsat-Frames ergibt sich daraus, dass die Lösungen dank der Parameter der Neuigkeit und Angemessenheit kreativ sind, aber zur selben Zeit verlieren die übersetzten Begriffe an Reiz, da sie die ursprüngliche Absicht des Jargons nicht beibehalten.

### 5.3.3. Phonetische Anpassung

Bei dieser Möglichkeit handelt es sich um die Entlehnung von Wörtern im Nadsat-Jargon auf Nadsat und deren anschließende phonetische Anpassung an die italienische Sprache. Der Begriff in der Zielsprache ähnelt der Originalbezeichnung, da diese italianisiert wurde. Trotzdem tragen diese neuen Begriffe keine Bedeutung im Italienischen.

Das erste Beispiel betrifft die Bezeichnung von Freunden auf Nadsat. Am Anfang des Films erklärt Alex: “There was me, that is Alex, and my three **droogs**, that is Pete, Georgie and Dim”. Im Italienischen wurde das Wort *droog*, das für Freund steht, folgendermaßen wiedergegeben: „Eccomi là, cioè Alex e i miei tre **drughi**, cioè Pete, Georgie e Dim“. *Droog* wird dann zu *drugo*<sup>58</sup>. Diese Übersetzungsmöglichkeit wird im Film an zahlreichen Stellen angewandt. Aus Platzgründen können im Rahmen der vorliegenden Arbeit nicht alle Fälle aufgelistet werden. Im Folgenden seien nur wenige Beispiele dafür angeführt:

<p>Alex: There was some sophistos from the TV studios around the corner, laughing and <b>govoreeting</b>. [...]. (00:13:38 – 00:13:43)</p> <p>[...]</p> <p>Alex: For being a bastard with no manners and not a <b>dook</b> of an idea how to comport yourself publicwise, O my Brother. (00:14:38 – 00:14:44).</p>	<p>Alex: C’era qualche sofisto della TV che ha gli studi lì vicino, a ridere e <b>gavottare</b> fra loro. [...]</p> <p>[...]</p> <p>Alex: Perché sei un bastardo maleducato senza un <b>duco</b> di un’idea di come ci si comporta pubblicamente, fratellino mio.</p>
--	---

*Govoreet* ist auch ein Verb auf Nadsat, das reden bedeutet. Das Wort wird hier durch die Hinzufügung einer der drei italienischen Endungen (-are) italianisiert. Dasselbe passiert mit dem Wort *dook*, welches Spur bedeutet. *Dook* wird daher zu *duco*.

Durch eine Wiederholung der italianisierten Nadsat-Begriffe kann die Verfremdungsabsicht noch besser erfüllt werden, wie bei der Aussage von Alex über seine tiefen Empfindungen, als eine Frau die „*Ode an die Freude*“ aus der 9. Symphonie von Ludwig Van Beethoven in der Korova Milkbar singt (00:14:03 – 00:14:26):

<p>Alex: I felt all the <b>malenky</b> little hairs on my <b>plott</b> standing endwise, and the shivers crawling</p>	<p>Alex: E tutti i più <b>malenchi</b> peli del mio intero <b>plotto</b> drizzarono dall’emozione. E brividi su e</p>
---	---

<sup>58</sup> Neugier: Diese Übersetzung wurde später auch für die Filmsynchronisation des Films „*The Big Lebowski*“ (1998) von den Brüdern Coen entlehnt. *Lebowski* wird „*the Dude*“ genannt und in der italienischen Fassung wurde das Wort „*dude*“ mit „*drugo*“ übersetzt, wobei diese Übersetzung zu Missverständnissen führen kann, da sie sich ausschließlich auf die Synchronfassung von „*A Clockwork Orange*“ bezieht.

up like slow <b>malenky</b> lizards and then down again. Because I knew what she sang. It was a bit from the glorious 9th, by Ludwig van.	giù come <b>malenche</b> lucertoline, su e giù. Perché l'aria io la sapevo, era un pezzo della gran nona del Ludovico Van.
---	--

Auf Nadsat bedeutet *malenky* klein. In dieser Szene wird dieses Adjektiv mit zwei völlig verschiedenen Wörtern assoziiert: Haare und Eidechsen. Dieser Ausdruck verwirrt die ZuschauerInnen auf ersten Blick, da sie die Bedeutung des Wortes nicht sofort erfassen. Allerdings verrät *malenky hairs*, dass es sich um kleine Haare handelt, was aber nicht sofort mit den Eidechsen in Verbindung gebracht wird. Im selben Satz wird daneben die Bezeichnung *plott* –auf Nadsat Fleisch – italianisiert, obwohl der Begriff hier eine sexuelle Konnotation trägt und sich auf männliches Geschlechtsorgan bezieht. Diese italianisierten Vokabeln erfüllen die Funktion des Jargons und bieten kreative und originelle Lösungen, die nach den Kreativitätsparametern zweckmäßig sind. Insgesamt spielt auch die Lippensynchronität – wenn die Lippenbewegungen der Schauspieler zu sehen sind - eine Rolle beim Italianisieren, da sich die Mundbewegungen oft sehr ähneln.

#### 5.3.4. Beibehaltung

Die letzte, nicht besonders kreative, Möglichkeit ist die Beibehaltung des Jargons im Italienischen. Hier wurden die Begriffe entlehnt und keine Übersetzungen durchgeführt. So werden Wörter wie die Begriffe *spatchka*, das für Schlaf steht, *tashtook* (Taschentuch) und *kroovy*, welches Blut heißt, beibehalten. Der Kontext ermöglicht trotzdem ein Verständnis des Satzes:

Dim: Bedways is righthways now, so best we go homeways and get a bit of <b>spatchka</b> . [...] (00:15:52 – 00:15:57)	Dim: Il bel lettuccio chiama adesso. Andiamocene a casuccia a farci un po' di <b>spatchka</b> . [...]
Alex: [...] with the help of a clean <b>tashtook</b> , the red, red <b>kroovy</b> stopped (00:33:39 – 00:33:48).	Alex: [...] così con l'aiuto di un <b>tashtook</b> pulito, il fiotto rosso del <b>kroovy</b> fu fermato.

Dim fühlt sich müde und sagt zu den Freunden, dass er ins Bett gehen möchte, um ein bisschen *spatchka* zu haben. Aus dem Satz wird verständlich, dass er sich ausruhen möchte. Alex gibt danach an, die schwere Verletzung von Dim – die er ihm zugefügt hat - mit einem *tashtook* behandelt zu haben, um den Blutfluss zu stoppen. Ist man der deutschen Sprache kundig, so versteht man das Wort und assoziiert damit ein Taschentuch. Mit dieser Möglichkeit wird der Parameter der Neuigkeit jedoch nicht erfüllt und die Lösungen sind hier nicht als kreativ zu bezeichnen<sup>59</sup>. Für die Lippensynchronität ist die Beibehaltung der Begriffe von Vorteil; die Figuren sprechen nämlich die gleichen Wörter aus.

<sup>59</sup> Dazu gehören viele wiederkehrende Begriffe im Film, wie die Bezeichnungen für Gott (Bog), oder für Frau (devotchka).

Interessant ist auch das im Film beobachtete Phänomen, wonach ein Nadsat-Begriff durch einen anderen Nadsat-Begriff ersetzt wird, wie bei diesem Beispiel in der Eröffnungsszene (00:01:53 – 00:02:06):

Alex: We sat in the Korova milkbar trying to make up our <b>rassoodocks</b> what to do with the evening.	Alex: Ed eravamo seduti al Korova Milk Bar arrovellandoci il <b>gulliver</b> per sapere cosa fare della serata.
--	---

*Rasoodock* bedeutet auf Nadsat Geist, während *gulliver* für Kopf steht. Da Gulliver sehr oft im Film verwendet wird, wollten die SynchronautorInnen das Wort wahrscheinlich gleich am Anfang des Films einführen. Trotzdem wird diese Möglichkeit nur ein einziges Mal angewandt.

Es ist schwer zu begründen, warum das Nadsat-Wort *horrorshow* (gut) mit seiner russischen Bezeichnung (*chorošo*) wiedergegeben wurde. Dies konnte in mehreren Fällen beobachtet werden, unter anderem im folgenden Beispiel (00:07:28 – 00:07: 43):

Alex: The Durango-95 purred away real <b>horrorshow</b> . A nice, warm vibrantly feeling all through your guttiwuts. Soon it was trees and dark, my brothers, with real country dark.	Alex: La Durango 95 filava molto <b>chorošo</b> con piacevole vibrazioni trasmesse al basso intestino. Ben presto alberi e buio fratelli, vero buio di campagna.
---	--

Diese zweite Lösung wird folglich nur von einer bestimmten Zielgruppe verstanden, und zwar von jenen, die der russischen Sprache mächtig sind. In Bezug auf die Kreativitätsmerkmale ist auch diese letzte Möglichkeit kreativ, trotzdem wird nichts Neues kreiert, sondern nur ersetzt.

In meisten Fällen wird dieser Ersatz in Off-Passagen zum Einsatz gebracht. Der Grund dafür ist unbekannt; die fehlenden Lippenbewegungen des Schauspielers im Bild sind aber nicht auszuschließen.

#### 5.4. Fazit

Die erste Möglichkeit der Kreativität in der Filmsynchronisation (Frame – Frame) hat gezeigt, dass ein Rahmenwechsel anwendbar ist. Dieser erfolgt insbesondere durch einen Wortwechsel, wobei die Bedeutung des Satzes unangetastet bleibt. Mit der kreativen Lösung bekommt der neue Begriff eine neue Nuance (so wie bei dem Fall von „*real old*“ zu „*stagionato*“), die aber stets mit dem Originalbegriff in Verbindung bleibt. Die zielsprachlichen Wiedergaben widersprechen nicht dem Bild, welches in diesen vorgestellten Beispielen nicht zur Kreativität beigetragen bzw. keine Rolle für die Kreativität gespielt hat. Die Synchronitäten stellten auch keine Hindernisse beim Rahmenwechsel dar, da es sich oft um Off-Passagen handelt, in denen keine Mundbewegungen oder Gestik zu beobachten sind.

Die Nadsat-Begriffe wurden als Frames kategorisiert, da sie keine bestimmten Szenen hervorrufen. Während ihrer Analyse wurden neue Möglichkeiten zur Wiedergabe des Jargons in der italienischen Fassung gefunden. Es geht um die Wortschöpfung, die Wiedergabe in lexikalischen Frames, die phonetische Anpassung und die Beibehaltung der Begriffe. Die Wortschöpfung schien die kreativste Möglichkeit zu sein, da Wörter ganz neu kreiert wurden, während die Wiedergabe in lexikalischen Frames und die phonetische Anpassung gute Möglichkeiten im Hinblick auf die Kreativitätskriterien darstellten. Was den Skopos des Jargons – die Verfremdung der Realität für die ZuschauerInnen – angeht, so kann dieser nicht erfüllt werden. Dennoch ermöglicht die Übersetzung ein besseres Verständnis des Films und erwies sich in den zitierten Beispielen als sehr geeignet. Die am wenigsten kreative Möglichkeit ist die Beibehaltung, mit der eine Verfremdung erreicht wird, ohne dass es zu einer Übersetzung des zielsprachlichen Elementes kommt.

## 5.5. Frame – Scene

Diese zweite Möglichkeit erfordert ein gewisses Maß an Kreativität, da ein Rahmen im Ausgangstext mit einer Szene im Zieltext wiedergegeben wird. Im Folgenden werden jene Beispiele, aus denen die Kreativität bei der Umwandlung von Frame zu Scene am besten erkennbar wird, in bestimmte Kategorien aufgeteilt und anschließend vorgestellt.

### 5.5.1. Idiomatische Wendungen

Bei dieser ersten Möglichkeit wird ein Frame mit Hilfe einer idiomatischen Wendung zu einer Scene. Wie bereits im Kapitel 2 erwähnt, manifestiert sich Kreativität insbesondere in linguistischen Fällen wie idiomatischen Wendungen, Metaphern und Wortspielen (vgl. Kußmaul 2007:156).

#### Beispiel 1

Als Alex seinem Freund Dim mit Gewalt seinen Willen aufzwingt, gewinnt er seine Rolle als Anführer der Bande zurück. Vor seinen Freunden in einem Pub kommentiert er dies mit folgenden Worten (00:34:14):

Alex: Well, now we're back to where we were. Just like before, and all <b>forgotten</b> ?	Alex: Bene, abbiamo ristabilito le posizioni. Vero? Tutto come prima e <b>pietra sopra</b> ?
---	--

Das Verb *forget* (vergessen) wird hier mit einer idiomatischen Wendung übersetzt. *Pietra sopra* stammt von dem Ausdruck „*mettere una pietra sopra*“, der im Italienischen auch für vergessen steht. Folglich entfernt sich die kreative zielsprachige Lösung – was die Bedeutung des Satzes anbelangt - nicht vom Ausgangstext, vielmehr bietet sie einen neuen und angemessenen idiomatischen Ausdruck. Außerdem geht der Skopos des Satzes klar

hervor, da die Beschreibung von Alex‘ Gedankengang mit dem idiomatischen Ausdruck noch wirkungsvoller wird.

Bei diesem Beispiel stimmen die Lippenbewegungen wenig überein. Wenn er redet, hält der Schauspieler den Mund ziemlich offen; dies hat sicher einen Vorteil für die kreative Lösung dargestellt, und die Aussage kann eventuell längere Zeit dauern (wenn die Filmszene es ermöglicht).

### Beispiel 2

Nachdem er der Ludovico-Technik unterzogen wurde, wird Alex auf die Menschheit losgelassen. Er kehrt wieder nach Hause zurück, um seine Familie zu überraschen. Leider ist er dort nicht mehr erwünscht, und sein Zimmer wurde an einen anderen Jungen namens Joe vermietet. Nach einer Auseinandersetzung mit den Eltern und dem neuen Mitbewohner erklärt Joe ihm deutlich, wieso er in seiner ehemaligen Wohnung nicht mehr willkommen sei (01:31:01 – 01:31:23):

Joe: You've made others suffer. It's only fair that you should suffer proper. You know I've been told everything you've done, sitting here at night round the family table, <b>pretty shocking it was to listen to</b> . It made me real sick, a lot of it did. Now look what you've gone and done to your mother.	Joe: Hai fatto soffrire gli altri. È giusto adesso che tu soffra ben bene. Ma sai che mi hanno raccontato tutto quello che hai fatto, seduti qui la sera attorno al tavolo di famiglia. <b>È roba da far arricciare i capelli</b> . Mi hai fatto venire la nausea, te lo assicuro. E guarda cosa hai fatto adesso a tua madre.
--	--

Hier liegt die Betonung auf das Wort *“pretty shocking“*. Joe hat aus den Erzählungen seiner neuen Familie über Alex und die von ihm verübten Gewalttaten erfahren und ist darüber entsetzt. Mit dem altmodischen Ausdruck *„roba da far arricciare i capelli“* wird dem Satz zusätzlich Nachdruck verliehen; er ist jedoch sehr angemessen, da er dieselbe Bedeutung – schockieren – vermittelt, die ebenso passend zum Kontext ist. Der Film wurde in den siebziger Jahren gedreht und ist auch dort angesiedelt. Deshalb kann einem etwas altmodisch aussehenden Jungen wie Joe ein solcher Satz in den Mund gelegt werden.

Bei diesem Beispiel sieht man wieder die Lippenbewegungen des Schauspielers nicht. Während Joe beginnt, den italienischen kreativen Ausdruck zu sagen, filmt die Kamera das traurige und hoffnungslose Gesicht von Alex. Hier haben die SynchronautorInnen mit dem Ausdruck *„gespielt“*, da das Bild es Ihnen erlaubt hat.

### Beispiel 3 und 4

Alex bekommt Besuch von seinem Sozialarbeiter Mr. Deltoid. Dieser weiß über Alex‘ Verhalten Bescheid und rät ihm, vorsichtig zu sein, da er ansonsten bald hinter Gittern kommen werde (00:22:21 – 00:22:37).

Mr. Deltoid: Because next time it's not going to be the corrective school anymore. Next time it's going to be **the barry place** and all my work ruined.

Mr. Deltoid: Perché la prossima volta non sarà più il correzionale Alex bello, **sarà il sole a scacchi** la prossima volta e tutto il mio lavoro che va in fumo.

*Barry place* ist eine Slang-Bezeichnung für Gefängnis. Der Rahmen ist auf den ersten Blick erfassbar, da *barry* für *bars* (Gittern) steht. So wird *the barry place* zu dem Ort mit den Gittern. Für die italienische Wiedergabe wurde die idiomatische Wendung „*vedere il sole a scacchi*“<sup>60</sup> verwendet. Mit diesem Ausdruck gelingt es, eine noch konkretere Vorstellung von seiner gegenwärtigen Situation und von der ihm bevorstehende Zukunft zu vermitteln. Der ursprüngliche Rahmen – das Gefängnis – wird in eine bestimmte Szene umgewandelt, obwohl das Szenario dasselbe bleibt. Aus der Übersetzung wird auch verständlich, dass der Held das Leben nicht mehr so wie früher genießen wird, da er „die Sonne hinter den Gittern“ betrachten wird. Diese Lösung ist vollkommen angemessen und verleiht dem Satz durch die Verwendung einer schönen und nicht alltäglichen idiomatischen Wendung eine neue Nuance.

Gefängnis wird nicht nur *barry place* genannt, sondern auch *stripy hole*. Bei diesem Ausdruck handelt es sich ebenso um eine Slang-Bezeichnung. Hier wird der Rahmen noch mit einer anderen idiomatischen Wendung ausgedrückt (00:22:38 – 00:22:42).

Mr. Deltoid: A confession of failure for every one of you who ends up **in the stripy hole**.

Mr. Deltoid: La missione di un fiasco per ogni tizio come te a cui **fanno indossare il completo a strisce**.

Mit „*completo a strisce*“ ist der Sträflingsanzug gemeint. Daher impliziert die Wendung „*indossare il completo a strisce*“ die Vorstellung, dass der Träger dieses Kleidungsstücks im Gefängnis eingesperrt ist. Wie im vorangegangenen Beispiel ist die Lösung sehr innovativ, originell und angemessen und lässt in der Vorstellung der/des ZuseherIn eine neue Szene entstehen.

Bei den beiden Möglichkeiten spielt das Bild keine wichtige Rolle, da man nur Mr. Deltoid in Alex' Zimmer auf dem Bett sieht und die Mimik und Gestik beeinflussen nicht die Äußerung. Was die Lippensynchronität angeht, bewegt der Schauspieler von Mr. Deltoid sehr schnell den Mund; die einzelnen Worte sind eher schwer zu fassen, deswegen gelingt die Synchronität zwischen den Fassungen hervorragend.

### 5.5.2. Rhetorische Stilmittel

Bei dieser Möglichkeit werden Rahmen mit Szenen wiedergegeben, die mit rhetorischen Stilmitteln in der Zielsprache ausgedrückt werden. Dabei kommen häufig Metaphern zum Einsatz.

<sup>60</sup> In der deutschen Sprache heißt diese Redewendung „hintern schwedischen Gardinen sitzen“.



## Beispiel 1

Alex und seine Freunde befinden sich in der Korova Milk Bar, als eine Frau beginnt, ein Stück der 9. Symphonie von Beethoven zu singen. Da Beethoven Alex' Lieblingskomponist ist, versetzt ihn das Lied in große Begeisterung. Die Off-Stimme des Helden spricht dann folgendes (00:14:03):

Alex: Then the disc on the stereo twanged off and out, and in the short silence before the next one came on, she suddenly came with a burst of singing, and it was like for a moment, O my brothers, some <b>great bird</b> had flown into the milkbar.	Alex: E poi il disco nello stereo smiagolò nel nulla e nel breve silenzio prima del disco seguente eccola lanciarsi in un'esibizione di bel canto. E per un momento fratelli, un <b>usignolo</b> era entrato nel milk bar.
---	--

In diesem Fall wurde das Wort *bird*, das einen Rahmen darstellt, mit einer Szene – *usignolo* (Nachtigall) – wiedergegeben. Der Rahmen wurde daher durch eine Szene ersetzt, die für den Kontext passend ist. „*Cantare come un usignolo*“ stellt eine andere bekannte Wortfigur – den Vergleich – dar und bezeichnet eine sanfte Stimme bzw. den Melodienreichtum des Gesangs (Quelle: [treccani.it/usignolo](http://treccani.it/usignolo)). In der Filmszene ist Alex von der Stimme der Frau verzückt. Die Wahl des Worts „*usignolo*“ entspricht sowohl seinem Gefühl als auch der betreffenden weiblichen Stimme. Bei der Kontextualisierung des ausgedrückten Satzes wird der Akt des Gesangs sofort mit der Nachtigall assoziiert; deshalb ist die Lösung sehr passend, originell und angemessen.

## Beispiel 2

Nachdem Alex seinen Freund Dim mit einem scharfen Messer verletzt hat, erklärt seine Off-Stimme folgendes (00:33:39 – 00:33:48):

Alex: I had not put into any of Dim's <b>main cables</b> and so, with the help of a clean tashtook, the red, red kroovy stopped [...].	Alex: Non avevo tagliato <b>cavi o tubature principali</b> e così con l'aiuto di tashtook pulito, il fiotto rosso del kroovy fu fermato [...].
--	--

Unter *cable* wird oft Stromkabel verstanden. Hier wird das Kabel als Metapher für die Adern verwendet, da das Kabel das wesentliche Mittel für die Stromübertragung ist. Dasselbe gilt für die Adern im menschlichen Körper, die eine Art „Kabel“ für das Leben sind. In der Zielsprache wurde nicht nur der Begriff übernommen. Die Szene wird noch erweitert und erhält zusätzlich eine Metapher: das Wort „*tubature*“. Die Rohrleitungen werden hier in der Bedeutung von Adern verwendet, obwohl der eigentliche Ausdruck die Szene besser erklärt, da die Flüssigkeiten ausschließlich in Rohrleitungen fließen. Außerdem wird das Vokabel *fiotto* (Blutschwall) in den Satz aufgenommen. Mit diesem Wort wird vermittelt, dass Dim in der Filmszene ernsthaft verletzt wurde. Der Satz evoziert daher eine vielschichtigere Szene und wird mit Hilfe einer Metapher kreativ ausgedrückt.

### Beispiel 3

Im Rahmen der Ludovico-Technik wird Alex dazu gezwungen, sich gewalttätige Filme anzusehen. Im folgenden Beispiel erklärt Alex‘ Stimme aus dem Off, soeben Blut auf der Leinwand gesehen zu haben (01:09:17 – 01:09:54):

Alex: And then, what do you know, soon our dear old friend, the <b>red, red vino</b> on tap. The same in all places like it's put out by the same big firm, began to flow. It was beautiful. It's funny how the colours of the real world only seem really real when you viddy them on a screen.	Alex: E poi, che si vede? Il nostro vecchio amico <b>il succo di pomodoro</b> , lo stesso che adoperano in tutti gli studi di Hollywood comincia a scorrere a fiotti. Magnifico. È buffo come i colori del vero mondo diventano veramente veri soltanto quando uno li vede sullo schermo.
--	---

*Vino* bezeichnet im Nadsat-Jargon sowohl Wein als auch Blut. Im obigen Beispiel wird das Wort in der Bedeutung von Blut verwendet. Im Italienischen wird die Bezeichnung mit einer Metapher wiedergegeben: So findet man in der zielsprachlichen Fassung den Ausdruck *succo di pomodoro*. Tomatensoße stellt hier eine Metapher für die Eigenschaften des Blutes dar. Außerdem wird sie – insbesondere in Horrorfilmen – für blutige Szenen eingesetzt.

Die Szene kann als sehr kreativ betrachtet werden, da die Assoziation zwischen Blut und Tomatensoße für diesen Kontext originell ist. Zusätzlich ist die Übersetzung sehr geeignet für die genannte Szene, da diese so entdramatisiert wird und bietet eine neue angemessene Lösung, die auch den Skopos des Satzes erfüllt.

Bei allen drei zitierten Beispielen hat es sich um Off-Passagen gehandelt, welche nicht die Lippenbewegungen des Schauspielers zeigen. Aufgrund dessen wurde die Kreativität zum Einsatz gebracht. Der Satzbau und die Syntax dürften dadurch umformuliert werden und der Wortschatz konnte ebenso neu mit Berücksichtigung des Inhalts und des Skopos gewählt werden.

### Beispiel 4

In einer Off-Passage beschreibt Alex sein neues Verhältnis zur Religion und seine Tätigkeit als freiwilliger Helfer des Gefängnispfarrers bei der Heiligen Messe (00:53:57 – 00:54:11):

Alex: It was my rabbit to help the prison <b>charlie</b> with the Sunday service. He was a bolshy great burly bastard, but he was very fond of myself, me being very young, and also now very interested in the big book.	Alex: Corvè di turno, servir la messa alla <b>cornacchia</b> di prigionie per la Santa Domenica. Era un gran fottuto, ma gli piacevo molto, essendo io giovane, e ora anche interessato ai testi sacri.
---	---

Das Wort *charlie* ist die Nadsat-Bezeichnung für Gefängnisgeistliche, wobei *charlie* aus dem Cockney Rhyming Slang kommt. Im Englischen bedeutet Pfarrer auch *chaplain*, was sich auf Charlie Chaplin reimt. So wird *chaplain* zuerst im Cockney Rhyming Slang und dann auf Nadsat zu *charlie*. In der Zielsprache wird der Begriff mit der Metapher *cornacchia*

wiedergegeben. Wörtlich handelt es sich dabei um eine Krähe, aber im figurativen Sinne wird mit diesem Appellativ eine Klatschbase bezeichnet. Da Alex keine gute Einstellung zu dem Pfarrer hat und ihn nur auf seiner Seite haben will, ist die Übersetzung für die Äußerung sehr originell und geeignet.

Bei diesem Beispiel ist etwas Interessantes anzumerken. In der italienischen Fassung fängt die Aussage später im Vergleich zur Originalversion (00:54) an. Die italienische Synchronfassung, welche die kreative Lösung bietet, ist kürzer als die englische Version. Dafür sind ein paar Gründe zu nennen: Erstens verfügt die englische Äußerung über eine komplexere Satzstruktur, zweitens spricht der Schauspieler Malcolm McDowell sehr langsam im Vergleich zu seinem Synchronautor. In Bezug auf den Satzbau wurden viele Worte hier beseitigt, wie:

- „it was my rabbit to help the prison charlie with the Sunday service“: *rabbit* bedeutet auf Nadsat „work“; wörtlich wäre die italienische Wiedergabe gewesen: „*il mio compito era quello di aiutare il cappellano durante la Santa Messa domenicale*“ (meine Aufgabe war es, dem Pfarrer bei der Heiligen Messe am Sonntag zu helfen). Stattdessen haben die SynchronautorInnen eine ausgezeichnete und gewählte Übersetzung gefunden (*corvè di turno*, Fronarbeit);
- „*bolshy great burly bastard*<sup>61</sup>“ ist Alex’ Beschreibung des Pfarrers; auf Italienisch wird sie mit dem gekürzten vulgären Ausdruck „*gran fottuto*“ (Arsch) zusammengefasst.

### Beispiel 5

Alex spricht über seine Absicht, gewalttätigen Spaß mit den Freunden zu haben (00:08:21 – 00:08:34).

<p>Then we headed west, what we were after now was the old surprise visit, that was a real kick and good for laughs and <b>lashing of the ultraviolent</b>.</p>	<p>Poi decidemmo che era ora di eseguire il numero visita a sorpresa. Un po’ di vita, qualche risata e una <b>scorpacciata di ultraviolenza</b>.</p>
---	--

In der Synchronfassung wird eine metaphorische Vorstellung konstruiert, die sich vom Original unterscheidet. Die Gewaltakte werden mit Essen assoziiert. So sagt Alex dann, dass er die Gewalt „schlemmen“ wolle. Diese Wiedergabe ist kreativer dank der Verwendung einer neuen Bezeichnung, die die Originalfassung nicht vorsieht. Im Englischen bedeutet *lashing* Prügel, so ist die zielsprachige Lösung metaphorischer und außerdem sehr angemessen, da die Gedanken des mit der Gewalt einhergehenden Spaßes und Vergnügens hier noch besser hervorgehoben und ausgedrückt wurden. Diese Metapher ist auch im zweiten Teil des Films in jener Szene enthalten, in der Alex die brutalen Filme ansehen muss (01:13:21 – 01:13:33).

<sup>61</sup> *Bolshy* ist ein Nadsat-Begriff für „big, great“ (URL: en.wiktionary).

It was the next day, brothers, and I had truly done my best, morning and afternoon, to play it their way and sit like a horrorshow co-operative malchick in the chair of torture, while they flashed **nasty bits** of ultra-violence on the screen.

E fu il giorno dopo fratelli, avevo fatto del mio meglio mattina e sera per fare loro piacere e stare lì a guardare un karashò malcicco cooperante nella mia sedia di tortura mentre quelli che facevano scintillare **atroci bocconi** di ultra-violenza sullo schermo.

Das Wort *bit* (ein Stück) ist mit der metaphorischen Vorstellung des Essens verbunden. In der Originalfassung trägt der Begriff eine neutrale Konnotation, während diese *bits* in der Zielsprache zu *bocconi* (Bissen) werden. Aus dem Kontext der Szene versteht man, dass diese Bissen Gewaltakte sind. Die/der ZuschauerIn erinnert sich hier an die Metapher in der Eröffnungsszene, in der Gewalt als reines Vergnügen –wie beim Genießen von Köstlichkeiten – dargestellt wird.

In den letztgenannten beiden Lösungen entsteht dank der Verwendung rhetorischer Stilmittel eine kreative Vorstellung, die auch sehr adäquat für den Kontext ist. In diesen und zahlreichen anderen Fällen haben die SynchronautorInnen wahrscheinlich sehr mit der Kreativität gespielt, da Alex in den Off-Passagen fast ausschließlich über sich selbst spricht. Die Lippsynchronität und die kinetische Synchronität sind hier nicht zu berücksichtigen, da die Erzählung von Alex nicht mit dem Bild übereinstimmen muss.

### 5.5.3. Der Einfluss des Bildes

Das Bild kann ebenfalls zur Kreativität beim Synchronisieren beitragen. Mit Hilfe des Bildes kommen neue Lösungen zustande, wobei man sich jedoch nicht allzu weit vom Bild entfernen kann, da die Geschichte auf zwei Kanälen zugleich abläuft. Anhand einiger Beispiele, in denen Frame und Scene einander jeweils gegenübergestellt werden, soll im Folgenden der positive Einfluss des Bildes in Bezug auf die Kreativität dargestellt werden.

#### Beispiel 1

Alex befindet sich in einem Schallplattengeschäft und trifft zwei Mädchen, die gerade auf der Suche nach einigen Schallplatten sind. Er nähert sich ihnen und sagt (00:26:40 – 00:26:55)<sup>62</sup>:

What you got back home, little sister, **to play your fuzzy warbles on?** I bet you got little save pitiful portable picnic players. Come with Uncle and hear all proper. Hear angel trumpets and devil trombones. You are invited.

Cosa c'hai dove abiti sorellina **per ascoltare i tuoi tremoli piatti sonori?** Scommetto che hai solo un povero piccolo patetico portatile da picnic. Venite dallo zio a sentirli per bene. Ho gli arcangeli con le trombe e i diavoli con i tromboni. Ambedue siete invitate.

<sup>62</sup> Neugier: in dieser Szene filmt die Kamera Alex vor der Theke dieses Schallplattengeschäfts. Unter den Schallplatten, die deutlich zu sehen sind, gibt es jene des Soundtracks von Kubricks Film „2001:A Space Odyssey“ (1968).

In diesem Beispiel ist das Wort *warbles* hervorzuheben, das in dieser Szene im Zusammenhang mit Schallplatten verwendet wurde. Dieses Substantiv stammt von dem Verb *to warble*, das trällern oder mit einer zitterigen Stimme singen bedeutet. Vor allem aufgrund der geringen zur Verfügung stehenden Zeit (zirka 3 Sekunden) wäre eine wörtliche Übersetzung hier schwierig gewesen. Dank des Bildes wurde ein neuer Begriff hinzugefügt, der eine neue Szene entstehen lässt: mit *piatti sonori* sind die Schallplatten gemeint. Diese Äußerung ist sehr zweckmäßig, da man im Bild klar sieht, dass der Gegenstand des Gesprächs die Schallplatten sind. Was die Synchronitäten betrifft, bewegen sich die Lippen des Schauspielers schnell, daher nimmt man nicht wahr, was er gerade sagt. Darüber hinaus spiegelt die Aussage die Mimik und Gestik des Helden wider, da er gerade die Hände auf den Schallplatten hat. Die zielsprachliche Version ist sicher sehr kreativ und entspricht den Kreativitätsmerkmalen hervorragend.

### Beispiel 2

Durch die Behandlung mit der Ludovico-Technik wird Alex von seiner Leidenschaft für Sex und Gewalt geheilt. Der erste Minister möchte dem Volk anhand praktischer Beispiele vorführen, dass Alex jetzt nicht mehr gefährlich für die Gesellschaft ist. Zu Beginn der Filmszene kommt ein Mann, der Alex schwer beleidigt und provoziert, und das einzig und allein, um eine Reaktion von ihm zu erhalten. Er stößt ihn zu Boden und stellt die Schuhe auf sein Gesicht. Alex versucht, auf die Situation zu reagieren und sagt ihm, dass er sich vom Boden erheben wolle. Darauf antwortet der Mann mit strengem Ton (01:19:22 – 01:19:45):

Man: You wanna get up? Well, now listen to me. If you wanna get up, you've gotta do something for me. Here. Here. You see <b>that</b> ? You see that <b>shoe</b> ? Well, I want you to lick it. Go on! Lick it.	Man: Ti vuoi alzare scemo? Allora ascoltami. C'è solo un sistema, devi fare qualcosa per me. Qui, qui. La vedi la <b>suola</b> ? Voglio che tu me la lecchi! Forza, leccala! Avanti, fallo.
---	---

Hier wird der Rahmen *shoe* betont, der zur spezifischeren Szene *suola* wird. Die zielsprachliche Lösung in der Übersetzung steht sehr gut mit dem Bild in Einklang. Im Bild sieht man nämlich die Schuhsole des Manns und das Gesicht von Alex. So ist die Wiedergabe „*suola*“ im Vergleich zur Originalfassung kennzeichnender. Diese Wiedergabe hängt daher vom Bild ab, welches grundsätzlich zur kreativen Lösung beiträgt, da etwas Neues kreiert wurde.

Bei diesem Beispiel sind die Mundbewegungen des Schauspielers gut zu beobachten. Er spricht die Frage aber sehr schnell aus, deswegen nimmt man nicht wahr, was er sagt. Das Ergebnis ist sehr flüssig und zur Szene passend.

### Beispiel 3

Alex und seine Freunde verbringen den ganzen Abend unterwegs, um sich bei der Ausübung von Gewalt zu vergnügen. Danach beschließen sie, wieder Milk Plus in der Korova Milk Bar

zu genießen. Die Off-Stimme von Alex bringt die Entscheidung folgendermaßen zum Ausdruck (00:12:59 – 00:13:11):

<p>Alex: We were all feeling a bit shagged and fagged and fashed, it having been an evening of some small energy expenditure, O my brothers, so we got rid of the auto and stopped off at the Korova <b>for a nightcap.</b></p>	<p>Alex: Ci sentivamo dunque leggermente strapazzati e infiacchiti per via del fatto di aver usato alquanto energie vitali, o fratellini. Perciò riceduta la vettura, ci fermammo al Korova <b>per rinfreschi.</b></p>
---	--

Hier besteht die Kreativität in der Übersetzung des englischen Begriffs *nightcap*, der für ein heißes bzw. alkoholisches vor der Schlafenszeit zu konsumierendes Getränk steht (vgl. URL:oxforddictionaries:nightcap). In der italienischen Übersetzung entsteht eine neue Szene, da der Begriff *rinfresco* nicht nur die Vorbereitung von Getränken und Köstlichkeiten für einen besonderen Anlass bezeichnet, sondern auch für Erholung und Erquickung vor oder nach einer Reise steht (vgl. URL:Treccani:rinfresco). Als die Hauptfiguren sich in dieses Lokal begeben, haben sie ein Haus ausgeraubt und eine Frau vergewaltigt und sehen dementsprechend müde aus. Das zielsprachliche Wort stimmt mit dem Bild und mit der Absicht der Szene überein und stellt eine sehr kreative Lösung dar, die dem Zielpublikum ein neues Szenario eröffnet.

Die Lippsynchronität ist wieder hier nicht zu berücksichtigen, da die Stimme aus dem Off kommt. Mimik und Gestik werden trotzdem mit der Aussage gut wiedergegeben, da sie die Müdigkeit der Figuren ausgezeichnet ausdrückt.

#### Beispiel 4

Als Alex durch Zufall beim Haus von Mr. Alexander ankommt, wird er herzlich aufgenommen, weil der Schriftsteller ihn zunächst nicht als den Mörder seiner Frau erkennt. Nach einem erholsamen Bad geht Alex ins Esszimmer, wo ein köstliches Essen auf dem Tisch bereitet ist. Nach einer Weile kommt Mr. Alexander an. Dieser erinnert sich nun wieder an Alex und ist daher sehr zornig. Das folgende Beispiel enthält den Beginn der Konversation zwischen den beiden (01:45:29 – 01:46:26):

<p>Alex: It was very kind of you to leave this out for me, sir. There was no-one around when I finished my bath, so I started. I hope that's alright, sir. Mr. Alexander: Of course. <b>Food alright?</b> Alex: <b>Great, sir. Great.</b></p>	<p>Alex: E' molto gentile, sir, a lasciarmi tutto questo. Non c'era nessuno quando ho finito il bagno, così ho cominciato. Spero vada bene, sir. Mr. Alexander: Ma certo. <b>Sono buoni, almeno?</b> Alex: <b>Squisiti, sir. Squisiti.</b></p>
---	--

Die zielsprachliche Wiedergabe bezieht sich ausschließlich auf das Bild, da Alex gerade Spaghetti isst. Während die Bezeichnung in der Originalsprache mit „*food*“ vage gehalten wird, nimmt die Übersetzung Bezug auf die Nudelart, die man im Bild sieht. Das im Plural stehende Adjektiv „*buoni*“ bezieht sich auf die „*spaghetti*“, die der Held gerade kostet. Da

im italienischen Satz das Subjekt implizit ist, wurde auf die Verwendung des gesamten Satzes „*sono buoni [gli spaghetti]*“ verzichtet. Die Lippenbewegungen der Schauspieler hätten eine so artikulierte Äußerung ohnehin nicht ermöglicht. Die Antwort von Alex ist passend zu der vorangegangenen Aussage, da er ebenso das im Plural stehende Adjektiv verwendet. Man versteht folglich, dass das Bild für die kreative zielsprachliche Umsetzung ausschlaggebend war.

Die Lippenbewegungen des Schauspielers ermöglichen hier die kreative Wiedergabe, da Alex' Gesicht den Blick in die andere Richtung wirft. Das englische Wort „*great*“ und die zielsprachige Übersetzung „*squisiti*“ unterscheiden sich nämlich bei der Aussprache sehr.

### Beispiel 5

Als Alex sich ausgeruht hat, trifft er vor seinem Haus seine Freunde, die über die Machtverteilung in der Bande diskutieren wollen. Alex hat das Gefühl, dass seine Kollegen sich gegen ihn verschworen haben (00:30:34 – 00:30:37).

There's been some very large <b>talk</b> behind my sleeping back, and no error.	C'è stato un gran <b>complotto</b> dietro le mie spalle addormentate, di certo.
---	---

Das Wort *talk*, das im Englischen eine neutrale Bedeutung hat, wird in der Zielsprache mit einem umfassenden Begriff übersetzt. So wird *complotto* (Komplot) mit einem negativen Gefühl assoziiert, was auch durch die Gesichter der Schauspieler vermittelt wird. Die Ausdrücke im Bild lassen deutlich erkennen, woran die Figuren gerade denken: die Freunde sind Alex leid und wollen ihn nicht mehr als Anführer der Gang. Das Bild trägt daher zu dieser kreativen und in diesem Bereich neuen und treffenden Lösung bei. In Bezug auf die Lippensynchronität spricht Alex die Worte mit offenem Mund und ebenso sehr schnell; man nimmt daher seine Äußerung nicht deutlich wahr.

### 5.5.4. Der Einfluss der Handlung

Das Bild ist nicht nur das einzige Hilfsmittel für die Kreativität bei der Synchronisation. Die Handlung selbst kann sehr zu kreativen Übersetzungen beitragen und nebenbei eine Möglichkeit der Kreativität darstellen. In den folgenden Beispielen wird gezeigt, wie und inwiefern die Handlung die zielsprachlichen Wiedergaben beeinflussen können.

#### Beispiel 1: Horrible pain

Alex befindet sich im Haus des Schriftstellers Mr. Alexander, der zwei Personen angerufen hat, um ihnen über die Erfahrungen von Alex zu berichten. Sie kommen zu dem Haus und möchten Alex interviewen, insbesondere um die negativen Auswirkungen der Ludovico-Technik kennen zu lernen. Die Ärzte der Ludovico-Klinik zwangen ihn, gewalttätige Filme anzusehen, die in ihm schmerzhaft Gefühle verursachten. So empfindet er nun im Zusammenhang mit Gewalt und Musik anstelle einer abgrundtiefen Leidenschaft nur noch

Übelkeit und Schmerzen. Die Frau beginnt nun, ihm Fragen diesbezüglich zu stellen (01:51:10 – 01:52:25).

<p>Miss: The newspapers mentioned that in addition to your being conditioned against acts of sex and violence, you've inadvertently been conditioned against music.</p> <p>Alex: Well, er, I think that was something that they hadn't planned for, you see, Missus, I'm very fond of music and always have been, especially Beethoven, Ludwig van... Beethoven. B... E... E..</p> <p>Miss: It's alright, thank you.</p> <p>Alex: And it just so happened that while they were showing me a particularly bad film, of like a concentration camp, the background music was playing Beethoven.</p> <p>Miss: So now you have <b>the same reaction</b> to music as you do to sex and violence?</p> <p>Alex: Oh well, it's... it's not all music, you see, Missus. It's just the 9<sup>th</sup>.</p> <p>Miss: You mean Beethoven's 9th Symphony?</p> <p>Alex: That's right. Er... I can't listen to the 9th any more at all. When I hear the 9th, I get like this <b>funny feeling</b>. And then all I can think about is, like, trying <b>to snuff it</b>.</p> <p>Miss: I beg your pardon?</p> <p><b>Snuff it</b>, sir... um... <b>death</b>, I mean, missus... Er... I just want to die peacefully like with no... pain.</p>	<p>Miss: I giornali dicevano che oltre ad essere stato condizionato contro atti di violenze sessuali, lei per errore è stato condizionato anche contro la musica.</p> <p>Miss: Beh, veramente io credo che non l'hanno fatto apposta. Vede signora, io ho una passione per la musica, specialmente Beethoven. Ludovico Van Beethoven, B..E..E [...]</p> <p>Miss: Sì, lo so, grazie.</p> <p>Alex: E per combinazione mentre mi stavano facendo vedere un pessimo film su di un campo di concentramento, il commento musicale era proprio un pezzo di Beethoven.</p> <p>Miss: E così lei adesso ha <b>la stessa ripugnanza</b> per la musica che ha per il sesso e la violenza?</p> <p>Alex: No vede signora, non tutta la musica. Soltanto la nona.</p> <p>Frau: Vuol dire nona sinfonia di Beethoven?</p> <p>Alex: Esatto, io la nona non la posso più sentire. Quando sento la nona <b>ho strani dolori che mi fanno soffrire</b>. E poi beh, non posso pensare ad altro che a cercare <b>di renderla</b>.</p> <p>Frau: Come ha detto?</p> <p>Alex: <b>Renderla</b>, sir. <b>Rendere l'anima a Dio</b>, signora. Voglio solamente morire, senza dolore in pace.</p>
---	--

In dieser Szene soll auf einige zielsprachige Lösungen hingewiesen werden, die von der Originalsprache erheblich abweichen. Zunächst ist der Ausdruck „*the same reaction*“ hervorzuheben, der mit „*la stessa ripugnanza*“ (der gleiche Ekel) wiedergegeben wurde. Mit dem Begriff „*ripugnanza*“ (Ekel) ist ein negatives Gefühl verbunden, das von der ausgangssprachlichen Bezeichnung nicht vermittelt wird. Das Wort wird mit jenem Gefühl, das Alex in der Klinik während der Behandlung erlebte, assoziiert. Den ZuschauerInnen des Films sind die Empfindungen von Alex gegenüber seinen ehemaligen Leidenschaften (Gewalt, Sex und Beethoven) bereits bekannt. Außerdem haben sie auch bereits erfahren, wie sich Alex verhalten hat, als er dem Nazi-Film mit Beethoven als Soundtrack ausgesetzt war. Die italienische Wiedergabe wird mit dem Vorwissen der ZuschauerInnen verknüpft.

In Bezug auf die Lippensynchronität ist das Endergebnis hier erfolgreich und der Unterschied zwischen den Sprachen ist kaum zu bemerken. Ein Hilfsmittel dabei hat sicher die Buchstaben „s“ und „r“ von *same/stessa* und *reaction/ripugnanza* dargestellt.



Ein ähnlicher Prozess erfolgt mit „*funny feeling*“, wobei *funny* hier auch *strange* bedeutet. In der italienischen Sprache wird dieser Ausdruck mit „*strani dolori che mi fanno soffrire*“ übersetzt, da Alex jetzt wegen der Behandlung sehr leidet. Obwohl die Übersetzung viel länger als die Originalversion ist, stimmt die Aussage gut mit den Lippenbewegungen des Schauspielers überein, welcher sehr schnell die Äußerung ausspricht.

Die Schmerzen des Helden werden oft im Laufe des Films verstärkt. Alex wiederholt häufig, dass er sich während der gewalttätigen Filme *sick* fühle. Das Adjektiv *sick* wird immer mit Übelkeit (*nausea*) wiedergegeben, während das Wort *pain* mit einem spezifischen Begriff übersetzt wird, wie im folgenden Beispiel angeführt wird (01:34:32 – 01:34:36):

Alex: „[...] it being better to be hit at like that, than want to sick and feel that <b>horrible pain</b> ”.	Alex: [...] “Perché era meglio prendere le loro botte che sentire la mia nausea e quell’ <b>orribile dolore di stomaco</b> ”.
--	---

*Pain* ist im Englischen ein neutrales und allgemeinsprachliches Wort, wobei sich die von Alex gefühlten Schmerzen im Laufe des Films verstärken und mit zunehmender Eindringlichkeit und Klarheit beschrieben werden. In der Zielsprache wird der Begriff konkretisiert und der Rahmen wird zu einer deutlicheren Szene, die die ZuschauerInnen schnell mit den Ereignissen verbinden können. Ihr Vorwissen spielt hier daher eine wichtige Rolle, da die Empfindungen von Alex bereits bekannt sind. So scheint die italienische Wiedergabe hier im Vergleich zu dem Original detaillierter und eindeutiger zu sein. Der Lippensynchronität wird auch keine Rechnung getragen, da die Stimme von Alex aus dem Off – wie häufig im Laufe des Films – kommt.

Diese drei Beispiele haben gezeigt, wie die Handlung einen Einfluss auf die italienischen Übersetzungen ausgeübt hat und wie diese Lösungen als kreativ und neu bewertet werden können. Außerdem sind sie alle skoposadäquat, da das Ziel hier darin bestand, die Gefühle von Alex am besten auszudrücken.

### Beispiel 2: Snuff it and do someone in

Merkwürdig ist die Übersetzung des umgangssprachlichen Verbs „*to snuff it*“ im oben zitierten ersten Beispiel des vorliegenden Unterkapitels, welches in der Umgangssprache für „*to die*“ steht (URL: [oxforddictionaries.com:snuff it](http://oxforddictionaries.com/define/snuff-it)). Während das Verb in der Originalsprache sterben bedeutet, erhält der Begriff in der Zielsprache eine andere Konnotation: *snuff it* wird mit *rendere l’anima* (die Seele aushauchen) wiedergegeben, wobei die neue Bezeichnung von einer religiösen Einsicht und Meinung geprägt ist. Der einzige Grund für diese linguistische Wahl könnte die neu entwickelte und gereifte Beziehung der Hauptfigur zur Religion nach deren Gefängnisaufenthalt darstellen. Im Gefängnis hat er an den Messen aktiv teilgenommen und auch die Bibel gelesen. Im Laufe des Films versteht man aber nicht, ob er tatsächlich

zum Glauben gefunden hat oder nur den Gefängnispfarrer auf seine Seite ziehen wollte<sup>63</sup>. Der Frame des Todes wird zu einer religiösen Szene, in der Alex seine Seele aushauchen möchte. Im Film wird dieser Frame immer mit dieser kirchlichen Äußerung wiedergegeben. Dies zeigt auch das folgende Beispiel, in dem Alex nach der Therapie zufällig die 9. Symphonie hört (01:55:36 – 01:55:52):

<p>Alex: Suddenly I viddied what <u>I had to do</u>, and what <u>I had wanted to do</u> and <u>that was to do myself in</u>, to <b>snuff it</b>, to blast off forever out of this wicked cruel world. [...]</p>	<p>Alex: E d'un tratto capii <u>cosa dovevo fare</u>. <u>Quel che volevo fare</u>. <b>Farmi fuori. Renderla.</b> Orbitarmi per sempre fuori da questo mondo sporco e crudele. [...]</p>
---	---

Oder nach seinem Selbstmordversuch (01:56:23 – 01:56:43):

<p>Alex: I jumped, O my brothers, and I fell hard but I did not <b>snuff it</b>. If I <b>had snuffed it</b>, I would not be here to tell what I have told have. I came back to life, after a long, black, black gap of what might have been a million years.</p>	<p>Alex: Io saltai, o compagni. E picchiai sodo. Ma non <b>la resi</b>. Se <b>l'avessi resa</b>, non sarei qui a raccontarvela. Tornai in vita dopo un lungo, nero intervallo. Pressappoco un milione di anni.</p>
--	--

Obwohl sich die Hauptfigur der Religion näherte, ist diese Wiedergabe etwas übertrieben. Höchstwahrscheinlich bestand die linguistische Schwierigkeit in dem Akkusativobjekt *it*. Es ist anzunehmen, dass die SynchronautorInnen im Italienischen ebenso ein Akkusativobjekt finden wollten, weshalb sie das Wort *it* durch Seele (*anima*) ersetzten. Für den Skopos des Satzes ist diese Lösung nicht besonders angemessen, daher auch nicht kreativ nach diesem Parameter. Ziel der Äußerung war es zu erklären, dass sich Alex das Leben nehmen wollte. Mit dieser Übersetzung wird das Gefühl vermittelt, dass er von seinen Sünden erlöst werden möchte. Diese Wiedergabe ist neu, für den Kontext und für die Absicht allerdings nicht geeignet, da der Held im Film keinen religiösen Ansatz manifestiert. Die Bezeichnung „*morire*“ wäre hier aufgrund ihrer Neutralität besser gewesen, obwohl es sich dabei um keine kreative Wahl gehandelt hätte

In Bezug auf das erste Beispiel ist die zielsprachige Äußerung lippensynchron. „*Snuff it*“ wird mit „*renderla*“ synchronisiert, während „*death, I mean, Missus... er...*“ gelöscht und der neue Ausdruck „*rendere l'anima a Dio, signora*“ hinzugefügt wird. Der Schauspieler tendiert häufig, den Mund ziemlich offen zu lassen; dies hat sicher auch einen Vorteil für die SynchronautorInnen dargestellt. Bei den letzten zwei Beispielen hat die Lippensynchronität bzw. die kinetische Synchronität dagegen keine Rolle gespielt, da die Stimme aus dem Hintergrund kam. In dem Film hat man – wie bereits gezeigt - mehrmals dieses Element zugunsten der Kreativität ausgenutzt.

Zu erwähnen ist außerdem das Wortspiel mit „*do*“ im Englischen und mit „*fare*“ im Italienischen (oben unterstrichen) im ersten Beispiel. *To do in* bedeutet – im informellen

<sup>63</sup> Alex versuchte, den Pfarrer davon zu überzeugen, für die Ludovico-Technik geeignet gewesen zu sein.

Sprachgebrauch -, jemanden bzw. sich umzubringen (vgl. URL:oxforddictionaries/do). Die italienische Wiedergabe spiegelt die Bedeutung des Begriffs wider und führt zur Entstehung eines neuen Wortspiels, das sich aber immer streng auf die Originalsprache bezieht. *Farsi fuori* ist auch ein umgangssprachliches Synonym für „sich umbringen“. Das Verb kommt außerdem wieder vor, als die Mutter von Alex ihn nach seinem Selbstmordversuch im Krankenhaus besucht. Hier spielt das Vorwissen der ZuschauerInnen eine weitere Rolle (01:58:36):

<p>Pee: [...] It said how the Government drove you to try and <b>do yourself in</b>... and when you think about it, son... maybe it was our fault too in a way... your home's your home when it's all said and done, son.</p>	<p>Pee: [...] Dicono che è stato il governo a <b>portarti al suicidio con quei sistemi</b>. E a pensarci bene figlio, potrebbe essere stata anche colpa nostra. Comunque casa tua è casa tua, in fondo in fondo figlio.</p>
---	---

In der Originalsprache sagt die Mutter, dass die Regierung ihm vorgeschlagen habe, sich dieser Therapie zu unterziehen, die zu seinem späteren Selbstmordversuch führte. In der Zielsprache ist der Satz förmlicher ausgedrückt (*portare al suicidio*) und die entstandene Szene wird erweitert. Hinzufügt wurde die Angabe „*con quei sistemi*“, d. h. mit allen Behandlungen in der Klinik, die statt „*do yourself in*“ explizit gemacht werden<sup>64</sup>. Die ZuschauerInnen kennen die Art der Therapie und verbinden diese Szene sofort mit den vorherigen Szenen von Alex in der Klinik, während er den brutalen Filmsequenzen im Kino ausgesetzt war. Noch einmal wird das Vorwissen der ZuschauerInnen mit der Übersetzung verknüpft. Aufgrund dessen ist die italienische Wiedergabe angemessen und erfüllt den Skopos, der darin besteht, den Grund für den Suizidversuch zu erklären.

Die italienische Wiedergabe sieht länger als die englische Version aus. Trotzdem werden die Sätze gut getrennt, da der Vater lange Pausen zwischen den Worten macht (EN; „It said how the government [Pause] drove you to try [Pause] and do yourself in [Pause]; IT: „Dicono che è stato il governo [Pause] a portarti al suicidio [Pause] con quei sistemi [Pause]). Diese Pausen helfen dabei, auch den Satz kreativ und neu zu formulieren. Der Vater hält die Lippen sehr eng zusammen und man merkt nicht, ob er sie schließt oder nicht. Die Lippensynchronität wird in dieser Szene sehr gut erzielt.

### Beispiel 3

In der folgenden Szene hält der Gefängnispfarrer während des Gottesdienstes in der Haftanstalt eine Predigt (00:50:47 – 00:51:11):

<p>Priest: What's it going to be then? Is it going to be in and out of institutions like this? Or more in then out for most of you? Or are you going to</p>	<p>Priest: Allora è questo che volete. Passare da uno all'altro degli istituti come questo e più dentro che fuori per molti di voi? O avete intenzione di</p>
---	---

<sup>64</sup> Die Lippensynchronität hat hier die Kreativität erlaubt, da man einen neuen Ausdruck brauchte, um den Satz korrekt zu synchronisieren.

attend the divine word and realise the punishment that awaits unrepentant sinners in the next world as well as this. A lot of idiots you are, <b>selling your birthright for a saucer of cold porridge.</b>	ascoltare la divina parola ed evitare le dure punizioni che attendono chi non si è pentito nell'altro mondo oltre che in questo? Begli idioti che <b>siete a vendere la vostra libertà per un piatto di lenticchie.</b>
---	---

Im Prinzip handelt es sich hier um eine idiomatische Wendung und ein Wortspiel in einem einzigen Satz. Der unterstrichene Ausdruck ist eine idiomatische Wendung, die auf ein biblisches Ereignis zurückzuführen ist. Im 1. Buch der Bibel (Genesis 25, 29-34) verkauft Jakob seinem Bruder Esau, dem ersten Sohn von Rebekka und Isaak, die Erstgeburt um ein Linsengericht (vgl. URL:orah.ch). Auf Englisch lautet der Ausdruck *“to sell something for a mess of pottage”* (URL: oxforddictionaries/pottage). Dieser bedeutet, etwas für einen niedrigen Geldbetrag zu verkaufen. Im Italienischen wird die biblische Szene wörtlich übersetzt<sup>65</sup>.

In diesem Kontext wurde der Satz in der Originalfassung verändert, wobei *birthright* unangetastet bleibt. Im Ausdruck wurde das Wort *pottage* zu *porridge* verändert, weil Porridge ein typisches Gericht in den britischen Gefängnissen war, das gewöhnlich zum Frühstück an die Gefangenen verteilt wurde (vgl. URL:news.bbc.co.uk)<sup>66</sup>. Im Italienischen wurde das Linsengericht aufrechterhalten, während die Erstgeburt durch Freiheit ausgetauscht wurde. In der Filmhandlung hat Alex ebenso seine Freiheit für die Ludovico-Technik verkauft und aus diesem Grund steht diese Wiedergabe in perfektem Zusammenhang mit der Filmhandlung und bringt etwas Neues zum Vorschein.

Die Kamera filmt das Gesicht des Pfarrers während der Predigt, aber sobald er mit dem kreativen Satz *„selling your birthright for a saucer of cold porridge”* anfängt, sieht man den Gefängnisdirektor und nicht mehr den Pfarrer. Auch in diesem Fall fällt die Lippensynchronität nicht ins Gewicht; trotzdem werden die Pausen und die Dauer der Rede gut beachtet.

## 5.6. Fazit

Die Analyse der zweiten Möglichkeit der Kreativität in der Filmsynchronisation hat gezeigt, dass sich die Kreativität insbesondere in Form von idiomatischen Wendungen und rhetorischen Stilmittel manifestieren kann, wobei die Bedeutung des Satzes nicht verändert wird. Dank der Kreativität in der Übersetzung gewinnen die zielsprachlichen Wiedergaben im Vergleich zu den ausgangssprachlichen Bezeichnungen an Bildhaftigkeit und profitieren in stilistischer Hinsicht.

<sup>65</sup> Der biblische Ausdruck lautet in der italienischen Sprache *“vendere la primogenitura per un piatto di lenticchie”*.

<sup>66</sup> Aufgrund dieser Essgewohnheit im Gefängnis wird der Ausdruck *„doing porridge“* im Englischen für die Inhaftierungszeit verwendet (vgl. URL:oxforddictionaries/porridge).

Andere Möglichkeiten der Kreativität bei der Übersetzung von Frames zu Scenes betreffen den Einfluss des Bildes und der Handlung. Das Bild kann ein großes Hilfsmittel für die Kreativität darstellen, da es neue Anlässe für einzigartige Wiedergaben bietet und den Satz auch im positiven Sinne verändern kann. Die Handlung trägt auch zur Kreativität bei, da die ZuschauerInnen bereits mit den Ereignissen der Geschichte vertraut sind und aus diesem Grund eine Verbesserung bzw. Erweiterung der Szene stattfinden kann. Durch die Synchronitäten wird der Erfolg der Kreativität nicht behindert. Vielmehr passen die gefundenen Lösungen sehr gut zu den Mundbewegungen sowie zu der Mimik und der Gestik der SchauspielerInnen.

## 5.7. Scene – Frame

Bei dieser dritten generellen Möglichkeit des kreativen Übersetzens nach Kußmaul (2007) handelt es sich um die Übersetzung einer Szene mit einem Rahmen. Bei diesem Prozess wird die ursprüngliche Szene neutralisiert und geht daher verloren. Diese Möglichkeit kommt im Laufe des Films am seltensten vor. Trotzdem werden hier einige Übersetzungsbeispiele präsentiert, die von dieser kreativen Möglichkeit Gebrauch machen.

### 5.7.1. Neutralisierung

Im Film besteht die Tendenz, die Scene häufig beizubehalten oder sie zu erweitern, nicht jedoch zu neutralisieren. Nichtsdestoweniger kommt diese Neutralisierung in manchen Filmszenen zur Anwendung, die für das Verständnis des Films nicht besonders relevant sind. Im Folgenden werden einige Beispiele vorgestellt.

#### Beispiel 1

Das erste Beispiel betrifft die Benennungen der Drogen, die in der Milch, die Alex und seine Freunde in der Eröffnungsszene des Films gemütlich genießen, enthalten sind (00:01:36 – 00:01:43):

<p>Alex: [...] The Korova Milk Bar sold milkplus, milk plus <b>vellocet or synthemesc or drencrom</b> which is what we were drinking [...].</p>	<p>Alex: [...] Il Korova Milk Bar vende latte più, cioè diciamo latte rinforzato con qualche <b>droguccia mescalina</b>, che è quel che stavamo bevendo [...].</p>
---	--

*Vellocet*, *synthemesc* und *drencrom* sind Begriffe, die zum Nadsat-Wortschatz gehören und bezeichnen drei Arten von Drogen, die von der Gang eingenommen werden. In der Zielsprache wurden diese Rauschmittel nicht wie im Ausgangstext ausführlich wiedergegeben. Vielmehr wurde entschieden, die szenische Vorstellung einzurahmen. Die spezifischen Arten von Drogen werden hier mit einem Oberbegriff übersetzt, der aber in der Koseform verwendet wird. Die Bezeichnung der Drogen in dieser Form klingt amüsanter und die im Bild gezeigte Absicht der Hauptfigur, Spaß mit den Drogen zu haben, kann so transportiert

werden. Hier besteht die Kreativität in der Neuigkeit und Angemessenheit. Im Vergleich zu der Synchronfassung ist der Ausgangstext detaillierter, aber der Text in der italienischen Fassung erfüllt die Voraussetzungen für eine kreative Übersetzung. Die Lippensynchronität spielt hier wieder keine Rolle, da Alex‘ Stimme aus dem Off kommt.

### Beispiel 2

In der Klinik muss sich Alex einige brutale Filmsequenzen ansehen, die ein schlechtes Gefühl in ihm hervorrufen. Beispielsweise werden ihm Szenen von Gewalt an Frauen gezeigt, die er zu Beginn als angenehm empfindet, von deren zunehmender Intensität und Abscheulichkeit er jedoch abgestoßen wird. Seine Off-Stimme kommentiert die Vorführung des erwähnten Films wie folgt (01:10:29 – 01:10:49)<sup>67</sup>:

<p>Alex: [...] When it came to the 6<sup>th</sup> or 7<sup>th</sup> malchick leering and smeking and then going into it, I began to feel really sick. But I could not shut me glazzies. And even if I tried to move my glazballs about I still could not get out of <b>the line of fire of this picture.</b></p>	<p>Alex: [...] Ma quando si arriva al sesto o al settimo malcicco che grigna e ride e poi lo infila, io comincio ad avere nausea. Ma non posso chiudere gli occhi. E anche se cerco di girare le palle visive non riesco ad evitare di vedere <b>lo schermo.</b></p>
--	--

In der Originalsprache beziehen sich seine Worte ausschließlich auf die Szene, in der sieben Jungen einem armen Mädchen Gewalt antun. In der Zielsprache wird die Scene generalisiert und übersetzt, dass er den Bildschirm nicht mehr betrachten will. Obwohl der Unterschied subtil ist, wird hier eine klare Scene – die Gewalt an der Frau – mit dem Frame des Bildschirms umgewandelt. Trotzdem kann diese Wiedergabe als zweckmäßig verstanden werden, da er doch den Bildschirm ansehen muss.

### Beispiel 3

Alex kommt nach einer langen Nacht, in der er mit den Freunden unterwegs war, nach Hause und geht sich ausruhen. Die Mutter kommt erst am Vormittag in sein Zimmer, um ihn zu wecken. Dennoch sagt er ihr, dass er krank sei, und deshalb nicht in die Schule gehen möchte. Die Mutter gibt ihm darauf folgende Antwort (00:19:56 – 00:20:07):

<p>Em: I’ll put your breakfast <b>in the oven.</b> I’ve got to be off myself now.</p>	<p>Em: Ti lascio il breakfast <b>in caldo.</b> Devo andare a lavorare adesso.</p>
---	---

In der englischen Sprache wird die Aufmerksamkeit auf ein spezifisches Objekt – auf den Backofen - gelenkt, während die Übersetzung eher allgemeiner ist. Die Mutter sagt daher nur, dass sie das Frühstück warm stellen werde, ohne weitere präzisere Angaben zu machen. Diese Übersetzung ist für die Handlung unwichtig und wird auch weiter nicht erwähnt, doch sie zeigt eine weitere Generalisierung der ursprünglichen Szene.

<sup>67</sup> Auch in diesem Fall spielen die Lippenbewegungen keine Rolle beim kreativen Übersetzen.

Die Stimme der Mutter kommt aus dem Hintergrund, da die Kamera Alex auf dem Bett zeigt. Aus diesem Grund werden die Synchronitäten nicht berücksichtigt.

#### Beispiel 4

Das von der Journalistin geführte Interview mit Alex fängt mit der Angabe seiner Verbrechen an (01:51:10 – 01:52:25):

Miss: The newspapers mentioned that in addition to your being conditioned against <b>acts of sex and violence</b> , you've inadvertently been conditioned against music.	Miss: I giornali dicevano che oltre ad essere stato condizionato <b>contro atti di violenze sessuali</b> , lei per errore è stato condizionato anche contro la musica.
--	--

Mit *acts of sex and violence* werden sowohl die Gewalt als auch die Vergewaltigung gemeint. In der Übersetzung fehlt diese umfassende Szene, da es nur mit sexuellem Missbrauch wiedergegeben wurde. Es geht auch um eine Lücke im Hinblick auf die Handlung selbst, da man bereits die Verbrechen von Alex kennt, und die ZuschauerInnen sollten daher wissen, dass die Übersetzung nicht völlig korrekt ist. Aus diesem Grund kann diese Lösung nicht besonders kreativ verstanden werden, insbesondere, weil sie den Skopos nicht erfüllt und mit der Geschichte nicht übereinstimmt. Obwohl die Übersetzung nicht als kreativ gilt, werden die Lippen der Schauspieler gut synchronisiert.

#### Beispiel 5

Alex befindet sich in der Klinik; nach der ersten Filmsitzung fühlt er sich kraftlos und versteht nicht, warum die Filme bei ihm einen so schlechten Einfluss ausüben. Die Ärztin antwortet dann folgendermaßen (01:11:58 – 01:12:01).

Doctor: That's what you're learning now. <b>Your body is learning it.</b>	Doctor: Lei lo sta imparando. <b>Lo impara così.</b>
---	--

In der Originalsprache erklärt die Ärztin, dass er den Einfluss der Filme jetzt mit der Zeit lernen werde und dass sein Körper außerdem jetzt auch die Reaktion kennen lernen wird. In der Synchronfassung wurde der Satz generalisiert und die Scene des Körpers einfach beseitigt. Synchronisiert wurde nur, dass er die negativen Auswirkungen der Gewalt jetzt lernen werde. Obwohl der italienische Satz nicht als ungeeignet zu betrachten ist, wurde der Ausdruck so generalisiert, dass ein wichtiger Teil der Handlung hier nicht berücksichtigt wurde. Die Lösung, die außerdem lippensynchron mit dem Originalsatz ist, erfüllt dennoch die generellen Kreativitätskriterien.

### 5.7.2. Wiedergabe der Kulturspezifika

Die Kulturspezifika stellen oft eine große Übersetzungsschwierigkeit dar. Obwohl der untersuchte Film nicht besonders kulturspezifisch ist, ist es oft unvermeidlich, kulturgeprägte Elemente zu erwähnen. Die Kulturspezifika gehören zu der Kategorie der Scene, da sie eine

bestimmte Szene enthüllen, die auch von einer bestimmten Zielgruppe verstanden werden kann. Im Folgenden wird gezeigt, wie diese wenigen Kulturspezifika für ein italienisches Zielpublikum wiedergegeben wurden und inwiefern sie dafür geeignet sind.

### Beispiel 1: Public House

Das folgende Gespräch findet zwischen Alex und der Frau statt, die er danach ermorden wird (00:35:57 – 00:36:42).

<p>Catlady: Who's there?          Alex: Excuse me, missus, can you please help? There's been a terrible accident. Can I please use your telephone for an ambulance?          Catlady: I'm frightfully sorry. There is a telephone in the <b>Public House</b> about a <u>mile</u> down the road. I suggest you use that.          Alex: But, missus, this is an emergency. It's a matter of life and death. Me friend's lying in the middle of the road bleeding to death.          Catlady: I'm very sorry but I never open the door to strangers after dark.          Alex: Very well, madam. I suppose you can't be blamed for being suspicious with so many scoundrels and rouses of the night about. I'll try and get help at the <b>pub</b>, then. I'm sorry if I disturbed you. Thank you so much, good night.</p>	<p>Catlady: Chi è?          Alex: Scusi signora ci può aiutare? C'è stato un grave incidente, posso telefonare per chiamare un'ambulanza?          Catlady: Mi dispiace tanto. C'è un telefono nel <b>piccolo bar</b> a poco più di un <u>miglio</u> da qui. Vi consiglio di usare quello.          Alex: Ma signora, il caso è urgentissimo. Questione di vita o di morte. Ho un amico ferito che sanguina in mezzo alla strada.          Catlady: Beh mi dispiace molto ma non io apro mai agli estranei durante la notte.          Alex: Va bene signora, forse ha ragione ad essere sospettosa con tutti i mascalzoni e malfattori in giro di notte. Cercherò di raggiungere il <b>bar</b>. Scusi per il disturbo. Grazie infinite, buonanotte.</p>
--	---

Hier ist das Wort *public house* bzw. *pub* hervorzuheben. In den britischen Ländern ist der Pub ein wesentlicher Bestandteil der Kultur, da sich dort Leute treffen, um zusammen ein Bier zu trinken und zu essen. Einzigartig sind außerdem die Holzeinrichtung und die Atmosphäre, die man dort genießen kann. Der Begriff schafft für das englische Zielpublikum eine bestimmte Szene, nicht jedoch für das italienische. Der Pub ist nicht Teil der italienischen Kultur, obwohl Pubs heutzutage in Italien sehr verbreitet sind. Die Übersetzung „*bar*“ ist für diesen Kontext zweckmäßig, trotzdem besitzt das Wort *bar* im italienischen Raum eine andere Konnotation. Dort ist mit *bar* jener Ort gemeint, an dem man z. B. schnell einen Espresso trinkt, die Zeitung liest oder einfach nur andere Leute trifft. Diese Assoziation erfolgt in diesem Kontext allerdings nicht, da die Information schnell gegeben wird. Die Verbindung zwischen Bar und Telefon ist hier erfolgreich, da die Telefongeräte damals in den Bars zu finden waren. Daher wird die kulturspezifische Lösung auch als kreativ und passend betrachtet. Zusätzlich sind diese zwei Begriffe sehr kurz und bieten nur drei Buchstaben, was sicher für die Lippen synchronität von Vorteil war.



## Beispiel 2: Irland

Alex und seine Freunde verprügeln zu Beginn des Films einen alten Obdachlosen brutal. Man erkennt diesen Mann sofort als Irländer, da er das berühmte Lied „Molly Malone“<sup>68</sup> singt. „*Molly Malone*“ ist ein irländisches Volkslied, welches die Geschichte einer Frau erzählt, die tagsüber eine irländische Fischverkäuferin und in der Nacht eine Prostituierte war. Man weiß nicht, ob diese Geschichte wahr ist oder nicht, doch sie wird als eines der Wahrzeichen der Stadt betrachtet. Im Film singt der alte berauschte Mann die erste Strophe des Lieds, die folgendermaßen lautet:

“In Dublin's fair city, where the girls are so pretty  
I first set my eyes on sweet Molly Malone  
As she wheeled her wheelbarrow through streets broad and narrow  
Crying cockles and mussels, alive a-live O!”

(URL: celtic-lyrics)

Da der Mann unter Alkoholeinfluss ist, versteht man den dritten Satz der Strophe in der Originalsprache nicht. In der Zielsprache wurde das Lied überraschenderweise frei übersetzt, um wahrscheinlich ein breites Publikum zu erreichen: „Le donne a Dublino hanno l’aspetto divino e là incontrai [...]“<sup>69</sup> sweet Molly Malone, hanno l’aspetto divino le donne di Dublino e là incontrai [...] sweet Molly Malone” (00:02:12 – 00:02:38). Die Übersetzung ruft hervor, dass man über Irland und Molly Malone spricht, das Originallied aber von einer gereimten Wiedergabe ersetzt wird. Die Melodie bleibt die gleiche, sodass die KennerInnen des Liedes damit vertraut sein können. Diese Übersetzung erfüllt den Skopos, die Ursprünge des Mannes mitzuteilen, verliert aber an Originalität und wird etwas neutralisiert, insbesondere, weil der Inhalt der Übersetzung nicht mit dem Original übereinstimmt. Nichtsdestoweniger ist diese Lösung eher kreativ, da die AutorInnen eine Übersetzung gefunden haben, die auch auf Italienisch sehr gut klingt und daher auch kreativ ist. Die Lippenbewegungen des Schauspielers sind schwer zu erkennen; er tendiert nämlich, den Mund offen zu lassen. Auch bei diesem Beispiel haben die Autoren ein ausgezeichnetes Ergebnis in Hinblick auf die Kreativität und die Filmsynchronisation erzielt.

Derselbe Obdachlose trifft den Helden zufällig, nachdem er auf die Menschheit losgelassen worden ist. Sobald der Mann ihn erkennt, ruft er folgendes aus (01:33:30 – 01:34):

Tramp: <b>Janey Mac! Be the hokey fly!</b> Holy Mother of God! <b>All the Holy Angels and blessed saints</b> in Heaven preserve us. I never forget a face! I never forget any face, be God!
---

Tramp: <b>Santa Madre! Per le corna del diavolo! Che tutti i santi e beati d’Irlanda</b> ci proteggano dal cielo! Io non dimentico mai una faccia per Dio!
--

<sup>68</sup>Im Zentrum Dublins (in Grafton Street) wurde ihr auch eine Statue gewidmet, die jetzt als Sehenswürdigkeit von den Touristen betrachtet wird. Siehe dazu auch <http://homepage.eircom.net/~seanjmurphy/irhismys/molly.htm>. (Stand: 15.11.2012).

<sup>69</sup> Leider versteht man nicht, was der Mann zwischen „*incontrai*“ und „*sweet*“ sagt.

„Janey Mac“ ist ein irländischer Überraschungsausruf (vgl. URL:slang.ie/janeymac) und wird hier von einem Einheimischen ausgerufen. Dennoch wird dieses Detail nur von jenen ZuschauerInnen bemerkt, die mit der irländischen Kultur vertraut sind. Die Zielgruppe wird daher zu einem bestimmten Kreis gehören, deswegen wird der Ausdruck mit einer neutralen Übersetzung wiedergegeben, um ein breites Zielpublikum auch in diesem Fall zu erreichen. Das Gleiche passiert auch mit dem anderen Überraschungsausruf „be the hokey“, der ebenso auf Irland zurückzuführen ist (vgl. URL:slang.ie/bethehokey).

In der italienischen Synchronfassung wird der Ursprung des Mannes beibehalten, obwohl dies nicht nötig gewesen wäre, da seine Stimme ohnehin synchronisiert wurde, und der irländische Akzent nicht erkannt werden kann. Hinzugefügt wurde die Benennung des Landes „Irlanda“ für die Heiligen, die er gerade anruft. Die kulturspezifischen Ausdrücke werden in der Übersetzung nicht mehr aufrechterhalten, was sicherlich im Einklang mit dem Skopos des Satzes steht. Die Absicht ist nämlich, das Erstaunen zu vermitteln. Die Übertragung der irländischen Äußerungen wäre hier unmöglich gewesen, aber trotzdem erfüllt die italienische Wiedergabe die nötigen Kriterien, um sie als kreativ beurteilen zu können. In Bezug auf die Synchronitäten geschieht hier der gleiche Prozess wie bei anderen Ausschnitten des Films. Der Mann fängt mit der Äußerung an, aber wenn die kreativste Lösung ausgesprochen wird (*Che tutti i santi e beati d'Irlanda ci proteggano dal cielo*), sieht man plötzlich den Rücken des Manns und nicht mehr das Gesicht. Die Kreativität - wie es bereits in vielen Passagen vorkam -, gewinnt an Freiraum, wenn die Lippenbewegungen nicht zu beobachten sind.

### Beispiel 3: Meile

Kulturspezifisch ist darüber hinaus die Verwendung der Maßeinheit Meile. In den britischen bzw. amerikanischen Ländern wird Meile statt Meter benutzt. Im Laufe des Films kommt die Maßeinheit Meile zweimal vor. Überraschenderweise wurde sie zweimal verschieden übersetzt. Im ersten Fall (siehe Beispiel des Pubs) bleibt sie unverändert. Es ist aber unkonventionell für das Land Italien, über Meilen zu sprechen. Die Übersetzung ist hier somit falsch und nicht geeignet, wenngleich sie lippensynchron ist. Im zweiten Fall, der aus einer Off-Passage von Alex kommt, wird das Wort übersetzt (01:19:45):

<p>Alex: [...] our faithful friend and long suffering narrator pushed out his red yahzik<sup>70</sup> <b>a mile and a half</b> to lick the grahzny, vonny boots.</p>	<p>Alex: [...] il vostro fedele maltrattato affezionatissimo, tirò fuori <b>un metro e mezzo</b> di yahzik per leccare quella sporca lurida suola.</p>
--	--

Obwohl sich die Maße unterscheiden, ist die Lösung in der Zielsprache angemessen. Man kann den Ausdruck nicht als besonders kreativ betrachten, da es sich um keine originelle

<sup>70</sup> *Yahzik* bedeutet auf Nadsat Zunge. Hier wurde der Nadsat-Begriff beibehalten, weil man die Zunge des Schauspielers im Film sieht und aus dem Kontext und dank des Bildes versteht man, worum es geht.

Lösung handelt, aber die Übersetzung ist sicher passend für den Kontext. Lippen synchron musste sie auch nicht sein, da der Schauspieler die Geschichte aus dem Off erzählt.

## 5.8. Fazit

Die dritte generelle Möglichkeit der Kreativität kommt im Laufe der Erzählung selten vor, trotzdem findet sie auch Anwendung. Aus der durchgeführten Analyse ergibt sich, dass die Scenes neutralisiert und mit einem Frame wiedergegeben wurden. Obwohl die Beispiele nicht besonders ausführlich sind – der Film bietet sehr wenig in diesem Zusammenhang –, haben die italienischen Wiedergaben der szenischen englischen Vorstellungen gezeigt, dass das kreative Übersetzen hier mit dem Neutralisierungsprozess durchführbar ist. In manchen Fällen kann diese Neutralisierung aber die ursprüngliche Bedeutung des Satzes verändern und durch den Synchronisationsprozess kann etwas verloren gehen (siehe Beispiel 5).

In diesem Kontext spielen auch die Kulturspezifika eine Rolle, wobei sie sich im Film in geringem Ausmaß manifestieren. Die kulturspezifischen Bezeichnungen, die als Scene betrachtet werden, wurden in den meisten Fällen geeignet und skoposadäquat übersetzt und folglich als kreativ angesehen.

## **5.9. Scene - Scene**

Die letzte Möglichkeit des kreativen Übersetzens sieht die Umwandlung einer Scene in eine andere Scene vor. Die neue Scene soll auf jeden Fall von der ursprünglichen Scene abweichen, um als kreativ beurteilt werden zu können. Bei der Filmsynchronisation ist es im Unterschied zu den schriftlichen Texten quasi unmöglich, sich von dem Bild und der Handlung weit zu entfernen, da Bild und Dialog gezwungenermaßen in Verknüpfung stehen müssen. Trotzdem kann die Kreativität eine Rolle spielen. Im Folgenden wird gezeigt, wie eine Scene mit einer anderen Scene ersetzt werden darf.

### 5.9.1. Fokuswechsel

Der Fokuswechsel stellt eine kreative Übersetzungsmöglichkeit dar, da er erlaubt, die Elemente aus einer anderen Perspektive zu betrachten, wodurch neue kreative Lösungen formuliert werden können. Wie bereits im Kapitel 2.3.2. erklärt wurde, können kreative Übersetzungen zustande kommen, wenn die/der ÜbersetzerIn eine neue Perspektive einnimmt (vgl. Kußmaul 2007:94). Der Fokus wird daher gewechselt und die Wiedergabe neu formuliert. Im Folgenden werden die ausschlaggebendsten Beispiele des Films angeführt.

#### Beispiel 1

In diesem ersten Beispiel erklärt Alex, unter welchen Bedingungen er die Filme ansehen muss. Er befindet sich in der Klinik in einer Zwangsjacke, und die Augenlider sind mit einem

Werkzeug so befestigt, dass er die Augen überhaupt nicht schließen kann (01:08:30 – 01:08:51):

<p>Alex: I was bound up in a straight-jacket and my gulliver was strapped to a headrest with like wires running away from it. Then they clamped like lidlocks on my eyes so I could not shut them no matter how hard I tried. It seemed a bit crazy to me, but I let them get on with what they wanted to get on with. If I was to be a free young malchick in a fortnight's time, <b>I would put up with much in the meantime</b>, o my brothers.</p>	<p>Alex: Mi hanno messo una camicia forza e la mia gulliver era legata ad un poggiatesta con tanti fili elettrici che ne uscivano. Poi mi hanno piazzato dei fissa palpebre in modo che non potessi chiudere gli occhi in nessun modo. Mi sembrava un po' strano ma io li ho lasciati fare tutto quello che volevano fare. Se mi davano la libertà entro due settimane, <b>ero disposto a lasciarli fare tutto quello che volevano</b>, cari fratelli.</p>
--	--

In der Originalfassung sagt Alex, dass er, um die Freiheit zu erlangen, alle möglichen Behandlungen über sich ergehen lassen würde. Übersetzt wurde der Satz so, dass die Ärzte jegliche Art von Therapie an ihm durchführen können, unter der Voraussetzung, dass er bald auf die Menschheit losgelassen werden könne. In der Ausgangsprache liegt der Fokus auf Alex selbst, während die Perspektive in der Zielsprache wechselt, da die Ärzte jetzt Kernelement der Szene sind. Diese neue Szene wird daher entschlüsselt und entsteht in der Vorstellung der ZuschauerInnen. Diese Wiedergabe steht in Einklang mit allen Voraussetzungen der Kreativität und kann auch als sehr kreativ betrachtet werden, da sie von Originalität geprägt ist. Lippensynchron sollte diese Übersetzung nicht sein, da die Stimme von Alex aus dem Hintergrund kommt. Trotzdem wird die kinetische Synchronität gut wiedergespielt; der italienische Ausdruck ist in Bezug auf die Filmszene geeignet, da Alex eben alle Behandlungen über sich ergehen lässt: Man sieht nämlich Alex mit vielen Kabeln auf dem Kopf und einen Arzt, welcher ihm die Augenlider mit irgendeinem Werkzeug befestigt. Die Synchronitäten werden daher auch bei dieser Szene erfolgreich berücksichtigt.

### Beispiel 2

Alex wird ein Nazi-Film über ein Konzentrationslager gezeigt, der in ihm tiefe und dramatische Wahrnehmungen über die Gewalt und Beethoven erzeugt. Irgendwann kann er den Film nicht mehr ansehen und ruft mit lauter Stimme aus (01:15:20 – 01:15:33):

<p>Alex: You needn't take it any further, sir. <b>You've proved to me</b> that all this ultra-violence and killing is wrong and terribly wrong. <b>I've learned my lesson</b>, sir. I see now what I've never seen before. I'm cured, praise Bog!</p>	<p>Alex: Non c'è bisogno di andare avanti, sir. <b>Ho capito</b> finalmente che tutta questa violenza e uccidere è sbagliato, sbagliato terribilmente, terribilmente sbagliato! <b>La lezione è servita</b>, sir! Ora capisco quello che non avevo mai capito. Sono guarito, porco cane!</p>
---	--

Im Englischen erklärt Alex, dass die Ärzte der Klinik ihm gezeigt haben, dass die Gewalt fehlerhaft sei. In der Synchronfassung wird die Aufmerksamkeit dennoch auf ihn selbst

gelenkt. Er ruft nämlich aus, dass er alleine verstanden habe, dass Gewalt und Mord unrichtig sind. Der Fokus liegt daher jetzt auf seiner Person und nicht mehr auf den Therapeuten.

Derselbe Prozess erfolgt auch mit dem anderen hervorgehobenen Ausdruck in diesem Beispiel. In der Originalfassung gibt Alex an, die Lehre verstanden zu haben, und zwar, dass Gewalt höchst inkorrekt sei. In der Synchronfassung wird stärker betont, dass die Ärzte ihm eine Lektion erteilt haben, um die Unrichtigkeit der Gewalt zu demonstrieren. Diese Wiedergabe steht in perfektem Einklang mit dem ersten, oben zitierten Beispiel, da der Fokus auf den Therapeuten und nicht auf Alex liegt.

In diesem Beispiel brüllt Alex sehr laut in beiden Fassungen. Er zieht die Zwangsjacke an und versucht ohne Erfolg, sich zu bewegen. Wegen des Schreiens hält er den Mund sehr offen, deswegen wird die Lippensynchronität auf alle Fälle erzielt.

### Beispiel 3

Alex trifft zufällig seine ehemaligen Freunde Georgie und Dim, die jetzt für die Polizei arbeiten. Sie wollen sich an ihm rächen, daher entscheiden sie sich, ihn zu verprügeln. Dim stößt das Gesicht von Alex in einen kleinen Brunnen, um ihn quasi zu ertränken. Nach einer Weile gibt Georgie ihm die Anweisung, damit aufzuhören (01:37:36).

Georgie: <b>He's had enough</b> , droogie.	Georgie: <b>Adesso basta</b> , drugo.
--	---------------------------------------

Während der Fokus im englischen Satz auf Alex liegt, verhält es sich in der italienischen Sprache genau umgekehrt. Zum Kernelement der Synchronfassung wird Dim, der mit den Prügeln gegen Alex aufhören soll. Obwohl der Satz nicht besonders originell ist, wird die Lösung auch gemäß den Parametern als kreativ betrachtet und dank des Fokuswechsels trägt die Äußerung eine andere Konnotation. Darüber hinaus erlaubt das Bild den Fokuswechsel, da die Szene auch so interpretiert werden kann. Die italienische Wiedergabe kann daher als sehr passend betrachtet werden; die Lippensynchronität wird gut berücksichtigt, obwohl die Lippenbewegungen kaum im Bild zu sehen sind. Dieser Faktor – wie in weiteren Fällen gezeigt wurde – scheint maßgeblich für die Kreativität zu sein.

### Beispiel 4

Alex sucht eine Ausrede für seine Mutter, weil er nicht in die Schule gehen möchte (00:19:22 – 00:19:56).

Em: It's past eight, Alex, you don't want to be late for school, son.	Em: Le otto passate Alex, fai tardi per la scuola figlio mio.
Alex: Bit of pain in the gulliver, Mum. Leave us be and I'll try to sleep it off... then I'll be as right as dodgers for this after.	Alex: Mi fa male il gulliver, ma'. Lasciami in pace, dormendo mi passa, in modo che per il pom sarò in piena forma.
Em: You've not been to school all week, son.	Em: Non sei mai andato a scuola questa

Alex: I've got to rest, Mum... got to get fit, otherwise <b>I'm liable to miss a lot more school.</b>	settimana. Alex: Riposo ma', debbo rimettermi, altrimenti <b>potrei danneggiare la mia educazione.</b>
---	---

Im Englischen liegt der Fokus auf der Schule, die er versäumen wird, wenn er sich nicht ausruht. Im Italienischen liegt der Fokus hingegen auf der Ausbildung (*educazione*), die ruiniert werden kann, wenn er sich nicht erholt. Hier erfolgte ein Fokuswechsel, der übersetzerische Kreativität ermöglichte. Die zielsprachige Lösung ist auch lippensynchron und berücksichtigt die Dauer der Aussage gut. Auch in diesem Fall stellt die Kreativität kein Hindernis für die Synchronisation des Films dar.

In diesen Beispielen wurde gezeigt, dass durch eine Änderung der Fokussierung im Satz Raum für Kreativität geschaffen wird und dadurch kreative skoposadäquate Lösungen zustande kommen können. Essenziell ist dennoch, dass die Übersetzungen in Verbindung mit dem Bild und der Handlung stehen.

### 5.9.2. Szenenwechsel

Der Szenenwechsel stellt eine andere Möglichkeit der Kreativität in der Filmsynchronisation dar, wobei sich die neue Szene von der ursprünglichen unterscheidet. Bei den folgenden Beispielen handelt es sich um Szenen, die weder dem Bild noch der Handlung widersprechen.

#### Beispiel 1

Alex befindet sich im Gefängnis und erklärt erneut in einer Off-Passage, welche Gefühle die Bibel ihm vermittelt. Er fantasiert, auch ein Römer zur Zeit Christi zu sein und beschreibt insbesondere, welche Passagen der Bibel er am meisten genossen hat (00:54:20-00:54:42).

Alex: [...] I didn't so much like the latter part of the Book which is more like all preachy talking, than fighting and the old in-out. I liked the parts where these old yahoodies tolchock each other and then <b>drink their Hebrew vino</b> and, then getting on to the bed with their wives' handmaidens. That kept me going.	Alex: [...] Non mi era piaciuta l'ultima parte della Bibbia, perché è quasi tutta predica e non c'è vera lotta e non c'è più tanto su e giù. A me piacciono le parti in cui quei vecchi ebrei si picchiano di santa ragione e poi <b>sturano qualche bottiglia di israeliano</b> e si infilano a letto con le damigelle delle mogli. Io ci campavo su quel libro.
--	---

Der Szenenwechsel erfolgt hier bei der Scene „*drink their Hebrew vino*“. In der Originalfassung erklärt Alex, dass seine Lieblingsteile der Bibel jene seien, in denen die Juden sich schlagen und danach ihren jüdischen Wein kosten<sup>71</sup>. In der Synchronfassung wurde der letzte Teil mit einer neuen Szene wiedergegeben: die Juden trinken nicht mehr Wein, sondern entkorken die Flaschen des Weins, der israelisch ist. Israelisch wird hier als

<sup>71</sup> Wörtliche Übersetzung; *Yahoody* steht für Jude, *tolchock* für schlagen und *vino* für Wein bzw. Blut (hier Wein) auf Nadsat (URL:soomka).

Oberbegriff ausgewählt, wobei die wörtliche Übersetzung „*vino ebreo*“ etwas diskriminierend klingt. Die italienische Wiedergabe entspricht der szenischen Vorstellung, die vor der Szene in der Originalsprache entsteht. Diese Wiedergabe ist sicher sehr kreativ und skoposadäquat, obwohl sich die Szenen voneinander unterscheiden. Die Kreativität war wahrscheinlich auch möglich, da das Bild nicht mit dem Dialog in Verbindung steht<sup>72</sup> und der Monolog nicht lippensynchron, sondern in einer Off-Passage aufgenommen wird.

## Beispiel 2

Alex‘ Freunde besuchen ihn in seiner Wohnung, weil sie sein Verhalten ihnen gegenüber mit ihm besprechen wollen. Sie ärgern sich über ihn, denn sie bekommen nicht genügend Geld als Belohnung während der Raubüberfälle (00:30:48 – 00:31:14).

<p>Georgie: And there's Will the English in the Musclemen coffee mesto saying he can fence anything that anything that any malchick tries to crast. The shiny stuff. The Ice. The big, big, big money is available what Will the English says.</p> <p>Dim: Big, big money.</p> <p>Alex: And what you will do with the big, big money? Have you not everything you need? <b>If you need a motor-car, you pluck it from the trees.</b> If you need pretty polly, you take it.</p>	<p>Georgie: E c'è Willy l'inglese che sta nel bar di Mister Muscolo che dice che lui compra qualsiasi cosa che un malchick riesce a crastare. Roba che luccica. Roba che brilla! Grosse cifre, sono disponibili molte molte breccole da Willy l'inglese.</p> <p>Dim: Molte, molte breccole.</p> <p>Alex: E che cosa ci fai con molte, molte molte breccole? Non hai tutto il necessario? <b>Se volete una bell'auto, la cogliete dall'aiuola stradale.</b> Se ti servono i tintinnanti, le gratti.</p>
---	--

Das englische Verb „*to pluck*“ bedeutet „pflücken“ und wird oft im Zusammenhang mit Früchten benutzt. In diesem Satz werden aber Früchte durch Autos ersetzt. Es handelt sich um eine ungewöhnliche metaphorische Vorstellung, die einen leichten Diebstahl eines Autos ausdrückt. Das Gesamtszenario enthält einen Baum, in dem die Früchte als Autos dargestellt sind. Diese metaphorische Szene wurde durch eine andere metaphorische Szene in der Zielsprache ausgetauscht, die aber die Aufmerksamkeit auf einen anderen Ort lenkt: die Fahrstraße, und zwar jenen Ort, an dem die Autos normalerweise verkehren, aber mit einer Besonderheit. „*Aiuola stradale*“ existiert im Italienischen nicht, ähnelt aber dem Begriff „*isola stradale*“ (Verkehrinsel). Das Wort „*isola*“ (Insel) wurde daher durch „*aiuola*“ (Beet) substituiert, um eine Verknüpfung mit der Natur beizubehalten. Die Szene wechselt, doch die Bedeutung des Satzes bleibt unangetastet. Trotzdem ist das Ergebnis eine neue und angemessene Lösung, die in diesem Bereich kreativ ist.

Die Lippensynchronität wird hier leider nicht besonders erzielt, da man den Unterschied zwischen den Sprachen eher stark merkt. Trotzdem ist das Endergebnis nicht für die Augen

<sup>72</sup> Im Bild sieht man Alex als Römer, der ein Schwert schwingt und gegen andere Gegner kämpft. Die Szene des Weins wurde nicht gedreht.

störend und in diesem Kontext passend, da Alex‘ Synchronsprecher sehr schnell den Satz zum Ausdruck bringt.

### Beispiel 3

Während der Probe, die zeigen sollte, dass Alex für die Gesellschaft nicht mehr gefährlich ist, diskutieren der Minister und sein Stellvertreter über die kommenden Wahlen (01:18:08):

Vice-Minister: Our necks are out a long way on this, Minister. Minister: [...] <b>If the polls are right, we have nothing to lose.</b>	Vice-Minister: Il rischio che corriamo è grosso, signor Ministro. Minister: [...] <b>Se la prova riesce, vinciamo le elezioni.</b>
---	---

Die Szene wechselt hier sehr stark. Auf Englisch sagt der Minister, dass mit der praktischen Probe, in der Alex wehrlos ist, nichts zu verlieren sei, sollte sich der Stimmenanteil als richtig erweisen. In der Synchronfassung wird die Aufmerksamkeit auf die Probe gelenkt, die in der Originalsprache nicht erwähnt wurde. Wenn die Probe erfolgreich ist, kann die Partei des Ministers die Wahlen gewinnen. Eine neue Szene wird hinzugefügt, die zu dem Kontext und zu der Handlung sehr passend ist. Dank dieser Wiedergabe kann die Rolle der Regierung in diesem Film besser verstanden werden. Der Minister will daher zeigen, dass die Regierung imstande ist, das Gehirn der Menschen umzupolen. Daher kann die Übersetzung sehr geeignet und kreativ bezeichnet werden.

Hervorragend wurde der Satz synchronisiert. Der Minister und sein Vertreter sitzen nebeneinander in einem dunklen Saal; der Vertreter nähert sich dem Minister und flüstert den Satz ins Ohr des Ministers, welcher ihm sofort darauf antwortet. Die Münde der Schauspieler bleiben halb geschlossen und werden auch von der Dunkelheit des Saals versteckt. Aus diesem Grund sind die Lippenbewegungen schwer zu berücksichtigen. Die synchronisierte Fassung scheint hier wie die Originalversion zu sein.

### Beispiel 5

Der Minister präsentiert den geheilten Alex dem Publikum (01:16:38 – 01:17:00):

Minister: Ladies and Gentlemen, at this stage, we introduce the subject himself. He is, as you will perceive, fit and well nourished. He comes straight from a night's sleep and a good breakfast, undrugged, un hypnotized. Tomorrow, we send him out with confidence out into the world again, <b>as decent a lad as you would meet on a May morning.</b>	Signori e signore, a questo punto vi presentiamo il soggetto in persona. Sta come vedete bene e ben nutrito. Dopo aver fatto una buona dormita e un buon breakfast, ne sotto droga ne sotto ipnosi. Vi annuncio che domani lo rimandiamo di nuovo fiducioso nel mondo, <b>un giovanotto per bene che potrà essere utile alla società.</b>
---	---

Der hervorgehobene Satz wird aus dem Roman von Anthony Burgess „*A Clockwork Orange*“ direkt zitiert: „Tomorrow we send him with confidence out into the world again, as



decent a lad as you would meet on a May morning, unvicious, unviolent, if anything – as you will observe – inclined to the kindly word and the helpful act“.(Burgess 1962:125)<sup>73</sup>

Die Bedeutung des englischen Satzes ist jedoch nicht besonders klar. Laut der Äußerung sollte Alex wie ein Junge salonfähig sein, den man an einem Vormittag im Mai trifft. Diese Behauptung wurde von dem Buch entlehnt und auch für den Film verwendet, in der Synchronfassung aber trotzdem nicht aufrechterhalten, da ihre Bedeutung unklar ist. Aus diesem Grund wurde dieser merkwürdige Satz mit einer neuen kompletten Behauptung wiedergegeben, um auch Missverständnisse zu vermeiden und eine klarere Szene zu übermitteln. In der italienischen Sprache wurde so nahegelegt, dass Alex jetzt wieder nützlich für die Gesellschaft werden könne. Obwohl sich die Szenen beträchtlich voneinander unterscheiden, ist die italienische Wiedergabe geeigneter und auch klarer im Vergleich zur Originalfassung. Aufgrund dessen kann auch diese sehr frei übersetzte Szene als kreativ betrachtet werden. Das Bild und die Mundbewegungen stellen kein Hindernis für die zielsprachige Lösung dar, da man den Rücken des Ministers sieht.

Im Endeffekt ist der Szenenwechsel möglich, jedoch sollen die Szenen nicht von dem Bild abhängig sein. Die neuen Szenen sollen außerdem mit der Handlung übereinstimmen, sonst wäre das Ergebnis nicht zweckmäßig und daher nicht kreativ.

### 5.9.3. Der Einfluss des Bildes

Das Bild kann auch eine bedeutende Rolle für die Kreativität in der Filmsynchronisation spielen und den Anlass für mögliche kreative Übersetzungen geben.

#### Beispiel 1<sup>74</sup>

Wie bereits erklärt, wollen sich die ehemaligen Freunde von Alex an ihm rächen. Georgie und Dim wollen Alex quasi ertränken. Als Georgie Dim sagt, damit aufzuhören, antwortet dieser (01:37:36 – 01:38:38):

A bit more. <b>He's still kicking.</b>	<b>Un altro po' ammollo.</b>
--	------------------------------

Im Bild sieht man den Unterkörper von Alex, da sein Gesicht und Oberkörper ins Wasser getaucht sind. Seine Beine treten, da er nicht mehr atmen kann. In der Originalfassung sagt Dim daher, dass seine Beine noch treten bzw. dass er noch am Leben sei. In der Synchronfassung entgegnet Dim Georgies Empfehlung, dass er Alex noch ein bisschen „einweichen“ lassen wolle. Das Bild trägt zu dieser kreativen Wiedergabe bei, da man diese

<sup>73</sup> In der italienischen Übersetzung des Buches wurde der Satz wörtlich übersetzt: „Domani lo rimandiamo nel mondo con fiducia, perché sarà come uno dei tanti ragazzi che si possono incontrare in un mattino di maggio, un ragazzo non violento, privo di cattiveria, e semmai, come vedrete, incline alla gentilezza e pronto ad aiutare il prossimo“ (Burgess 2005:143, Übersetzung von Floriana Bossi).

<sup>74</sup> Das folgende Beispiel schließt sich an Beispiel 3 des Unterkapitels 5.9.1. „Fokuswechsel“. Für die Beurteilungskriterien in Bezug auf die Kreativität und die Synchronitäten ist der Inhalt des Beispiels auf den bereits zitierten Fall zurückzuführen.

zwei Situationen gleichzeitig sieht: Einerseits tritt Alex noch mit den Beinen, andererseits hat er sein Gesicht noch im Wasser. Es handelt sich hier um eine neue Kreativitätsmöglichkeit, die dank des Bildes zustande kommen kann. Diese Übersetzung, die auch lippensynchron ist, stellt ein gutes Beispiel dafür dar, wie man unter Berücksichtigung der Kanäle der Filmsynchronisation kreativ übersetzen kann.

### Beispiel 2

Alex und seine Freunde treffen eine gegnerische Bande. Alex erklärt in einer Off-Passage, womit die Gang gerade beschäftigt ist (00:04:46 – 00:04:53):

They were getting ready to perform a little of the old in-out, in-out on a weepy young devotchka <b>they had there.</b>	Si apprestavano a somministrare una lieve dose del dolce su e giù ad una piangente giovane devotchka <b>catturata a questo scopo.</b>
---	---

Im Bild sieht man einige Jungen, die sich um ein nacktes Mädchen streiten, da sie es vergewaltigen wollen. Das Mädchen sieht erschrocken und verzweifelt aus. In der Originalfassung erklärt Alex, dass die Gang dieses Mädchen einfach bei sich hatte, ohne weitere Angaben zu machen. In der Synchronfassung wird die ursprüngliche Szene erweitert, indem berichtet wird, dass die Frau gezielt für die Vergewaltigung gefangen wurde. Diese Wiedergabe steht sehr in Einklang mit dem Bild, Mimik und Gestik, da diese Frau sichtlich erschüttert ist und sich gegen ihren Willen dort befindet. Auch in diesem Fall spielt das Bild eine bedeutende Rolle und ermöglicht die übersetzerische Kreativität, die von der Lippensynchronität behindert war (wieder eine Off-Passage).

### Beispiel 3

Alex fühlt sich jetzt alleine, da seine Familie ihn nicht mehr zu Hause aufnehmen will. Er wandert alleine bis zu einem Haus, das er damals bereits besucht hat (01:40:38 – 01:40:51).

Alex: And would you believe it, O my brothers and only friends, there was your faithful Narrator being held helpless, like a babe in arms, and suddenly realising where I was <b>and why HOME on the gate</b> had looked so familiar.	E ci credereste fratelli e soli amici, fu allora che il vostro affezionatissimo tenuto in braccio come un infante si accorse di dove era e <b>come mai aveva avuto la sensazione di esserci già stato.</b>
---	--

Die ZuschauerInnen kennen bereits das Haus, da es zu Beginn des Films gezeigt wurde. Es handelt sich um das Haus des Schriftstellers, dessen Frau von der Gang vergewaltigt worden ist. Im Bild sieht man das Schild „HOME“ in der Gittertür. In der Originalfassung äußert Alex, dass ihm dieses Schild „HOME“ bereits bekannt sei. Da das Wort „HOME“ nicht wirklich in diesem Kontext übersetzbar ist – es steht in enger Verbindung mit dem Bild -, entschied man sich für eine freie Wiedergabe des Satzes. In der Synchronfassung sagt Alex daher, dass er das Gefühl habe, das Haus bereits besucht zu haben. Die Szene des Schildes wurde entfernt und eine neue Szene hinzugefügt. Diese Übersetzung ist sehr

skoposorientiert, da die Absicht des Satzes – die Erklärung, dass Alex jenes Haus bereits besucht - hier mit der Hilfe einer neuen Szene erfüllt wurde. Eine wörtliche Übersetzung hätte die ZuschauerInnen an dieser Stelle verwirrt, da viele Faktoren zu berücksichtigen wären, wie zum Beispiel die Englischkenntnisse des Zielpublikums. Das Wortspiel mit „*home*“ als Bezeichnung des Hauses und „HOME“ als Willkommensschild beim Eingang wäre auch nicht für die gesamte Zielgruppe unmittelbar verständlich. Die gewählte Lösung ist für diesen Kontext sehr geeignet und kann aufgrund der Szenenwechsel und der Neuigkeit des Satzes als kreativ betrachtet werden, obwohl sie sich sehr von der Originalfassung entfernt. Der Szenenwechsel war hier auch deshalb möglich, da man die Stimme nur im Hintergrund hört und der Schauspieler die Lippen nicht bewegt.

### 5.10. Fazit

Die vierte und letzte Möglichkeit des kreativen Übersetzens hat gezeigt, dass eine Szene mit einer anderen Szene wiedergegeben werden kann. Dies erfolgt entweder mit dem Wechsel des Fokus oder der Szene selbst. Mit dem Fokuswechsel wird die gleiche Szene aus einer anderen Perspektive gesehen, wodurch eine Veränderung im Text ermöglicht wird. Dieser Wechsel führt zu kreativen Übersetzungen, die für den Kontext und die Handlung zweckmäßig sind. Darüber hinaus kann die ganze Szene verändert werden, wobei sie aber nicht an das Bild gebunden ist. Mit der Einführung einer neuen Szene bleibt die Handlung unangetastet, die Szenen erhalten jedoch neue Nuancen, die die Ausdrücke kreativ gestalten.

Als letztes stellt das Bild ein Hilfsmittel für die Kreativität dar, das Impulse zur Kreativität enthält und neue Szenen hervorbringen kann. Die nötige Voraussetzung ist, dass die neuen Scenes in Einklang mit der Handlung stehen, denn sonst haben die ZuschauerInnen keine Chance, den Film zu verstehen.

## 6. Conclusio

Diese Masterarbeit beschäftigt sich mit dem Thema der Kreativität in der Filmsynchronisation. Sie ging der Frage nach, wie und inwiefern eine Synchronfassung kreativ sein kann. Augenmerk wird der italienischen Fassung des britischen Films „*A Clockwork Orange*“ von Stanley Kubrick (1971) gelegt.

Zuallererst galt es einen theoretischen Rahmen der Translationswissenschaft auszuwählen. In diesem Zusammenhang wurden die funktionale Theorie von Hans J. Vermeer und Katharina Reiß, sowie der Ansatz der Scenes-and-Frames-Semantics von Fillmore vorgestellt, dessen Wert für die Translationswissenschaft weiter von Snell-Hornby/Vannerem und Vermeer/Witte erkannt wurde.

Im Laufe der Jahre wird mehr Aufmerksamkeit der Kreativität in der Translationswissenschaft gewidmet. Mehrere AutorInnen haben sich damit auseinandergesetzt, dennoch gilt Paul Kußmaul unbestritten als Hauptforscher für das kreative Übersetzen, dessen Ergebnisse auch für den praktischen Teil dieser Masterarbeit in Erwägung gezogen wurden. Er harmonisierte die Konzepte der Translationswissenschaft mit jenen der Kreativitätsforschung und der Linguistik und kam zum Schluss, dass der Ansatz der Scenes-und-Frames-Semantics für das Entstehen kreativer Lösungen beim Übersetzen am geeignetsten war. Scenes und Frames können nämlich in anderen Scenes und Frames wiedergegeben werden, um ein kreatives Ergebnis zu erzielen. Obwohl dieser Ansatz zu einem gewissen Ausmaß eher subjektiv ist – wie die Kreativität selbst –, wird hier versucht, ihn auf die Filmsynchronisation anzuwenden. Die Scenes und die Frames hängen nämlich sehr von dem Einzelnen ab und stehen mit dem Vorwissen, Erfahrungen und Kultur der einzelnen Person eng in Verbindung. Für die Analyse werden Scenes und Frames, die andere Scenes und Frames hervorrufen können, laut den vier generellen Möglichkeiten des kreativen Übersetzens analysiert. Für die Beurteilung der Ergebnisse galten die Kreativitätsmerkmale – die im Kapitel 2.2.2. aufgelistet wurden – und die Einschränkungen bzw. Anforderungen der Filmsynchronisation (Kapitel 3.3.).

Aus der Analyse der vorliegenden Masterarbeit konnten interessante Ergebnisse gewonnen werden. Zuerst bewies diese Analyse, dass eine Synchronfassung trotz aller Einschränkungen und Beurteilungsparameter kreativ sein kann. Mit dem Wechsel von Frame zu Frame, Frame zu Scene, Scene zu Frame und Scene zu Scene war es möglich zu zeigen, dass es mehrere Kreativitätsmöglichkeiten in der Filmsynchronisation am Beispiel des untersuchten Films gibt.

Die erste Möglichkeit hat gezeigt, dass ein Rahmenwechsel durchführbar ist. Häufig kommt der Wortwechsel zum Einsatz, wobei die neue Lösungen neue Nuancen bekommen, die aber immer mit dem Bild und mit den Synchronitäten übereinstimmen. Bemerkenswert sind die Wiedergaben des Jargons Nadsat. Dazu gehören vier weitere Möglichkeiten, die über

ein unterschiedliches Ausmaß an Kreativität verfügen. Diese sind die Wortschöpfung, die Wiedergabe in lexikalischen Frames, die phonetische Anpassung und die Beibehaltung der Begriffe auf Nadsat.

Die zweite Möglichkeit bewies, dass eine Umwandlung von Frame zu Scene anwendbar ist. Dabei kommen insbesondere idiomatische Wendungen und metaphorische Vorstellungen zum Einsatz, welche bildhafter im Vergleich zu den Originalversionen sind. Das Bild und die Handlung spielen auch eine Rolle für die kreative Synchronisation. Beide Elemente tragen zum Entstehen kreativer Lösungen bei und bieten neue Anlässe, um den Satz neu aber bedeutungsgleich zu formulieren.

Bei der dritten Möglichkeit (Scene zu Frame) hat es sich um die am wenigsten verwendete Möglichkeit gehandelt. Die szenischen Äußerungen wurden meistens neutralisiert; manchmal passierte es, dass die Bedeutung des Satzes etwas verloren gegangen war. Kulturspezifische Begriffe gehören auch zu dieser Kategorie, obwohl sie nicht häufig während des Films vorkamen. Die Übertragung schien in den meisten Fällen geeignet und skoposadäquat zu sein.

Letzte Möglichkeit bietet die Umwandlung einer Scene zu einer anderen Scene. Voraussetzung für die kreative Übersetzung war die Abweichung der beiden Scenes. Dies erfolgte meistens mit dem Wechsel des Fokus oder der Szene selbst. Mit dem Fokuswechsel wurde eine Szene aus einer anderen Perspektive gesehen, wenn der Film bzw. die Handlung es ermöglichte; mit dem Szenenwechsel wird die Scene verändert, welche aber gezwungenermaßen mit dem Bild in Verbindung stehen muss. Nebenbei trägt das Bild zu kreativen Übersetzungen bei; wesentlich ist es aber, dass die neuen Scenes in Einklang mit der Handlung stehen.

Den Synchronitäten, die gewisse Einschränkungen beim Synchronisieren anbieten, wird auch Rechnung beim kreativen Synchronisieren getragen. Aus der Analyse wurde festgestellt, dass die kreativsten Passagen jene waren, die keine Lippenbewegungen der SchauspielerInnen zeigten. Da der Held des Films seine eigene Geschichte häufig aus dem Off erklärt, werden am meisten die kreativen Lösungen genau bei diesen Passagen formuliert. Auch wenn es sich um keine Off-Passagen handelte, haben die SynchronautorInnen die Chance ausgenutzt, Aussagen kreativ zu gestalten, wenn die Kamera die SchauspielerInnen - die gerade den Mund bewegten - nicht filmte. Die kinetische Synchronität wird stets gut berücksichtigt; die kreativen Äußerungen standen gut in Einklang mit Mimik und Gestik der Figuren im Bild.

Diese Masterarbeit hat gezeigt, dass die Kreativität auch beim Synchronisieren am Beispiel dieses Untersuchungsgegenstandes in unterschiedlichen Weisen mit Berücksichtigung der Kriterien des kreativen Übersetzens und der Filmsynchronisation in Anwendung kommen darf.

## 7. Bibliografie

### Primärliteratur

*Arancia Meccanica*. DVD. Edizione speciale due dischi. 2007. Warner Bros Entertainment.

*Langenscheidt Collins Großwörterbuch Englisch. Englisch-Deutsch – Deutsch – Englisch*. 2008. Sinclair-Knight, Lorna (Hrsg.). Berlin: Langenscheidt Verlag und HarperCollins Publishers Ltd.

*Oxford Advanced Learner's Dictionary*. 7<sup>th</sup> edition. 2005. A. S. Hornby (Hrsg.). Oxford: Oxford University Press.

[www.duden.de](http://www.duden.de)

[www.oxforddictionaries.com](http://www.oxforddictionaries.com)

### Sekundärliteratur

Amabile, Teresa. 1993. Questions of Creativity. In: Brockman, John (Hrsg.). *Creativity*. New York: Touchstone.

Balacescu, Ioana; Stefanink, Bernd. 2003. Modèles explicatifs de la créativité en traduction. *Meta: Journal des traducteurs*. 48:4, 509-525.

Balacescu, Ioana; Stefanink, Bernd. 2006. Kognitivismus und übersetzerische Kreativität. *Lebende Sprachen*. 2: 50-61.

Bayer-Hohenwarter, Gerrit. 2011. Kreativität in populärwissenschaftlichen und instruktiven Texten im Vergleich: Kein Raum für Kreativität beim Übersetzen von instruktiven Texten? *Trans-kom* 4:1, 49-75.

Bayer-Hohenwarter, Gerrit. 2012. *Translatorische Kreativität*. Kaindl, Klaus & Pöchhacker, Franz (Hrsg.). Tübingen: Narr Verlag.

Berlin, Brent / Kay, Paul. 1969. *Basic Color Terms: Their Universality and Evolution*. Berkeley: University of California Press.

Burgess, Anthony. 1982. *A Clockwork Orange*. London: Heinemann.

Burgess, Anthony. 2005. *Arancia Meccanica*. Torino: Einaudi.

Chaume Varela, Frederic. 1998. Textual Constraints and Translator's Creativity in Dubbing. In: Beylard-Ozeroff, Ann et. al. (Hrsg.): *Translators' strategies and creativity: selected*

*papers from the 9th International Conference on Translation and Interpreting, Prague, September 1995.* Amsterdam: John Benjamins Translation Library, 18-23.

Csikszentmihaly, Mihaly. 1996. *Creativity. Flow and the Psychology of Discovery and Invention.* New York: Harper Collins.

Dancette, Jeanne; Audet, Louise, Jay-Rayon, Laurence. 2007. Axes et critères de la créativité en traduction. *Meta: Journal des traducteurs.* 52:1, 108-122.

de Bono, Edward. 1971. *Laterales Denken: ein Kursus zur Erschließung Ihrer Kreativitätsreserven.* Reinbek b. Hamburg: Rowohlt.

Díaz Cintas, Jorge & Orero, Pilar. 2010. Voiceover and dubbing. In: Yves, Gambier; Luc Van Doorslaer (Hrsg.). *Handbook of Translation Studies. Volume 1.* Amsterdam: John Benjamins.

Diller, Hans-Jürgen/ Kornelius, Joachim. 1978. *Linguistische Probleme der Übersetzung.* Tübingen: Niemeyer.

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

Fillmore, Charles. 1977. Scenes-and-frames semantics. In: Zampolli, Antonio (Hrsg.). *Linguistic structures processing.* Amsterdam: North Holland Verlag, 55-79.

Forstner, Martin. 2005. Bemerkungen zu Kreativität und Expertise. *Lebende Sprachen.* 3: 98-103.

Funke, Joachim. 2003. Kreatives Problemlösen: Konzept, Messung, Förderung. Vortrag anlässlich der Graduiertentagung „Intelligenz und Kreativität“, veranstaltet vom Cusanuswerk, 26-30.11.2003. Quelle: <http://www.psychologie.uni-heidelberg.de/ae/allg/mitarb/jf/kreativitaet.pdf> (Zugriff am 9.6.2012)

Göhring, H. 1978. Interkulturelle Kommunikation: Die Überwindung der Trennung von Fremdsprachen- und Landeskundeunterricht durch einen integrierten Fremdverhaltensunterricht. In: Kühlwein, W. und Raasch, A. (Hrsg.). *Kongreßberichte der 8. Jahrestagung der Gesellschaft für Angewandte Linguistik GAL e.V. Mainz 1977.* Stuttgart: Hochschulverlag, 9-14.

Guilford, Joy Paul. 1950. Creativity. *American Psychologist* 5, 444-454.

Guilford, Joy Paul. 1967. *The Nature of Human Intelligence.* New York: McGraw-Hill.

- Heiden, Tanja. 2005. Blick in die Black Box: Kreative Momente im Übersetzungsprozess: eine experimentelle Studie mit Translog. *Meta: Journal des traducteurs*. 50:2, 448-472.
- Herbst, Thomas. 1994. *Linguistische Aspekte der Synchronisation von Fernsehserien: Phonetik, Textlinguistik, Übersetzungstheorie*. Tübingen: Niemeyer.
- Hesse-Quack, Otto. 1969. *Der Übertragungsprozeß bei der Synchronisation von Filmen – Eine interkulturelle Untersuchung*. München: Reinhardt.
- Höyng, Peter. 2011. Ambiguities of Violence in Beethoven's Ninth through the Eyes of Stanley Kubrick's A Clockwork Orange. *The German Quarterly* 84.2, 159-172.
- Kleiber, Georges. 1993. *Prototypensemantik. Eine Einführung*. Tübingen: Narr Verlag.
- Knittlová, Dagmar. 2000. On the degree of translators' creativity. *Philosophica*. 73, 9-12.
- Kolker, Robert P. 2003. A Clockwork Orange... Ticking. In: McDougal, Stuart Y. (Hrsg.). *Stanley Kubrick's A Clockwork Orange*. Cambridge: Cambridge University Press, 19-36.
- Krings, Hans Peter. 2005. Wege ins Labyrinth – Fragestellungen und Methoden der Übersetzungsprozessforschung im Überblick. *Meta. Journal des traducteurs*, 50: 2, 342-358.
- Kußmaul, Paul. 1991. Creativity in the Translation Process: Empirical Approaches. In: Leuven-Zwart, Kitty M. van (Hrsg.). *Translation Studies: the state of the art*. Amsterdam: Rodopi, 91-101.
- Kußmaul, Paul. 1993. Empirische Grundlagen einer Übersetzungsdidaktik: Kreativität im Übersetzungsprozess. In: Holz-Mänttari, Justa (Hrsg.). *Traducere Navem: Festschrift für Katharina Reiß zum 70. Geburtstag*. Tampere: Tampere Yliopisto, 275-286.
- Kußmaul, Paul. 1997. Die Rolle der Psycholinguistik und der Kreativitätsforschung bei der Untersuchung des Übersetzungsprozesses. In: Fleischmann, Eberhard et. al. (Hrsg.). *Translationsdidaktik: Grundfragen der Übersetzungswissenschaft*. Tübingen: Narr Verlag, 605-611.
- Kußmaul, Paul. 1999. Die Übersetzung als kreatives Produkt. In: Gil, Alberto (Hrsg.). *Modelle der Translation: Grundlagen für Methodik, Bewertung, Computermodellierung*. Frankfurt am Main: Lang Verlag, 177-189.
- Kußmaul, Paul. 2003. Kreativität. In: Snell-Hornby, Mary (Hrsg.). *Handbuch Translation*. 2. Verbesserte Auflage. Tübingen: Stauffenburg, 178-180.
- Kußmaul, Paul. 2007. *Kreatives Übersetzen*. 2. Auflage. Tübingen: Stauffenburg.



- Kußmaul, Paul. 2010. *Verstehen und Übersetzen. Ein Lehr- und Arbeitsbuch. 2. Auflage.* Tübingen: Narr Verlag
- Lakoff, George. 1994. *Women, fire, and dangerous things.* Chicago: Chicago University Press.
- Langacker, Ronald W. 1987. *Foundations of Cognitive Grammar. Volume 1. Theoretical Prerequisites.* Stanford: Stanford University Press.
- Lebov, William. 1973. The boundaries of words and their meaning. In: Charles-James N. Bailey & Roger W. Shuy (Hrsg.). *New Ways of Analyzing Variation in English.* Washington DC: Georgetown University Press, 340-373.
- Lee-Jahnke, Hannelore. 2005. Unterrichts- und Evaluierungsmethoden zur Förderung des kreativen Übersetzens. *Lebende Sprachen.* 3: 125-129.
- Luyken, Georg-Michael et. al. 1991. *Overcoming language barriers in television. Dubbing and subtitling for the European audience.* Manchester: The European Institute for the Media.
- Mackenzie, Rosemary. 1998. Creative Problem-Solving and Translator Training. In: Beylard-Ozeroff, Ann et. al. (Hrsg.): *Translators' strategies and creativity: selected papers from the 9th International Conference on Translation and Interpreting, Prague, September 1995.* Amsterdam: John Benjamins Translation Library, 201-206.
- Maier, Wolfgang. 1997. *Spielfilmsynchronisation.* Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Manhart, Sybille. 1996. *Zum übersetzungswissenschaftlichen Aspekt der Filmsynchronisation in Theorie und Praxis: eine interdisziplinäre Betrachtung.* Wien: Dissertation an der Universität Wien.
- Manhart, Sybille. 2000. 'When words collide': Betrachtungen über fremde Kulturen im filmtranslatorischen Handlungsgefüge. In: Snell Hornby, Mary (Hrsg.). *Translationswissenschaft. Festschrift für Mary Snell-Hornby zum 60. Geburtstag.* Tübingen: Stauffenburg, 167-181.
- Mayoral, Roberto; Kelly, Dorothy; Gallardo, Natividad. 1988. Concept of Constrained Translation. Non-Linguistic Perspectives in Translation. *Meta: Journal des traducteurs.* 33:3, 356-367.
- McDougal, Stuart Y. 2003. Introduction: „What's going to be then, eh?: Questioning Kubrick's Clockwork. In: McDougal, Stuart Y. (Hrsg.). *Stanley Kubrick's A Clockwork Orange.* Cambridge: Cambridge University Press, 1-18.

- Neubert, Albrecht. 1997. Postulates for a Theory of Translation. Dank, Joseph H. et. al. (Hrsg.). *Cognitive Processes in Translation and Interpreting*. Thousand Oaks: Sage, 1-24.
- Nikolaou, Paschalis. Notes on translating the self. In: Perteghella, Manuela; Loffredo, Eugenia (Hrsg.). 2006. *Translation and Creativity. Perspectives on creative writing and translation studies*. London, New York: Continuum.
- Oks, Marina. 2009. The Rebus of "Nadsat" or, A Key To A Clockwork Orange. In: *Textual intricacies: essays on structure and intertextuality in nineteenth and twentieth century fiction in English*. Trier: Trier Verlag, 37–56.
- Pahlke, Sabine. 2009. *Handbuch Synchronisation*. Leipzig: Henschel Verlag.
- Perteghella, Manuela; Loffredo, Eugenia (Hrsg.). 2006. *Translation and Creativity. Perspectives on creative writing and translation studies*. London, New York: Continuum.
- Pisek, Gerhard. 1994. *Die große Illusion: Probleme und Möglichkeiten der Filmsynchronisation dargestellt an Woody Allens "Annie Hall", "Manhattan" und "Hannah and her sisters"*. Trier: Trier Verlag.
- Pommer, Siegliende. 2008. No creativity in legal translation? *Babel*. 54: 4, 355-368.
- Rabinowitz, Peter J. 2003. "A Bird of Like Rarest Spun Heavenmetal": Music in A Clockwork Orange. In: McDougal, Stuart Y. (Hrsg.). *Stanley Kubrick's A Clockwork Orange*. Cambridge: Cambridge University Press, 109-130.
- Rainer, Maria Köppl. 2005. Filmsynchronisation und Politik: Wenn Übersetzer sich die Finger verbrennen. In: Zybatow, Lew N. (Hrsg.). *Translatologie – Neue Ideen und Ansätze. Innsbrucker Ringvorlesungen zur Translationswissenschaft IV*. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Rantanen, Aulis. 1997. Translation of Fiction vs. Translation of Factual Texts. In: Fleischmann, Eberhard et. al. (Hrsg.). *Translationsdidaktik: Grundfragen der Übersetzungswissenschaft*. Tübingen: Narr Verlag, 541-545.
- Reiß, Katharina / Vermeer, Hans J. 1991. *Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie. 2. Auflage*. Tübingen: Niemeyer.
- Riccardi, Alessandra. 1998. Interpreting Strategies and Creativity. In: Beylard-Ozeroff, Ann et. al. (Hrsg.): *Translators' strategies and creativity: selected papers from the 9th*

*International Conference on Translation and Interpreting, Prague, September 1995.*  
Amsterdam: John Benjamins Translation Library, 171-179.

Schmitt, Peter A. 2005. Grenzen der Kreativität. *Lebende Sprachen*. 3: 104-111.

Schwarz, Barbara. 2011. Translation for Dubbing and Voice-Over. In: Malmkjaer & Windle (Hrsg.). *The Oxford Handbook of Translation Studies*. Oxford: Oxford University Press, 394-409.

Siever, Holger. 2006. Kreativität, Treue und Loyalität oder: Re-traduzindo Rosa para outro idioma. *Lebende Sprachen*. 4: 153-159.

Stolze, Radegundis. 1986. Zur Bedeutung von Hermeneutik und Textlinguistik beim Übersetzen. In: Snell-Hornby, Mary (Hrsg.). 1986. *Übersetzungswissenschaft –Eine Neuorientierung*. Tübingen: Francke, 133-159.

Umbreit, Hannelore. 1997. Zu eigenen Aspekten des Verhältnisses von literarischem und nicht literarischem Übersetzen. In: Fleischmann, Eberhard et. al. (Hrsg.). *Translationsdidaktik: Grundfragen der Übersetzungswissenschaft*. Tübingen: Narr Verlag, 546-551.

Vannerem, Mia / Snell-Hornby, Mary. 1986. Die Szene hinter dem Text: “scenes-and-frames semantics“ in der Übersetzung. In: Snell-Hornby, Mary (Hrsg.). 1986. *Übersetzungswissenschaft –Eine Neuorientierung*. Tübingen: Francke, 184-205.

Veit Uwe, Markus. 2000. Verstehen und Kreativität beim Übersetzen. *Lebende Sprachen*. 1:1-8.

Vermeer, Hans J. 1978. Ein Rahmen für eine allgemeine Translationstheorie. *Lebende Sprachen* 23: 99-102.

Vermeer, Hans J. 1986. Übersetzen als kultureller Transfer. In: Snell-Hornby, Mary (Hrsg.). 1986. *Übersetzungswissenschaft –Eine Neuorientierung*. Tübingen: Francke, 30-53.

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

Vermeer, Hans J./Witte, Heidrun. 1990. *Mögen Sie Zistrosen? Scenes & frames & channels im translatorischen Handeln. TEXTconTEXT, Beiheft 3*. Heidelberg: Julius Groos.

Whitman-Linsen, Candace. 1992. *Through the dubbing glass: the synchronization of American motion pictures into German, French and Spanish*. Frankfurt am Main: Lang.

Wilss, Wolfram. 1988. *Kognition und Übersetzen*. Tübingen: Niemeyer.

Wilss, Wolfram. 1996. *Knowledge and Skills in Translator Behavior*. Amsterdam: John Benjamins Translation Library.

Zababelscoa, Patrick. 2008. The nature of audiovisual text and its parameters. In: Díaz Cintas, Jorge (Hrsg.). *The didactics of audiovisual translation*. Amsterdam: John Benjamins Translation Library, 21-37.

## **NACHSCHLAGEWERKE**

Haberl, Michael. 2009. *Übersetzungskritik: A Clockwork Orange. Der Roman von Anthony Burgess in Gegenüberstellung zu zwei deutschen Übersetzungen*. Unveröffentlichte Diplomarbeit an der Universität Wien.

## **INTERNETQUELLEN**

<http://celtic-lyrics.com/lyrics/336.html> (abgerufen am 15.11.2012)

<http://cinquantamila.corriere.it/storyTellerThread.php?threadId=MostraVenezia5> (abgerufen am 20.7.2012)

[http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk\\_news/4832552.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/4832552.stm) (abgerufen am 15.11.2012)

<http://oxforddictionaries.com/definition/english/lolly?q=lolly> (abgerufen am 6.7.2012)

<http://oxforddictionaries.com/definition/english/nightcap?q=nightcap> (abgerufen am 10.10.2012)

<http://oxforddictionaries.com/definition/english/porridge?q=porridge> (abgerufen 11.11.2012)

<http://oxforddictionaries.com/definition/english/pottage?q=pottage> (abgerufen 11.11.2012)

<http://soomka.com/nadsat.html> (abgerufen am 3.7.2012)

<http://www.imdb.com/media/rm3216087296/tt0066921> (abgerufen am 15.2.2013)

<http://www.imdb.com/name/nm0000040/bio> (abgerufen am 4.7.2012).

<http://www.orah.ch/HP2009/40ThNoack/Aufsaeetze/19970416BruderEsau/19970416BruderEsau.html> (abgerufen am 31.10.2012)

[http://www.repubblica.it/2007/09/sezioni/spettacoli\\_e\\_cultura/kubrick-clockwork/kubrick-clockwork/kubrick-clockwork.html](http://www.repubblica.it/2007/09/sezioni/spettacoli_e_cultura/kubrick-clockwork/kubrick-clockwork/kubrick-clockwork.html) (abgerufen am 3.7.2012)

<http://www.slang.ie/index.php?county=all&entry=be+the+hokey&letter=B> (abgerufen am 24.10.2012)

<http://www.slang.ie/index.php?county=all&entry=Janey+mac&letter=J> (abgerufen am 24.10.2012)

<http://www.sparknotes.com/lit/mocking/themes.html> (abgerufen am 23.6.2012)

<http://www.treccani.it/vocabolario/rinfresco/> (abgerufen am 10.10.2012)

<http://www.treccani.it/vocabolario/usignolo/> (abgerufen am 10.10.2012)

<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=gorgeousity> (abgerufen am 19.2.2013)

## Zusammenfassung

Die vorliegende Masterarbeit verfolgt das Ziel, die Möglichkeiten der Kreativität in der Filmsynchronisation am Beispiel des britischen Films „*A Clockwork Orange*“ (Regie von Stanley Kubrick, 1971) zu finden. Aufmerksamkeit wird hier auf seine italienische Synchronfassung gelenkt.

Diese Masterarbeit besteht aus fünf Kapiteln. Im ersten Kapitel werden die für das analysierte Thema bedeutendsten Theorien der Translationswissenschaft vorgestellt. Dazu sind die Skopostheorie von Reiß/Vermeer (1984) und die Scenes-and-Frames-Semantics von Fillmore (1977) zu erwähnen. Es folgt die Erklärung der Anwendung dieses Ansatzes auch auf die Translationswissenschaft seitens Snell-Hornby/Vannerem (1986) und Vermeer/Witte (1990).

Im zweiten Kapitel wird das Thema der Kreativität im psychologischen Bereich eingeführt und nebenbei die Beziehung der Kreativität mit dem Übersetzen in der Translationswissenschaft erschöpfend aufgezeigt. In diesem Bereich zählen Kußmauls Ergebnisse (2007) zu den relevantesten; aufgrund dessen wurden sie auch für die Analyse der vorliegenden Masterarbeit angewandt. Im dritten Kapitel wird ein Überblick über die Filmsynchronisation mit besonderem Augenmerk auf deren Einschränkungen und Anforderungen umfassend erklärt. Die Filmsynchronisation wird als „constrained translation“ betrachtet, da die Erzählung auf zwei Kanälen (Ton und Bild) gleichzeitig erfolgt. Im Kapitel 4 wird der Film in Hinblick auf die Handlung, den gesprochenen Jargon Nadsat und die Musik präsentiert.

Die Analyse der Kreativitätsmöglichkeiten erfolgt dann im Kapitel 5 anhand repräsentativer Beispiele der italienischen Synchronfassung des Films „*A Clockwork Orange*“. Aus der Analyse ergab sich daraus, dass die Kreativität auf die Filmsynchronisation unterschiedlich angewandt werden kann. Viele Möglichkeiten können zum Einsatz gebracht werden, um ein kreatives Endprodukt anzubieten, das die Kreativitätsparameter und die Anforderungen der Filmsynchronisation aus funktionaler Sicht berücksichtigt.

## Abstract

This master thesis aims to find out the possibilities of creativity in film dubbing. The Italian dubbed version of the English film “*A Clockwork Orange*” (1971, Stanley Kubrick) was analyzed here.

This master thesis consists of five chapters. The first chapter deals with the most important functional theory of the Translation Studies, with a focus on the Skopostheorie of Reiß and Vermeer (1984) and the Scenes-and-Frames-Semantics of Fillmore (1977). This linguistic approach was also researched by other academics, such as Snell-Hornby/Vannerem (1986), Vermeer/Witte (1990) and, in more recent years, also by Paul Kußmaul (2007), who largely contributed to explain the relationship between translation and creativity and to find new ways to translate in a creative way. The second chapter focuses on the creativity topic. After a short introduction on creativity in the psychological field, the relation between creativity and translation was explained in detail.

The third chapter of this thesis aims to illustrate the process of film dubbing, along with its limits and different requirements. Film dubbing is considered a constrained translation because it takes place on two channels (sound and image) at the same time; these limits can also be an obstacle for the creation of new creative solutions. The fourth chapter gives a short introduction to the English film “*A Clockwork Orange*” and focuses on its most meaningful aspects, like the Nadsat slang and the musical choices.

The fifth and last chapter consists in the practical part of this thesis and aims to explain the various possibilities of creativity in dubbing, taking the Italian dubbed version of “*A Clockwork Orange*” as example. The analysis showed that creativity can be applied to film dubbing in various ways following the creativity criteria, dubbing’s requirements and the functional and target-oriented approach.

# Lebenslauf

## Persönliche Daten

Name, Vorname: Sist Elena  
Adresse: Wehlistraße 35-43/7/420  
1200 Wien (Österreich)  
E-Mail: [sist.elena@libero.it](mailto:sist.elena@libero.it)  
Staatsangehörigkeit: Italien  
Geburtsdatum und -ort: 05.11.1987 in Pordenone (PN), Italien

---

## Ausbildung

2010-2013 MA Übersetzen am Zentrum für Translationswissenschaft der Universität Wien (Wien, Österreich). Schwerpunkt Fachübersetzen; Sprachen: IT-DE-EN  
2006-2009 BA Comunicazione e Mediazione Interlinguistica (Kommunikation und interlinguale Mediation) an der Università degli Studi di Udine (Udine, Italien). Sprachen: IT-EN-DE. Abschluss mit gutem Erfolg  
9/2008-2/2009 Auslandsemester im Rahmen des Erasmus-Austauschprogramms an der Universität Leipzig (Deutschland).  
2001-2006 Istituto tecnico per il turismo (Technische Schule für Tourismus / Erwerb der Matura) "F. Da Collo", Conegliano (TV), Italien. Abschluss mit Auszeichnung

---

## Berufserfahrungen

Frühling 2011 Übersetzungen für die italienische Website der Sportveranstaltung „Ironman 70.3“, St. Pölten (Österreich) im Rahmen einer Lehrveranstaltung an der Universität Wien.  
22/23 Mai 2011 Infopoint-Mitarbeiterin bei der Sportveranstaltung „Ironman 70.3“, St. Pölten (Österreich).  
10/2009 - 01/2010 Praktikantin des Übersetzungsbüros „Arbeitsgemeinschaft technischer Übersetzer“ ATÜ Daemisch-Falgueras in Regensburg (Deutschland).  
Sommer 2005 Praktikantin im Hotel „Prata Verde“ \*\*\*, Prata di Pordenone (PN), Italien.

---



## Sprachkenntnisse

Italienisch	Muttersprache
Deutsch	fließend in Wort und Schrift
Englisch	fließend in Wort und Schrift
Spanisch	Gute Grundkenntnisse

---

## Andere Kenntnisse

Sehr gute EDV-Kenntnisse, Internet

Across

SDL Trados

Win-Caps

---

## Andere Erfahrungen

2005	Studienaufenthalt (drei Wochen) an der St. Mary's Secondary School in Baldoyle, Dublin (Irland).
Frühling 2010	Übersetzung eines Zeitungsartikels für die Zeitung „ <i>News Street Service</i> “ im Rahmen einer Lehrveranstaltung an der Universität Wien (EN-DE)

---

## Interessen

Ich liebe reisen und neue Erfahrungen erleben. Meine Leidenschaften sind die Fremdsprachen, Lesen, Kino, Musik, Kunst, Literatur und Radsport.