



universität  
wien

## MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Zwischen Unterhaltung und Sprachplanung:  
Die Synchronisation von Zeichentrickserien am Beispiel der  
kroatischen Synchronfassung von *Spongebob  
Squarepants*“

verfasst von / submitted by

Marina Barbić, B.A.

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of

Master of Arts (MA)

Wien, 2017 / Vienna 2017

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

A 060 363 342

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

Masterstudium Übersetzen UG 2002 B/K/S Englisch

Betreut von / Supervisor:

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

## Danksagung

Zuerst möchte ich mich bei ao. Univ.-Prof. Mag. Dr. Klaus Kaindl für die Betreuung meiner Masterarbeit und die vielen konstruktiven Vorschläge rund um meine Themenstellung bedanken.

Außerdem gilt mein Dank meinem Ehemann und besten Freund, der mich durch alle Hochs und Tiefs während des Studiums begleitete und mir stets eine Stütze war.

Ich bedanke mich auch bei meinen Freundinnen, die mir während der Studienzeit mit ermutigenden Ratschlägen zur Seite standen und deren Gesellschaft mir während des Verfassens dieser Arbeit stets eine willkommene Abwechslung war.

Zu guter Letzt bedanke ich mich bei meiner Familie für ihre moralische Unterstützung während des Studiums und dafür, dass sie sich mit bohrenden Fragen rund ums Studium zurückgehalten haben. Hvala vam što ste takvi kakvi jeste!

# Inhaltsverzeichnis

<b>0. Einleitung</b> .....	<b>1</b>
<b>1. Die funktionale Übersetzungswissenschaft</b> .....	<b>3</b>
1.1. Die Skopostheorie .....	3
1.1.1. Der Skopos .....	4
1.1.2. Der Text als Informationsangebot .....	6
1.1.3. TranslatorInnen als ExpertInnen .....	9
1.1.4. Kohärenz .....	9
1.1.5. Äquivalenz und Adäquatheit .....	10
1.2. Die Theorie vom Translatorischen Handeln.....	12
1.2.1. Der Text als Botschaftsträger .....	12
1.2.2. TranslatorInnen als ExpertInnen des transkulturellen Transfers .....	14
1.2.3. Translation im Handlungsgefüge .....	15
1.3. Ausweitung des Skoposbegriffs .....	18
1.3.1 Translationskultur und Translationsnormen.....	18
1.3.2 Arbitrarität des Skopos .....	19
1.3.3 Skopostypologie .....	21
1.4. Zusammenfassung des theoretischen Rahmens.....	25
<b>2. Audiovisuelle Translation</b> .....	<b>28</b>
2.1. Der audiovisuelle Text .....	29
2.2. Arten audiovisueller Translation und ihre Verwendung .....	30
2.3. Der Weg zum eigenen Forschungsbereich .....	32
2.4. Zukünftige Herausforderungen der AVT .....	35
2.5. Synchronisationsforschung .....	37
2.5.1. Untertitelung vs. Synchronisation .....	39
2.5.2. Linguistische Ansätze.....	41
2.5.3. Prozessbezogene Ansätze .....	44
2.5.4. Soziolinguistische Ansätze .....	47
2.5.5. Deskriptive Ansätze.....	48
2.5.6. Synchronisation und Kulturtransfer.....	49

2.5.7. Synchronisation und Humor .....	52
2.6. Audiovisuelle Translation in Kroatien .....	55
2.6.1. Sprache, Identität und Translation in Kroatien.....	56
<b>3. Cartoons .....</b>	<b>63</b>
3.1. Definitionen und Charakteristika .....	63
3.1.1. Begriffsbezeichnungen .....	63
3.1.2. Charakteristika.....	65
3.1.3. Die Frage der Zielgruppe.....	66
3.2. Cartoons in der Synchronisationsforschung .....	68
3.2.1. Synchronität.....	69
3.2.2. Kreativer Sprachgebrauch .....	72
3.2.3. Kulturelle und ideologische Elemente.....	74
<b>4. Spongebob Squarepants.....</b>	<b>75</b>
4.1. Handlung und Charaktere.....	76
4.1.1. Hauptcharaktere.....	77
4.1.2. Nebencharaktere .....	78
4.2. Funktionen und Zielpublikum .....	79
<b>5. Analyse der kroatischen Synchronisation .....</b>	<b>81</b>
5.1. Skopos und Zielpublikum .....	82
5.2. Verwendung von Dialekten .....	83
5.2.1. Kajkavisch .....	85
5.2.2. Štokavisch .....	86
5.2.3. Čakavisch .....	86
5.2.4. Bosnisch .....	87
5.3. Übersetzungsrelevante Elemente und Translationstypen .....	88
5.3.1. Eigennamen .....	88
5.3.2. Wortspiele .....	95
5.3.3. Lieder.....	99
5.3.4. Kulturelle Referenzen.....	103
5.4. Schlussfolgerungen .....	110
5.4.1. Starke zielkulturelle Anpassung.....	110
5.4.2. Ausweitung des Skopos.....	111

5.4.3. Auswirkungen auf Kohärenz und Adäquatheit .....	113
5.4.4. Störungen der Bild-Text-Beziehung.....	114
<b>6. Conclusio .....</b>	<b>115</b>
<b>7. Bibliographie.....</b>	<b>117</b>
7.1. Primärliteratur .....	117
7.2. Sekundärliteratur .....	117

## 0. Einleitung

Die vorliegende Masterarbeit befasst sich mit dem Thema der Synchronisation von Zeichentrickserien, einem Gebiet, dem in der Synchronisationsforschung eher wenig Aufmerksamkeit geschenkt wird. Dabei sind Zeichentrickserien eine der ersten audiovisuellen Inhalte, mit denen ein Mensch konfrontiert wird und fungieren als wichtiger Begleiter in der Kindheit, da sie uns die Welt um uns herum auf spielerische Weise erklären und dabei wichtige Werte vermitteln. Das *Spielerische* hat bei Zeichentrickserien somit eine zentrale Rolle.

In dieser Arbeit soll festgesellt werden, welche intratextuellen und extratextuellen Faktoren die Synchronisation von Zeichentrickserien beeinflussen. Ist die Umsetzung der unterhaltenden Funktion oberster Primat oder spielen andere Faktoren eine Rolle? Als Korpus wurde die kroatische Synchronisation der amerikanischen Zeichentrickserie *Spongebob Squarepants* gewählt, die sich nicht nur in Amerika, sondern weltweit bei Groß und Klein an Beliebtheit erfreute. „Spongebob ist nicht nur einfach Zeichentrick. Er ist ein Phänomen“ heißt es auf dem DVD-Cover der ersten Season. Die Idee zur Untersuchung der kroatischen Synchronisation kam, als der Autorin auffiel, dass sich diese in vielen Aspekten von der Originalversion unterscheidet und sie herausfinden wollte, wodurch dies bedingt ist.

Als theoretischer Ausgangspunkt dieser Arbeit dient die funktionale Übersetzungswissenschaft, die das Zielpublikum in den Vordergrund stellt, von dem der Zweck einer Translation abhängig ist. Mithilfe der Skopostheorie (Reiß/Vermeer 1984) und der Skopostypologie (Prunč 1997) soll geklärt werden, ob die kroatische Version der Zeichentrickserie dieselbe Funktion wie der Ausgangstext erfüllt und mit welchen Mitteln dieses Ziel erreicht wird.

Die Arbeit gliedert sich in vier Kapitel. Im ersten Kapitel werden zunächst die Grundlagen der funktionalen Übersetzungswissenschaft vorgestellt. Von besonderer Bedeutung sind die Skopostheorie von Reiß/Vermeer (1984) und die Theorie vom Translatorischen Handeln von Holz-Mänttari (1984), die das Translat als eigenständigen Text in einer neuen soziokulturellen Umgebung sehen und die Funktion eines Textes vom Zielpublikum abhängig machen. Für die Synchronisation erscheint dieser Aspekt essentiell, da das Zielpublikum keinen Zugang zum Originaltext hat und der Erfolg einer

synchronisierten Serie oder eines Films schließlich davon abhängt, ob das Zielpublikum Gefallen daran finden konnte. Der Erfolg einer Synchronisation hängt auch davon ab, inwiefern die Erwartungen des Zielpublikums im Hinblick auf das audiovisuelle Produkt erfüllt wurden, die durch den soziokulturellen Kontext beeinflusst werden. Daher dient auch die Theorie von der Arbitrarität des Skopos nach Prunč (1997) und seine Skopostypologie als weiterer theoretischer Ausgangspunkt, die retrospektiv Schlüsse auf den soziokulturellen Kontext zulässt.

Thema des zweiten Kapitels ist der Forschungsbereich der audiovisuellen Translation. Nach einem kurzen Überblick über die Charakteristika des audiovisuellen Textes und die Eckpfeiler der geschichtlichen Entwicklung, folgt eine genaue Beschreibung der bisherigen Forschung zum Thema Synchronisation. Diese war zu Beginn noch von linguistischen Ansätzen geprägt und widmete sich nach und nach neuen Aspekten als bloß der Frage nach der sprachlichen Umsetzung. Ein eigenes Unterkapitel zum Thema der audiovisuellen Translation in Kroatien soll den soziokulturellen Rahmen skizzieren, in dem der gegenständliche Zieltext eingebettet ist.

Das dritte Kapitel behandelt die Charakteristika des Cartoons als audiovisuellen Text und die Forschung zum Thema Synchronisation von Cartoons. Es wird sich zeigen, dass TranslatorInnen dabei anderen Herausforderungen begegnen als bei der Synchronisation von Filmen oder Serien. Aspekte wie Bewegungssynchronität, kreative Sprache sowie der Umgang mit kulturellen und ideologischen Elementen spielen eine besondere Rolle.

Im vierten Kapitel wird schließlich das gegenständliche Untersuchungsmaterial vorgestellt. Nach einer kurzen Beschreibung der wichtigsten Charaktere erfolgt eine Einschätzung des Zielpublikums und der Funktionen der Serie. Das abschließende fünfte Kapitel bildet die Analyse des Zieltextes, wobei zuerst die Makrostruktur betrachtet wird und anschließend übersetzungsrelevante Elemente und ihre Umsetzung im Kroatischen vorgestellt werden. Die Analyse soll dabei Antworten auf die Fragen nach möglichen Beweggründen für die starke Abweichung vom Zieltext geben und klären, ob die Funktion des Textes im Sinne der funktionalen Übersetzungswissenschaft erfüllt wurde.

# 1. Die funktionale Übersetzungswissenschaft

Bei meinen Untersuchungen der kroatischen Synchronfassungen der Zeichentrickserie *Spongebob Squarepants* gehe ich stets von einer funktionalen Übersetzungstheorie aus. Im Fokus dieser Übersetzungstheorie stehen die RezipientInnen und der Zweck eines Translats. In dieser Theorie wird der Zieltext als eigenständiger Text behandelt, der unabhängig vom Ausgangstext vom Zielpublikum rezipiert wird. Das bedeutet auch, dass Texte auf unterschiedliche Weise interpretiert werden können, da die Interpretation eines Textes von den situativen und soziokulturellen Umständen abhängt (vgl. Reiß/Vermeer 1954:102ff).

Die funktionale Übersetzungswissenschaft kann als Neuorientierung der bis damals komparativ-linguistisch-geleiteten Übersetzungswissenschaft verstanden werden, die sowohl für fachliches als auch für literarisches Übersetzen Gültigkeit anstrebt (vgl. Nord 1993:8f). Mit den funktionalen Ansätzen verändert sich das Verständnis vom Übersetzen. Die damals nicht nur bei Laien vorherrschende Annahme, Übersetzen sei die bloße Reproduktion von Wörtern in einer anderen Sprache, wurde mit den funktionalen Ansätzen ad acta gelegt. Die funktionale Übersetzungswissenschaft versteht Übersetzen als komplexen Prozess, der bewusste translatorische Entscheidungen fordert. Stolze (2011:181) schreibt hierzu:

Durch die Betrachtung des Entstehungsprozesses der Übersetzung und seiner Einbettung in kommunikative Zusammenhänge wurde versucht, die Einflussgrößen zu erfassen und die soziale Determiniertheit der Übersetzung herauszuarbeiten. Dies schuf einen neuen Zugang zur Erforschung des Übersetzens und zur Bewertung von Übersetzungen.

## 1.1. Die Skopostheorie

In ihrem Werk „Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie“ (1984) setzen Reiß/Vermeer das Hauptaugenmerk auf den Translationsprozess und sein Produkt, das Translat. In ihrer Theorie gehen sie davon aus, dass Translation eine kommunikative Handlung ist und immer in einen situativen Kontext eingebettet ist. Die KommunikationsteilnehmerInnen sind Teil dieses situativen Kontextes, der wiederum durch soziale, kulturelle und individuelle Gegebenheiten beeinflusst wird (vgl. 1984:18).



Reiß/Vermeer richten ihren Fokus stark auf die situativen Elemente einer Kommunikationssituation, da sie ihrer Auffassung nach über die Art und Weise, wie eine Nachricht empfangen wird, entscheiden. Starken Einfluss auf die Rezeption einer Nachricht hat der kulturelle Kontext, da sich die Bedeutung einer Nachricht erst unter Berücksichtigung des kulturellen Kontextes erschließt. Reiß und Vermeer kritisieren daher die Ansätze in der Übersetzungswissenschaft, die dem Aspekt der Kulturgebundenheit einer Nachricht keine bzw. wenig Aufmerksamkeit schenken (vgl. 1984:43). Sie bemängeln im Speziellen die Auffassung, dass die Bedeutung einer Nachricht in einer Ausgangskultur aus der übersetzt wird auch in der Zielkultur, in die übersetzt wird, gleich ist. Denkt man diesen Gedanken zu Ende, hieße dies, dass Bedeutungen sprachübergreifend existieren und die Aufgabe der TranslatorInnen demnach die bloße sprachliche Ausformulierung der Bedeutung sei. Diese Annahme macht Translation zu einem zweistufigen Prozess, der den Ausgangstext als Maßstab sieht (vgl. 1984: 31ff). Reiß/Vermeer stellen diesen Prozess in Frage und fordern stattdessen die Konzentration auf das Translat und seine RezipientInnen. Ihr Verständnis von Translation fassen sie wie folgt zusammen:

- 1) Ein Translat ist skoposbedingt.
- 2) Ein Translat ist ein Informationsangebot in einer Zielkultur und –sprache über ein Informationsangebot in einer Ausgangskultur und -sprache.
- 3) Ein Translat bildet ein Informationsangebot nicht umkehrbar eindeutig ab.
- 4) Ein Translat muss in sich kohärent sein.
- 5) Ein Translat muss mit dem Ausgangstext kohärent sein.
- 6) Die angeführten Regeln sind untereinander in der angegebenen Reihenfolge hierarchisch geordnet („verkettet“). (Reiß/Vermeer, 1984:119)

### **1.1.1. Der Skopos**

Das Wort „Skopos“ stammt aus dem Griechischen und bedeutet Ziel, Zweck, Funktion. Die Begriffe werden in der Translationswissenschaft synonym verwendet. In seinem Werk *Skopos und Translationsauftrag* erläutert Vermeer (1990) die unterschiedlichen Bedeutungsnuancen zwischen den Begriffen Ziel, Zweck, Absicht, Intention und Funktion. Für den translatorischen Handlungsrahmen wählt er den Begriff Ziel, da mithilfe einer translatorischen Handlung ein bestimmtes Ziel erreicht werden soll (vgl. 1990:93f). Für die Ausdifferenzierung der Begriffe Intention und Funktion bezieht Vermeer die Ausführungen von Nord (1988) ein. Die beiden Begriffe unterscheiden sich in ihrer Perspektive. Die *Intention* geht dabei von TextproduzentInnen aus, die mit einem Text eine bestimmte Wirkung erzielen wollen. Die ZieltextrezipientInnen nehmen auf

der anderen Seite die *Funktion* des Textes wahr. Im Idealfall sind Intention und Funktion eines Textes deckungsgleich. Tritt jedoch der gegenteilige Fall ein, wird das Ziel des Textes verfehlt (vgl. Vermer 1990:94f).

Reiß/Vermeer (1984) setzen Texte mit Handlungen gleich. Für sie liegt jeder Handlung ein Zweck zugrunde, was in weiterer Folge bedeutet, dass „jeder Text zu einem bestimmten Gebrauch verfaßt wird, daß er auch in diesem Gebrauch funktionieren soll“ (Vermeer 1990:20). Da menschliche Kommunikation eine Handlung darstellt, verfolgt auch jede menschliche Kommunikation einen Zweck. Ob eine Handlung bzw. Kommunikation Erfolg hat, wird zwischen den Kommunikationspartnern entschieden, da entweder der Zweck der Handlung erfüllt wird, die Handlung also „glückt“, oder eine unerwartete Reaktion, ein „Protest“ folgt (vgl. 1984:100). Reiß/Vermeer postulieren somit den Zweck einer Handlung und in weiterer Folge einer Translation als oberstes Gebot und sehen die Art und Weise, wie Translation durchgeführt wird, als zweitrangig an. Für sie gilt: „Die Dominante aller Translation ist der Zweck“ (1984:96). Es gibt nicht den einen richtigen Zieltext, denn von ein und demselben Ausgangstext können verschiedene Translate entstehen, wenn sich die Skopoi der einzelnen Texte unterscheiden (vgl. 1984:100).

Wodurch wird der Zweck bestimmt? Der Zweck eines Textes wird durch das Zielpublikum bestimmt, für das ein Text erstellt wird. „Eine Skoposbestimmung kann nur bei möglicher Einschätzung der Zielempfänger vorgenommen werden“ (1984:102). TranslatorInnen können also nur adäquat übersetzen und dolmetschen, wenn sie die Erwartungen des Zielpublikums an den Text kennen. Reiß/Vermeer bezeichnen das Zielpublikum auch als „Sondersorte des Skopos“ (1984:101). Texte können aber auch mehrere Skopoi haben, die einer nachvollziehbaren und logischen Hierarchie folgen.

Menschliche Kommunikation ist kulturspezifisch, das heißt, sie ist durch gewisse Normen geregelt, die sich von Kultur zu Kultur unterscheiden und die sich mit der Zeit auch ändern können (vgl. 1984:96). Reiß/Vermeer folgern daraus, dass die Funktionen des Ausgangstextes und des Zieltextes somit auch voneinander abweichen können (1984:101f). Bei Ihnen wird das Abweichen vom Ausgangstext zur Regel anstatt wie in bisherigen Theorien zur Ausnahme. „Es ist nicht ein Skopos weiterzureichen; es ist über ein Text-als-Handlung unter neuen situationellen Umständen zu informieren“

(1984:115)<sup>1</sup>. Der Ausgangstext wird für die Ausgangskultur konzipiert und der Zieltext für die Zielkultur. Allein daraus kann gefolgert werden, dass es sich um zwei separate Texte handelt. Der Zieltext muss dem Ausgangstext also keineswegs eins-zu-eins entsprechen:

Also können Translat und sein Ausgangstext u.U. recht weit voneinander abweichen – und zwar nicht nur in der Formulierung und in Teilen des Inhalts, sondern auch in der Zielsetzung und eben deshalb in ihrer Formulierung und in Teilen des Inhalts. (Vermeer 1980:81)

Der Zieltext muss in der Zielkultur seinem Skopos gerecht werden, bzw. „funktionieren“, (Vermeer 1990:77). TranslatorInnen sind durch Ihre Profession und Berufsethik dazu verpflichtet, nach bestem Wissen und Gewissen zu handeln und den Skopos zu erreichen (vgl. Vermeer 1990:77).

Vermeer deutet darauf hin, dass in Bezug auf den Skoposbegriff Differenzierungen anzustellen sind. So kann sich der Skopos auf eine Übersetzungshandlung beziehen. In diesem Fall spricht man vom „äußeren Skopos“ oder auch „Translationsskopos“ (Vermeer 1990:101). Dieser ergibt sich aus dem Translationsauftrag. Der Skopos kann sich auch auf das Übersetzungsergebnis beziehen, also auf den Zieltext, der eine bestimmte Funktion innehat. In diesem Fall spricht Vermeer vom „inneren Skopos“ bzw. dem „Translatsskopos“ (1990:101). Jede Translation weist implizit oder explizit einen Skopos auf, da jede translatorische Handlung aus einem Auftrag zur Translation resultiert (vgl. Vermeer 1990:118). „Skopos einer Translation ist also das für sie nach bzw. in der Festlegung eines Auftrags (durch Abstimmung mit dem Translator) bestimmte Ziel bzw. der ... bestimmte Zweck“ (Vermeer 1990:127). Für die Bestimmung des Skopos bedarf es sehr präzisen Auftragsangaben, die in der Realität eher Mangelware sind (vgl. Vermeer 1990:127). Dieser vorgegebene Skopos wird von TranslatorInnen mit dem nötigen zielkulturellen Hintergrundwissen auf seine Adäquatheit geprüft und die TranslatorInnen entscheiden, ob und welche Änderungen am Text vorgenommen werden müssen, um diesem gerecht zu werden (vgl. Vermeer 1990: 127f).

### **1.1.2. Der Text als Informationsangebot**

Reiß/Vermeer kritisieren in ihrer Theorie, die Annahme, dass Texte wie Instruktionen zu verstehen sind, die zu einer bestimmten Handlung, Interpretation etc. führen sollen. Dies führt dazu, dass bei der Übersetzung eines Textes zu viel Aufmerksamkeit auf die

---

<sup>1</sup> Wenn es der Zweck verlangt, kann ein Zieltext aber auch den Ausgangstext in Form und Inhalt wiedergeben, und zu einer „Imitation des Ausgangstextes“ (Reiß/Vermeer 1984:114) werden.

mögliche Verfälschung des Ausgangstexts gelegt wird, was wiederum dazu führt, dass kulturelle und situative Aspekte unbeachtet bleiben und der Prozess des Übersetzens als ein zweistufiger Vorgang verstanden wird (vgl. 1984:74ff). Daraus resultiert die Grundannahme, dass Übersetzen nur aus einem Sprachwechsel bestehe und nur Teilaspekte eines Textes übersetzt werden können. Bei wörtlicher Übersetzung kommt der Sinn zu kurz, bei sinngetreuer Übersetzung kommt es zu unvermeidbaren Formveränderungen und bei wirkungstreuer Übersetzung kann es wiederum zu Sinnverfälschungen kommen (vgl. 1984:35). Als grundlegendes Problem dieser engen Auffassung von Translation nennen sie die Unantastbarkeit des Ausgangstextes und postulieren daher die Theorie vom Ausgangstext als Informationsangebot und dem Translat als Informationsangebot über ein Informationsangebot:

Entscheidend für unsere Theorie als einheitliche Translationstheorie ist, dass jedes Translat (Übersetzung und Verdolmetschung) unabhängig von seiner Funktion [...] und Textsorte als Informationsangebot in einer Zielsprache und deren –kultur (IA<sub>Z</sub>) über ein Informationsangebot aus einer Ausgangssprache und deren –kultur (IA<sub>A</sub>) gefaßt wird. (1984:76)

Durch diese „Entthronung“ des Ausgangstextes wird es legitim, sich von einer wortgebundenen hin zu einer komplexeren und flexibleren Betrachtungsweise von Translation zu bewegen. Neu an dieser Theorie ist auch die Rolle der TranslatorInnen als TextrezipientInnen, von deren Verständnis und Interpretation des Textes das darauffolgende Verfassen des Zieltextes abhängig ist. Der Text muss für die TranslatorInnen verständlich sein, damit sie die Nachricht der AutorInnen verstehen und interpretieren können, um letztendlich diese Nachricht für die eigentlichen RezipientInnen produzieren zu können (vgl. 1984:114).

Vor allem das Zielpublikum und seine Erwartungen, die durch kulturelle Gegebenheiten geprägt sind, rücken bei der Zieltextproduktion in den Vordergrund. Wenn TranslatorInnen einen Text verfassen, so ziehen sie immer das Zielpublikum und seinen soziokulturellen Kontext in Betracht. Reiß/Vermeer betonen, dass bei jeder Translation ein Zielpublikum vorhanden ist, auch wenn es den TranslatorInnen nicht im Detail bekannt ist:

„Bei jeder Translation wird auf eine intendierte Rezipientenschaft hin übersetzt/gedolmetscht. Die Rezipienten und ihre Situationen müssen dem Translator dabei nicht bewußt werden, sie brauchen nicht exakt angebbbar zu sein, - sie sind aber da“. (1984:85)

Auch Nord (vgl. 1997:111) suggeriert, dass TranslatorInnen beim Erstellen eines Zieltextes immer eine bestimmte Zielgruppe vor Augen haben. Auch wenn sie nicht immer genau wissen für wen *genau* sie ihren Text verfassen, so wissen sie hingegen

immer, wen ihr Text *nicht* anspricht. TranslatorInnen haben also Grundannahmen darüber, wer mit dem Zieltext erreicht werden soll und können aufgrund dieser Antizipation entscheiden, wie der Zieltext in Form und Inhalt aussehen soll. Dieser Aspekt erscheint mir für die Synchronisation relevant, da bei der Erstellung einer Synchronfassung immer ein intendiertes Publikum vorhanden ist. Es ist zwar nicht genau definierbar, da Fernsehen bzw. Kino Massenmedien sind und daher auch einem breiten Publikum zugänglich sind. Nichtsdestotrotz, lassen die im Film bzw. in der Serie vermittelten Inhalte Vermutungen im Hinblick auf die intendierte RezipientInnenschaft zu. Wichtig bei der Theorie vom Text als Informationsangebot erscheint auch, dass Texte nicht nur sprachliche, sondern auch nonverbale Elemente enthalten können, die bei der Translation in Betracht gezogen werden müssen, da sie genauso wie die sprachlichen Informationen, vom ZieltextrezipientInnen interpretiert werden (vgl. Reiß/Vermeer, 1984:67).

Ausgangstext und Zieltext können sich in ihrer Funktion und in den angebotenen Informationen unterscheiden. Texte werden nämlich immer in einem bestimmten soziokulturellen Kontext rezipiert. So haben Ausgangs- und ZieltextrezipientInnen bedingt durch ihren situativen Kontext unterschiedliche Erwartungen an den Text und interpretieren ihn folglich auch auf unterschiedliche Weise (vgl. Nord 1997:16). Die Erwartungen des Ausgangstextpublikums und des Zieltextpublikums divergieren, da die zwei Gruppen zu unterschiedlichen Sprach- und Kultursystemen gehören. Folglich werden also die TranslatorInnen im Zieltext andere Informationen anbieten, als die AutorInnen im Ausgangstext (vgl. Reiß/Vermeer 1984:114). TranslatorInnen bieten nicht weniger und nicht mehr Informationen an, sie bieten so viel Information, wie sie „dies als für den Zieltextrezipienten angesichts seiner Translation eines Ausgangstextes für optimal hält“ (Reiß/Vermeer, 1984:123).

Der Zieltext ist daher unabhängig vom Ausgangstext zu betrachten, da er in einem neuen sozio-kulturellen Kontext entsteht. Durch die Erfüllung seiner Funktion trägt er zur Kommunikation bei, er wird von Vermeer (1990:31) „nicht nur als (mehr oder minder von einer gegebenen Situation losgelöstes) sprachliches Phänomen betrachtet, sondern als kommunikatives Handlungselement in Situation“.

### **1.1.3. TranslatorInnen als ExpertInnen**

Bei Reiß/Vermeer rücken die TranslatorInnen als Schlüsselfiguren des Übersetzungsvorgangs in den Vordergrund. Sie sind ExpertInnen, die durch ihr Vorwissen um die Erwartungen des Zielpublikums, bewusste translatorische Entscheidungen treffen. Reiß/Vermeer distanzieren sich von der Bezeichnung der TranslatorInnen als bloße SprachmittlerInnen (vgl. 1984:86). Vermeer schreibt in einem späteren Werk hierzu:

In keinem Fall ist translatorisches Handeln und damit Übersetzen und Dolmetschen für uns schlechthin die bloße Umsetzung eines Textes aus einer Sprache a in eine Sprache z. Translatorisches Handeln ist vielmehr eigenverantwortliches Expertenhandeln. (Vermeer 1990:42)

Die Fähigkeit, nicht nur zwischen zwei Sprachen, sondern auch zwischen zwei Kulturen zu vermitteln, macht TranslatorInnen zu ExpertInnen. Sie können mit anderen ExpertInnen wie RechtsanwältInnen, ZahntechnikerInnen usw. verglichen werden, auf deren Expertise andere Menschen angewiesen sind (vgl. Vermeer 1990:41). Reiß/Vermeer betonen die bedeutende Rolle der TranslatorInnen als Entscheidungsträger im Translationsprozess, denn schließlich haben sie das notwendige Sprach- und Kulturwissen, das sie dazu befähigt, Informationsangebote in eine fremde Kultur und Sprache zu übertragen (1984:87).

### **1.1.4. Kohärenz**

Reiß/Vermeer sprechen in ihrer Skopostheorie auch das Element der Kohärenz an, welche sich auf das Verständnis des Textes durch die RezipientInnen bezieht. Sie meinen dazu Folgendes: „Eine Nachricht gilt als „verstanden“, wenn sie vom Rezipienten als in sich hinreichend kohärent und als hinreichend kohärent mit seiner (Rezipienten-) Situation interpretiert werden kann bzw. wird“ (1984:109). Sie betonen dabei, dass das Verständnis immer von situativen Gegebenheiten zum Zeitpunkt der Zieltextrezeption bedingt ist. Ob der Zieltext verstanden wird, hängt davon, ab ob die TranslatorInnen den situativen Kontext, zu dem auch das Vorwissen des Publikums gehört, ausreichend antizipiert haben. „Kohärenz kommt ja auch durch die Verknüpfung von kulturellen Vor- (bzw. Sach-) und sprachlichem Wissen (von kultureller und sprachlicher Kompetenz) zustande“ (1984:112). Der Zieltext muss also nicht nur auf seiner sprachlichen Ebene, sondern auch im Hinblick auf die Situation verstanden werden, damit die Kommunikation glückt. Hierbei sprechen Reiß/Vermeer von „intratextueller Kohärenz“ (1984:109). Es gibt eine weitere Kohärenzebene: die

„intertextuelle Kohärenz“, auch als „Fidelitätsregel“ bezeichnet (1984:114). Hiermit ist die Kohärenz zwischen Ausgangs- und Zieltext gemeint:

Miteinander kohärent sein müssen

- (1) die vom Produzenten im Ausgangstext enkodierte Nachricht in der Rezeptionsweise durch den Translator,
- (2) die vom Translator als Rezipient dieser Nachricht interpretierte Nachricht,
- (3) die vom rezipierenden Translator als (Re-)Produzent enkodierte Nachricht für den Zielrezipienten. (1984:114)

Wichtig ist hier also, dass der Sinn auf seinem Weg vom Ausgangstext bis zum Zieltext nicht verfälscht wird. Reiß/Vermeer betonen jedoch, dass die intratextuelle Kohärenz einen höheren Stellenwert hat, da ein Text primär in sich kohärent sein muss, um verstanden werden zu können. Frei interpretiert bedeutet dies, dass auch die Verfälschung des Sinns im Ausgangstext in Kauf genommen wird, wenn der Zieltext ein kohärentes Ganzes bildet.

### **1.1.5. Äquivalenz und Adäquatheit**

In ihrer Theorie beschäftigen sich Reiß/Vermeer auch mit den beiden Begriffen der Äquivalenz und Adäquatheit. Sie halten fest, dass Äquivalenz als eine spezifische Beziehung zwischen Ausgangstext und Zieltext bzw. zwischen Textelementen aus Ausgangs- und Zieltext zu verstehen ist. Äquivalenz ist jedoch ein Begriff, dem nur Rechnung getragen werden kann, wenn Ausgangstext und Zieltext dieselbe Funktion haben. Reiß und Vermeer sprechen hier von Äquivalenz auf textueller Ebene. Sie weisen jedoch darauf hin, dass „Textäquivalenz sich aus so vielen Elementen aufbaut wie ein Text selbst“ (1984:129). Äquivalenz zwischen einzelnen Textelementen bedeutet nicht automatisch auch Äquivalenz auf gesamter Textebene und umgekehrt, denn unter Textäquivalenz verstehen Reiß und Vermeer auch Äquivalenz auf kultureller Ebene (vgl. 1984:131).

Auch wenn der Äquivalenzbegriff in der funktionalen Translationswissenschaft kein anzustrebendes Ziel darstellt, lehnen Reiß/Vermeer die Forderung nach Äquivalenz nicht vollkommen ab, sondern machen ihn vom Zielpublikum abhängig. Wenn ein Fachtext beispielsweise für Fachleute übersetzt wird, sehen sie das Streben nach Äquivalenz als legitim (vgl. 1984:37). In diesem Fall wiederum, werden die Erwartungen des Zielpublikums erfüllt. Dies zeigt, dass die Skopostheorie den Äquivalenzbegriff nicht völlig ausschließt, sondern seine Auslegung vom Zielpublikum abhängig macht. Funktionskonstanz von Ausgangstext und Zieltext werden als

Ausnahme- und nicht als Regelfall bezeichnet. Prunč deutet darauf hin, dass Texte komplexe Gebilde sind, die oft nicht nur einen Zweck erfüllen, sondern sich aus mehreren Funktionen zusammensetzen, genauso wie sie auch von unterschiedlichen RezipientInnen auf unterschiedliche Weise interpretiert werden können. Funktionskonstanz ist demnach

bei genauerem Hinsehen auch nur bei einem eindimensionalen, in all seinen Elementen monofunktionalen Text möglich. Bei komplexeren Texten deren Elemente im sprachlichen, literarischen und kulturellem Umfeld mehrere einander überlagernde Funktionen haben, unterschiedliche Interessen bedienen und von Rezipienten mit unterschiedlichen kognitiven kulturellen Hintergründen interpretiert werden, stellt ein absolut funktionsgleiches Translat den Ausnahme –und nicht den Regelfall dar. (Prunč 2002:164)

In ihrer Theorie sprechen Reiß/Vermeer dem Begriff der Adäquatheit weitaus größere Bedeutung zu und definieren ihn wie folgt:

„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 Translationsprozess verfolgt“. (1984:139)

Adäquatheit ist somit gegeben, wenn der Zweck unter Beachtung des Zielpublikums erfüllt wird. Wie übersetzt wird, hängt von der Funktion des Textes und dem situativen Kontext des Zielpublikums ab. Ein Text ist dann adäquat, wenn er zur Zeit seiner Rezeption unter den soziokulturellen Umständen für das Zielpublikum „Sinn macht“ (vgl. 1984:99). Dieser Gedanke erscheint mir dahingehend wichtig, als RezipientInnen einer Synchronfassung meistens keinen Zugang zum Ausgangstext haben und es auch nicht in ihrem primären Interesse liegt, die Synchronfassung mit dem Original zu vergleichen. Sie sehen einen bestimmten Film bzw. eine Serie mit einer bestimmten Intention, beispielsweise um unterhalten zu werden, Nervenkitzel zu erleben etc. Sie interpretieren den Zieltext aufgrund der dargebotenen Informationen. Umso wichtiger ist es, dass diese Informationen stimmig und für die RezipientInnen nachvollziehbar sind, damit kein sogenannter „Protest“ erfolgt.

Prunč (2002) kann der Forderung nach Adäquatheit statt nach Äquivalenz durchaus Plausibilität abgewinnen, da die TranslatorInnen sich dadurch auf die Erfüllung der Funktion im soziokulturellen Kontext der RezipientInnen konzentrieren können. Für ihn gewinnt die Translationstheorie durch die Forderung nach Adäquatheit Hand und Fuß:

Durch die angeführte Prioritätsreihung von Adäquatheit und Äquivalenz wird die bisherige Wertehierarchie zwar auf den Kopf, dafür aber der Translator auf die Beine gestellt und gewinnt für seine Entscheidungen festen Boden innerhalb eines überschaubaren Horizonts. (Prunč 2002:168)

Bevor nun die Theorie vom Translatorischen Handeln erläutert wird, möchte ich an dieser Stelle eine Zusammenfassung der Skopostheorie versuchen: Von der



Skopostheorie lernen wir zuallererst, dass ein Ausgangstext ein Informationsangebot ist, was in weiterer Folge bedeutet, dass die TranslatorInnen nicht an die Oberfläche, sprich die wörtliche Formulierung des Textes gebunden sind. Reiß/Vermeer verstehen den Ausgangstext als Handlung mit bestimmten situativen Merkmalen. Die Skopostheorie erlaubt es, TranslatorInnen durch Ihre Kenntnisse der Ausgangs- und Zielkultur zu entscheiden, ob solch eine Handlung im zielkulturellen Umfeld dieselbe Funktion erfüllen oder zu einem „Protest“ (Reiß/Vermeer, 1984:100) führen würde.

## **1.2. Die Theorie vom Translatorischen Handeln**

Die von Justa Holz-Mänttari entwickelte Theorie vom Translatorischen Handeln (1984) orientiert sich wie die Skopostheorie an der Funktion eines Textes und entstand interessanterweise im selben Jahr. In Ihrer Theorie erläutert Holz-Mänttari den Translationsprozess als Produktionsprozess, in welchem TranslatorInnen als ExpertInnen fungieren und für den kulturellen Transfer von sogenannten Botschaftsträgern (Texten) benötigt werden. Sie versteht ihre Theorie „als der Theorie vom Handeln zwecks Produktion funktionsgerechter Botschaftsträger für transkulturellen Botschaftstransfer“ (1984:23).

Der Ausgangspunkt für translatorisches Handeln ist der Bedarf an transkultureller Kommunikation, TranslatorInnen sind somit ExpertInnen ohne die transkulturelle Kommunikation nicht stattfinden könnte. Im Mittelpunkt ihrer Überlegungen steht die Frage: „Was tut der Übersetzer?“ (1984:162). Antwort auf diese Frage gibt laut Holz-Mänttari der Zweck mit dem TranslatorInnen auf eine bestimmte Weise handeln. Die Funktion translatorischen Handelns macht Translation also erst erklärbar und beurteilbar.

### **1.2.1. Der Text als Botschaftsträger**

Der abstrakte Begriff Botschaftsträger suggeriert, dass Texte nicht bloß als Aneinanderreihung von Wörtern und Sätzen zu verstehen sind, sondern, dass sich hinter dem verbalen Material Botschaften verbergen. Im Rahmen ihrer Tätigkeit produzieren TranslatorInnen also „funktionsgerechte Botschaftsträger für transkulturellen Botschaftstransfer“ (Holz-Mänttari 1984:23).

Was versteht man nun unter Botschaftsträgern? Für die Entwicklung ihrer Theorie geht Holz-Mänttari davon aus, dass jedes menschliche Verhalten eine Botschaft beinhaltet, die das Gegenüber entschlüsselt. Mithilfe dieser Botschaften kann menschliches Verhalten gesteuert werden. Botschaften enthalten „Sachverhalts-, Kooperations- und Zielvorstellungen“ (vgl. 1984:58). Dies heißt Nichts anderes als, dass in jedem menschlichen Verhalten eine kommunikative Funktion enthalten ist. Jede menschliche Aktion und Reaktion wird von anderen wahrgenommen und interpretiert. In der indirekten Kommunikation benötigen Menschen Botschaftsträger für die Vermittlung ihrer Botschaften. Wenn die Kommunikationspartner aus unterschiedlichen Kultursystemen stammen, entsteht eine Bedarfssituation, für die translatorisches Handeln benötigt wird (vgl. 1984:23ff).

Botschaftsträger beinhalten sprachliche Elemente, aber im Vordergrund steht das, was sich dahinter verbirgt – das Gemeinte. Holz-Mänttari bezeichnet dies als „thing meant“ (1984:30). Damit ist der eigentliche Sinn gemeint, der über die verbale Information hinausgeht. TranslatorInnen müssen also bei ihrer Arbeit immer die ursprüngliche Botschaft vor Augen haben, die von einem Angehörigen einer bestimmten kulturellen Gemeinschaft verfasst wurde und ausgehend vom Zielpublikum beurteilen, wie diese Botschaft nun zu transferieren ist. Die „Steuergröße Funktion“ (1984:83) wird beim translatorischen Handeln demnach von der Zielkultur bestimmt. Botschaften sind genauso wie Botschaftsträger kulturell geprägt. Botschaftsträgerkonzeption, wie es bei Holz-Mänttari heißt, erfordert die Orientierung an den RezipientInnen und an ihrer Situation. Ob die Botschaft letztendlich bei den RezipientInnen ankommt, hängt davon ab, wie sehr die TranslatorInnen die Situation der RezipientInnen antizipiert haben (vgl. 1984:82f). Weil Botschaften erst in einem soziokulturellen Kontext Sinn ergeben, müssen sie „fallspezifisch und funktionsbezogen konzipiert und produziert werden“ (1984:83). Botschaftsträger müssen aber nicht allein sprachliche Elemente transportieren, sondern können auch nonverbale Elemente wie Bilder oder Ton beinhalten. Im Hinblick auf diese Arbeit ist dieser Aspekt besonders wichtig, da bei Zeichentrickserien visuelles Material, aber auch Geräusche Botschaften transportieren.

## 1.2.2. TranslatorInnen als ExpertInnen des transkulturellen Transfers

Für die Ausübung der translatorischen Tätigkeit ist entgegen einer allgemeinen Auffassung die bloße Sprachkompetenz nicht ausreichend. Diese Feststellung finden wir auch bei Reiß/Vermeer (1984). Holz-Mänttari erklärt diesen Irrglauben damit, dass jeder Mensch in irgendeiner Weise mit dem Übersetzen in Berührung kommt, sei es auch nur im Sprachunterricht, sodass oft nicht wahrheitsgetreue Schlüsse auf die professionelle Tätigkeit gezogen werden. Auf diese Weise entstehen viele Vorurteile über die Arbeit von TranslatorInnen, mit denen sie im Laufe ihrer Laufbahn konfrontiert werden (1984:18ff).

Für Prunč ist ebenfalls klar, dass Translation nie bedeuten kann, einen Text aus einer Ausgangssprache in eine Zielsprache zu übersetzen und bemerkt hierzu: „Translation als Sonderfall der Kommunikation ist stets ein Prozess, bei dem aufgrund der Asymmetrie von Sprachen keine absolute Identität zwischen Ausgangs- und Zieltext zu erzielen ist“ (2002:109). Bei der translatorischen ExpertInnenhandlung geht es darum, Texte und die darin enthaltenen Botschaften in einen anderen soziokulturellen und situativen Kontext zu übertragen. Für Prunč

„beginnt der eigentliche Prozess der Translation mit dem Herauslösen des Ausgangstextes aus dem ausgangskulturellen Welt- und Textkontinuum und endet mit seiner Integration in das Welt- und Textkontinuum der Zielkultur“ (2002:163).

Dass dabei ein Kulturtransfer stattfindet, ist impliziert, denn wie bereits erwähnt, sind Texte immer in einen soziokulturellen Kontext eingebettet. Die Aufgabe der TranslatorInnen besteht darin, die Kommunikation über Kulturbarrieren hinweg zu ermöglichen:

Translatorisches Handeln heißt also, weder Wörter, noch Sätze noch einfach Texte übersetzen, es heisst in jedem Fall: zwecks Steuerung intendierter Kooperation über Kulturbarrieren hinweg funktionsgerechte Kommunikation ermöglichen. (Holz-Mänttari 1984:7f)

TranslatorInnen verfolgen in ihrem Handeln somit ein bestimmtes Ziel: die Botschaft funktionsgerecht zu übermitteln. Sie unterscheiden sich durch Laien dadurch, dass sie bewusst, eigenverantwortlich und zweckgerichtet handeln (vgl. 1984:62). Holz-Mänttari fasst die ExpertInnenhandlung der TranslatorInnen wie folgt zusammen:

Translation sei ein mit Expertenfunktion auf Produktion gerichtetes Handlungsgefüge in einem hierarchisch komplexen organisierten Gefüge verschiedenartiger Handlungen; konstituierende Merkmale seien analytisches, synthetisches, evaluatives und kreatives Handeln unter den Aspekten verschiedener Kulturen und gerichtet auf die Überwindung von Distanzen; Zweck translatorischen Handeln sei die Produktion von Texten, die von Bedarfsträgern als

Botschaftsträger im Verbund mit andern für mit andern für transkulturellen Botschaftstransfer eingesetzt werden. (1984:87)

### **1.2.3. Translation im Handlungsgefüge**

„Translation ist Handeln“ (Holz-Mänttari 1984:20). Wie aus diesem Zitat hervorgeht, ist Translation als Handlung zu verstehen, in deren Mittelpunkt Texte als Botschaftsträger stehen, die mithilfe der Sprache als Instrument transferiert werden. Da Sprache jedoch ein Teilsystem der Kultur ist, beinhaltet auch Translation immer einen kulturellen Transfer (vgl. 1984:21). Für Holz-Mänttari existieren in diesem Zusammenhang zwei Formen von Handlungen: kommunikatives Handeln und aktionales Handeln. Kommunikatives Handeln kann aktionales Handeln steuern (vgl. 1984:60). Um translatorisches Handeln definieren zu können, muss der Frage nachgegangen werden, wozu translatorisches Handeln gebraucht wird. Holz-Mänttari sieht die Erklärung im Grundbedürfnis des Menschen: Kommunikation. Sie ist eine Fähigkeit, die allen Menschen zugrunde liegt. Menschen kommunizieren dabei immer mit einer bestimmten Intention, um eine gegebene Situation zu verändern. Die Kommunikation glückt, wenn die Intention erfüllt wird (vgl. 1984:60ff).

Die menschliche Kommunikation kann dabei als ein Gesamtgefüge an Handlungen, in dem verschiedene Aktanten miteinander kooperieren, verstanden werden. Translation ist in dieses Gesamtgefüge eingebettet und auch TranslatorInnen müssen mit anderen Aktanten agieren, um das Gesamtziel zu erreichen. Wie auch Prunč bemerkt, ist der Grundgedanke der Theorie des translatorischen Handelns die Kooperation zwischen den einzelnen Aktanten. Die HandlungsteilnehmerInnen sind dabei ExpertInnen in ihrem Bereich und verfolgen ein gemeinsames Gesamtziel. Der Bedarf an der Kooperation entsteht, weil die Aktanten die anderen Rollen nicht mit ihren eigenen Kompetenzen ausfüllen können (vgl. 2002:178).

TranslatorInnen handeln in ihrer Tätigkeit bewusst. Bewusst im Hinblick auf den Ausgangsaspekt, den Zielaspekt und im Hinblick auf das eigene Schaffen. Für Holz-Mänttari ist das translatorische Handeln, wie jedes andere Handeln, eine geplante und strukturierte Handlung, die zur Erreichung eines Ziels definiert wird (vgl. 1984:45ff). Für die Ausübung ihrer Handlung benötigen TranslatorInnen „sachliche Kompetenz und

pragmatische Qualifikation“ (1984:23). Im Handlungsgefüge Translation ergeben sich für Holz-Mänttari folgende Handlungsrollen (1984:109):

Translations-Initiator/ Bedarfsträger	braucht einen Text
Besteller	bestellt einen Text
Ausgangstext-Texter	produziert einen Text
Translator	produziert einen (Ziel)Text
(Ziel)Text-Applikator	arbeitet mit dem (Ziel)Text
(Ziel)Text-Rezipient	rezipiert den (Ziel)Text

Das Handlungsgefüge Translation wird in diesem Modell als arbeitsteiliges System beschrieben, aus welchem sich die einzelnen Verantwortlichkeiten der Handlungspartner ablesen lassen. Voraussetzung für jede translatorische Handlung ist die Kommunikation der BedarfsträgerInnen mit den TranslatorInnen. Aus ihrem Bedarf an einem Text entsteht der Bedarf nach Translation (vgl. 1984:106). Diese Überlegung erscheint schlüssig, denn ohne Bedarf an Translation entsteht auch kein Translationsauftrag.

Holz-Mänttari hebt auch hervor, dass die einzelnen Rollen im Handlungsgefüge nicht immer in ihrer vollen Ausführung vertreten sein müssen. So kann sich beispielsweise die Rolle der InitiatorInnen mit der Rolle der BestellerInnen decken oder BestellerInnen können gleichzeitig die RezipientInnen sein, wenn z.B.: ein/e StudentIn die Übersetzung ihrer Masterarbeit verlangt. In diesem Fall ist die/der StudentIn sowohl AuftraggeberIn als auch ZieltextrezipientIn. Zur Rolle der TranslatorInnen schreibt Holz-Mänttari:

Der Translator ist derjenige der den Zieltext im Rahmen des translatorischen Handlungskonzepts verantwortlich produziert. Der Translator kann im Team arbeiten, wobei jedes Mitglied einen Teil des Textes erstellt. Betont sei, dass der Translator, auch wenn er für Teilhandlungen andere Experten heranzieht, an seine Rolle und die sich daraus ergebenden Verantwortlichkeit gebunden bleibt. (1984:111)

Holz-Mänttari betont hiermit, dass Translation eine verantwortungstragende Handlung ist, was impliziert, dass sie nur von ExpertInnen ausgeübt werden kann. Außerdem erwähnt sie, dass es nicht immer eine Person sein muss, die den Zieltext produziert, sondern Texte auch im Team übersetzt werden können. Ihr Modell ist somit praxisorientiert, da Teamarbeit durchaus Teil der translatorischen Praxis sein kann.

Wichtig zu erwähnen an dieser Stelle ist, dass Holz-Mänttari TranslatorInnen nicht als direkte KommunikationsteilnehmerInnen sieht. Sie sind nicht aktiv in den Kommunikationsprozess involviert. Das Produkt ihrer Handlung, das Translat, wird für die Kommunikation der HandlungsinitiatorInnen mit den RezipientInnen benötigt. Translation ist also dem Gesamtziel - der Kommunikation der BedarfsträgerInnen mit der Zielgruppe - untergeordnet. Sie beschreibt dies folgendermaßen: „Translatorisches Handeln ist also nicht Teil der kommunikativen Handlung des Initiators. Es wird lediglich das Produkt translatorischen Handelns in der Kommunikationshandlung als Mittel eingesetzt“ (1984:106).

In diesem Aspekt findet man meines Erachtens den grundlegenden Unterschied zur Skopostheorie: Während Reiß/Vermeer (1984) TranslatorInnen als EmpfängerInnen des Ausgangstextes verstehen, welche den Kommunikationsprozess durch ihr Schaffen sehr wohl beeinflussen und dadurch in Interaktion mit den ZieltextrezipientInnen treten, versteht Holz-Mänttari die translatorische Handlung als Teilhandlung eines übergeordneten Handlungsgefüges zur Erfüllung des Gesamtziels.

An dieser Stelle sei auch die Rolle der (Ziel)Text-ApplikatorInnen erwähnt. Sie arbeiten mit dem Text bzw. bedienen sich seiner, auch wenn dieser nicht vorrangig für sie bestimmt war (vgl. 1984:111). Diese Handlungsrolle ist im Synchronisationsprozess vertreten und wird durch die DialogbuchautorInnen und SynchronsprecherInnen repräsentiert. Am Ende der Rollenkette stehen die ZieltextrezipientInnen, die eine Botschaft in Form eines Textes empfangen. Sie sind die für den Zieltext primär vorgesehene Gruppe. Im Falle einer Synchronfassung, sind das die ZuseherInnen in der Zielkultur.

Das Rollengefüge lässt sich folgendermaßen zusammenfassen: Gesamtziel des translatorischen Handlungsgefüges ist die Rezeption des Zieltextes durch die Zielgruppe, wofür translatorisches Handeln benötigt wird. Um diese Handlung durchzuführen, ist Kommunikation bzw. Kooperation notwendig. Das kommunikative Handeln beeinflusst das aktionale Handeln, ergo die Kommunikation zwischen den Aktanten beeinflusst die Entstehung des Zieltextes. Zusammenfassend ist zu sagen, dass Holz- Mänttari Translation in einen breiteren Kontext setzt, indem sie sie nicht nur als Akt des Übersetzens, sondern als Handlung mit verschiedenen Handlungspartnern in

einem breiteren Handlungsgefüge betrachtet. Ihre Theorie ist insofern für diese Arbeit relevant, als auch die Synchronisation an sich mehrere Handlungspartner involviert und ihre Zusammenarbeit über Erfolg oder Misserfolg des Zieltextes entscheiden kann.

### **1.3. Ausweitung des Skoposbegriffs**

Für Prunč (2009:119) kann nicht der Skopos allein darüber entscheiden, wie ein Text übersetzt wird. Erst die Retrospektive lässt Rückschlüsse auf die Art und Weise zu, wie übersetzt wurde. Er bezieht dabei stark die Zielkultur mit ein und meint, Translation findet in einem prototypischen Handlungsfeld statt<sup>2</sup>, geprägt durch Normen und Konventionen. Für ihn erfolgt Translation nicht nach dem Motto „Alles ist möglich“, wie es die Skopostheorie nahelegt und in der der Zweck alle Mittel heiligt, sondern in Abhängigkeit verschiedener soziokultureller Faktoren. Durch die Überwindung sozialer und räumlicher Hürden in der heutigen medialisierten Welt, gerät auch das Konzept des Sinns ins Wackeln. Mit anderen Worten: Sinn ist nicht exportierbar, sondern kommt immer erst in Zusammenhang mit soziokulturellen Faktoren zustande.

#### **1.3.1 Translationskultur und Translationsnormen**

Die Translationskultur einer Kultur zeigt auf, welche Normen und Konventionen die Translation bestimmen und gibt Aufschluss darüber, welchen gesellschaftlichen Interessen Translation in einer Zielkultur ausgesetzt ist. An den Normen und Konventionen lassen sich daher auch bestimmte Machtkonstellationen ablesen, die durch die herrschenden Ideologien<sup>3</sup> zustande kommen (vgl. Prunč 1997:34).

Die Werte, Interessen und Ideologien, die sich in einer Kultur manifestieren, bilden einen Diskurs über die Funktionen und Restriktionen von Translation in einer bestimmten Kultur. Dieser Diskurs beginnt bereits bei der Wahl aus welchen Ausgangssprachen in eine Zielsprache übersetzt wird (vgl. Heilbron/Sapiro 2007). Dieser Diskurs spiegelt sich auch in den Textgattungen wieder, die aus einer bestimmten Ausgangskultur übersetzt werden. Diese Überlegungen können wirtschaftliche Gründe

---

<sup>2</sup> „In jeder Kultur sind (...) die arbiträren Translationsnormen und -konventionen in ein diachron variables, in der Regel para-, dia- und idio-kulturelles Normensystem eingebunden, das wir als Translationskultur bezeichnen wollen“ (Prunč 1997:34).

<sup>3</sup> Ideologien können dabei als eine Art Weltanschauung verstanden werden, zu der auch gesellschaftliche, religiöse sowie kulturelle Werte gehören. Ideologien helfen uns, die Welt um uns herum zu ordnen und zu kategorisieren (vgl. Al-Mohannadi 2008:530).

haben, z.B.: welche Texte es sich aus welcher Ausgangskultur auszahlt zu übersetzen, aber auch politisch bzw. historisch motiviert sein, z.B.: wenn Texte aus einer dominanten Ausgangskultur in eine weniger dominante Zielkultur übersetzt werden.

In seiner Theorie der Abhängigkeit des Skopos von Normen und Konventionen der Zielkultur stützt sich Prunč auf Tourys Normtheorie<sup>4</sup>. Unter dem Begriff der Norm versteht Toury ein bestimmtes Verhaltensmuster in einer bestimmten Situation, das eine bestimmte Gruppe von Menschen in gemeinsamer Übereinkunft hervorgebracht und verinnerlicht hat. Diese Übereinkünfte gehen allmählich in Konventionen über, denen sich die Angehörigen dieser Gruppe verpflichtet fühlen. Konventionen bezeichnet er als vages Konstrukt, da sie nicht bindend sind, sondern eher als Orientierungshilfe in einer Kultur dienen. Bei einem Verstoß gegen eine Konvention sind keine Sanktionen seitens der Zielkultur zu erwarten. Normen, hingegen stehen dafür, was richtig und was falsch ist und dienen als Instruktionen für ein bestimmtes Verhalten in einer bestimmten Situation (vgl. Toury 2012:62ff).

### **1.3.2 Arbitrarität des Skopos**

Wenn davon ausgegangen wird, dass soziokulturelle Faktoren die Translation beeinflussen, kann konstatiert werden, dass der Skopos nicht mehr oberster Primat ist, sondern genauso wie Translationsnormen, arbiträr ist. Daraus folgt, dass „grundsätzlich jede Relation zwischen AT und ZT möglich ist“ (Prunč 1997:34). Neben der Entthronung des Ausgangstextes geschieht hier auch eine *Entthronung des Skopos*, der nicht durch den Ausgangstext bestimmt wird, sondern je nach Translationskultur variiert. „Die Normen und Konventionen einer relevanten Translationskultur sind als oberste Entscheidungsparameter für die Festlegung eines Skopos anzusetzen“ (Prunč 1997:35). Translationsnormen sind aber nicht als ein präskriptiver Rahmen für Translation anzusehen, da Normen und Konventionen bei der Übersetzung entweder respektiert, oder aber verworfen werden können. Diese Entscheidung obliegt dem

---

<sup>4</sup> Toury stellt drei Arten von Normen vor: initial, preliminary und operational norms. Initial norms spielen bereits vor dem Übersetzungsprozess eine wichtige Rolle und beziehen sich auf die Entscheidung der TranslatorInnen, sich entweder den Normen der Zielkultur anzupassen oder diese zu verwerfen (vgl. 1995:56). Preliminary norms beziehen sich auf die Auswahl von Texten oder Texttypen, die mit dem Mittel der Übersetzung in eine Kultur importiert werden sollen (vgl. 1995:58) und operational norms betreffen die tatsächliche Auswahl an sprachlichen Mitteln in der Übersetzung (vgl. 1995:59).



„selbstverantwortlichen Translator“ (1997:35) und ist beeinflusst durch seine fachliche Qualifikation, Erfahrung, künstlerische Kreativität sowie seinen sozialen Status<sup>5</sup>.

Aus der Arbitrarität des Skopos ergibt sich für TranslatorInnen die Frage, inwiefern den Normen und Konventionen der Zielkultur Rechnung getragen werden kann und wie sich dies auf den Zieltext auswirkt. Diese Frage ist besonders schwierig, da TranslatorInnen einem Loyalitätsdruck ausgesetzt sind, der sie in den Mittelpunkt zwischen Interessen der AutorInnen, InitiatorInnen und AdressatInnen stellt. Laut Prunč findet sich die Antwort im Kooperativitätsprinzip von Nord (1991). Dieses Prinzip besagt, dass „der Translator jene Relation zwischen AT und ZT herzustellen hat, die in der gegebenen Situation aufgrund der geltenden Translationsnormen und -konventionen zu erwarten ist“ (1997:35). Die Loyalität gegenüber den geltenden Translationsnormen und in weiterer Folge den AutorInnen, InitiatorInnen und AdressatInnen nennt Prunč „impliziter Skopos“ (1997:35f).

Für ihn fehlt es dem Rahmen der dreifachen Loyalität nach Nord an einem weiteren Loyalitätskriterium, nämlich der Loyalität der TranslatorInnen zu sich selbst. Dieses vierte Loyalitätskriterium, das Prunč als das wichtigste überhaupt ansieht, erlaubt es TranslatorInnen aus der Mittlerrolle zu entkommen und selbstverantwortliche Entscheidungen zu treffen, die auch entgegen der Erwartungen der AutorInnen, InitiatorInnen und AdressatInnen ausfallen können. Wird eine solche Entscheidung explizit deklariert, handelt es sich um den „expliziten Skopos“ (1997:36).

Das Prinzip der Loyalität zu sich selbst ermöglicht es dem Translator sogar, aus ethischen Gründen das Prinzip der Loyalität zu seinen Handlungspartnern einseitig aufzukündigen und zu den Mitteln des Widerstands oder der Subversion zu greifen. (Prunč 1997:36)

Prunč erweitert hiermit die Loyalitätskriterien nach Nord und positioniert die TranslatorInnen im Zentrum der translatorischen Handlung. Durch die vierte eigenverantwortliche Dimension der Loyalität befreien sich TranslatorInnen aus ihrer

---

<sup>5</sup> Eine ähnliche Auffassung finden wir auch bei Baumgarten (2012:63), der unterstreicht, dass *Sinn* keine kulturübergreifende Einheit ist, sondern vielmehr durch Interpretation zustande kommt, die wiederum von soziokulturellen Faktoren der relevanten Kultur beeinflusst wird. „Thus, the production and interpretation of meaning and by extension thinking about and practicing translation is to a large extent ideological“ (2012:63).

passiven Mittlerrolle und werden zur zentralen Figur im Translationsprozess mit eigenen ethischen Prinzipien. Außerdem ist es durch die vierte Loyalitätsdimension möglich,

translatorisches Handeln in potentiellen Machtkonstellationen kultur- und zeitübergreifend zu beschreiben und dem kompetenten Translator auch jenen Grad von Selbstverantwortung zuzuweisen, die seiner historischen und aktuellen Rolle in der transkulturellen Kommunikation entspricht. (Prunč 1997:36)

### **1.3.3 Skopostypologie**

Da für Prunč Translation eine konventionalisierte interlinguale transkulturelle Interaktion darstellt, die als „Kontinuum möglicher Realisierungsformen“ (1997:37) zu betrachten ist, ist die von ihm ausgearbeitete Skopostypologie prototypisch zu verstehen. In anderen Worten, die Skopostypologie nach Prunč zeigt, welche Translationsformen sich aufgrund der herrschenden Normen und Konventionen in einer Translationskultur ergeben können. Das heißt, dass bestimmte wiederkehrende Muster und Eigenschaften zu einem Skopostyp zusammengefasst werden können. Es existieren aber durchaus Mischformen, die bestimmte dominante prototypische Merkmale einer bestimmten Form aufweisen (vgl. 1997:37).

#### **1.3.3.1 Null-Translation**

Auch wenn Nulltranslation bedeutet, dass eigentlich keine Translation stattfindet, ist sie aufgrund ihrer Beweggründe für die Skopostypologie unabdingbar. Wird ein Text nicht übersetzt, lässt sich dies einerseits an bestimmten gesellschaftspolitischen oder ideologischen Gründen, aber auch ethischen Überlegungen der TranslatorInnen festmachen (vgl. 1997:37).

##### *1.3.3.1.1 Translationsverbot*

Translationsverbote sind eng verbunden mit der Machtausübung einer bestimmten Instanz, die den Import von fremden Texten für sich beansprucht und monopolisiert. Translationsverbote funktionieren daher nur in Kulturen mit einer starken Hierarchiestruktur und strengen Kontrollmechanismen. Translationsverbote gab es beispielsweise in Bezug auf heilige Schriften wie den Koran oder die Bibel, aber auch in Bezug auf politische und ideologische Texte. So kommen Translationsverbote besonders in diktatorischen Regimen vor.

Auch unter geltendem Translationsverbot findet dennoch ein Import verbotener Texte, wenn auch im Verborgenen, statt. Das Translationsverbot kann beispielsweise durch eine zweisprachige Bevölkerungsschicht, durch die Verbreitung des Originaltextes oder durch Paratexte in der Zielsprache umgangen werden, die den Import bestimmter Wertvorstellungen aus dem Original in die Zielkultur ermöglichen (vgl. 1997:37f).

#### *1.3.3.1.2 Translationsverzicht*

Der Translationsverzicht ist die verantwortungsbewußte Entscheidung des Translators, einen gegebenen Text nicht zu übersetzen oder zu dolmetschen bzw. dem Initiator von einer Übersetzung bzw. Dolmetschung abzuraten. (Prunč 1997:38)

Zu einem Translationsverzicht kommt es, wenn TranslatorInnen erkennen, dass eine Translation aufgrund der konkreten Vorgaben nicht realisierbar und vertretbar ist. Durch den Translationsverzicht können TranslatorInnen eine dysfunktionale Translation verhindern, und so die InitiatorInnen vor einer Fehlinvestition bewahren. Prunč macht aber deutlich, dass ein Translationsverzicht aufgrund des hohen Bewusstseins auf beiden Seiten eher die Ausnahme als die Regel bildet (vgl. 1997:38f).

#### **1.3.3.2 Pseudotranslation**

Unter dieser Art der Translation ist ein Zieltext zu verstehen, der sich als Übersetzung ausgibt, in Wahrheit aber keine ist. Im Gegenteil, handelt es sich dabei um ein Original, das in keinsten Weise eine Verbindung zu einem Ausgangstext hat. Durch Pseudotranslation wird „eine bestehende Machtposition mit Mitteln der translatorischen Subversion attackiert“ (1997:39). Die Machtposition ist dabei symbolischer Natur und Pseudotranslation wird als Mittel dazu verwendet, herrschende Machtstrukturen im ästhetischen oder literarischen System einer Kultur aufzubrechen. Dies funktioniert in Kulturen, in denen Translation einen besonderen Stellenwert hat (vgl. 1997:39).

#### **1.3.3.3 Die homologe Translation**

Bei der homologen Translation handelt es sich um eine Translationsform, die nur auf der Oberfläche des Textes arbeitet und die kontextuelle Bedeutung eines Textes in der Ausgangs- bzw. Zielkultur nicht berücksichtigt. Das Ziel der homologen Translation ist es, den RezipientInnen eine Interpretationshilfe zu bieten. Sie funktioniert nur, wenn

eine direkte Verbindung zum Ausgangstext gegeben ist, also wenn den RezipientInnen sowohl Ausgangs- als auch Zieltext zur Verfügung stehen. Prototypische Eigenschaften dieser Translationsform sind ihre Fixierung auf das Wort als maximale Übersetzungseinheit. Der Kontext wird nur einbezogen, wenn es zu Polysemien oder Homonymien kommt. Des Weiteren wird durch homologe Translation der Import von ausgangssprachlicher Sprachstrukturen und Kulturelementen ermöglicht. Ein weiteres prototypisches Merkmal ist, dass die Interpretation des Textes allein von den AdressatInnen zu tragen ist, da auf keiner Ebene eine zielkulturelle Anpassung oder Verständnishilfe erfolgt (vgl. 1997:39f).

#### **1.3.3.4 Die analoge Translation**

Bei der analogen Translation gilt es, die Funktionskonstanz zwischen Ausgangs- und Zieltext beizubehalten. Die Übersetzungseinheiten der analogen Translation sind Morpheme, Lexeme, Kollokationen, Phraseme und Sätze. Analoge Translation bezieht anders als die homologe Translation, die Wertigkeit ausgangssprachlicher Strukturen in die Zielsprache und Zielkultur ein. Das bedeutet jedoch nicht, dass bei dieser Translationsform Eingriffe in den Text wie Explizierungen oder andere deiktische Eingriffe zulässig sind, da „bei der analogen Translation lediglich der sprachlich manifestierte Teil des AT als Bezugsgröße anerkannt wird“ (1997:44). In weiterer Folge bedeutet dies, dass auch bei der analogen Translation die Interpretationsarbeit von den AdressatInnen zu erbringen ist, „auch wenn ihm der Translator durch die analoge Nachprägung ausgangskultureller Elemente durch zielsprachliche Mittel gleichsam auf halbem Wege entgegenkommt“ (1997:44). Durch das unveränderte Verhältnis zwischen impliziten und expliziten Informationen im Zieltext kommt es unweigerlich zu einem Informationsdefizit bzw. -überschuss, was zu einer Funktionsverschiebung führen kann. Diese wird bei der analogen Translation jedoch in Kauf genommen (vgl. 1997:44f).

#### **1.3.3.5 Die dialogische Translation**

„Bei der dialogischen Translation liegt der Focus auf der kognitiven Aufarbeitung des AT und der kontextadäquaten zielkulturellen Einbettung des ZT“ (1997:45). Daraus resultiert, dass Eingriffe in den Text, die den AdressatInnen das Verständnis des Zieltextes ermöglichen, zulässig sind. Solche Eingriffe sind beispielsweise Erklärungen von impliziten Informationen bzw. Präsuppositionen und allen lexikalischen und

supralexikalischen Elementen, Schemata, Skripts und Diskursstrukturen, die den RezipientInnen nicht geläufig sind. Die dialogische Translation ist eine Strategie, die zur Wahrung des Funktionskonstanz eingesetzt wird.

Der Unterschied zu den beiden zuvor genannten Translationsformen ist die Rolle der TranslatorInnen. Während ihnen bei der homologen und analogen Translation wenig Spielraum zur Verfügung steht und nur eine Vermittlerinstanz zugestanden wird, treten sie bei der dialogischen Translation zuerst selbst als TextempfängerInnen und somit auch als TextinterpretatorInnen auf. Dies birgt bei größtem Objektivitätsanspruch dennoch das Risiko, subjektive Elemente in den Zieltext einfließen zu lassen.

Dies bringt die TranslatorInnen in ein Konkurrenzverhältnis mit den Interessen der übrigen Handlungspartner, die ebenfalls Interpretationsinteressen am Text hegen. Dieses Konkurrenzverhältnis kann dazu führen, dass gegenüber der dialogischen Translation eine ablehnende Position herrscht, da sie eine Machtübergabe an die TranslatorInnen und deren Interpretation des Textes symbolisiert. Die dialogische Translation kann auch ideologisch instrumentalisiert werden, da sie die Einbettung in die Zielkultur ermöglicht und so die Interpretation des Textes einengt (vgl. 1997:45f).

### **1.3.3.6 Die trialogische Translation**

Trialogische Translation liegt dann vor, wenn TranslatorInnen bewusst ihre Überzeugungen, und ihr Weltbild in den Text einfließen lassen. Um auch hier Loyalität gegenüber TextproduzentInnen und -rezipientInnen zu üben, bedarf trialogische Translation immer einer expliziten Deklaration. Die trialogische Translation manifestiert sich in der postkolonialen, aber auch in der feministischen Translation und zielt darauf ab, existierende Machtverhältnisse aufzuzeigen und sie implodieren zu lassen. Historisch gesehen, wurde trialogische Translation von machtbewussten Systemen wie dem Römischen Reich, aber auch von totalitären Regimen – hier in Kombination mit Translationsverboten - beim Kulturimport eingesetzt. Bei dieser Translationsform kommt vor allem die vierte Dimension des Loyalitätsprinzips zu tragen, die TranslatorInnen vor eine Entscheidung ethischen Charakters stellen. Nichtsdestotrotz muss auch die trialogische Translation wertfrei betrachtet werden, da sie nur „aus der Sicht ihrer potentiellen oder tatsächlichen Instrumentalisierung“ (1997:48) betrachtet werden kann.

### **1.3.3.7 Die diaskopische Translation**

Bei der diaskopischen Translation geht es nicht um die Übertragung eines ganzen Textes in eine Zielsprache und –kultur, sondern lediglich um frei definierbare Segmente eines Textes. Die oberste Bedeutungseinheit ist die Funktion des Zieltextes, was gleichzeitig bedeutet, dass Funktion und Struktur des Ausgangstextes verworfen werden. Die Deklaration der Eingriffe in den Text erfolgt dabei entweder explizit oder implizit und hängt vom Informationsstand der RezipientInnen ab. Prunč macht darauf aufmerksam, dass die diaskopische Translation aufgrund ihrer Strategie der Informationsselektion immer mehr an Bedeutung gewinnen wird. Aus diesem Grund wird es notwendig werden, in der postmodernen Translationswissenschaft diese Translationform immer mehr anzuerkennen und klare Regeln aufzustellen, wenn man nicht Gefahr laufen möchte, ihre selektive Funktion als Strategie der Manipulation zu überlassen (vgl. 1997:48f)

## **1.4. Zusammenfassung des theoretischen Rahmens**

Für diese Arbeit bildet der funktionale Ansatz der Übersetzungswissenschaft den theoretischen Ausgangspunkt, da in den erläuterten Theorien die AdressatInnen in den Mittelpunkt gestellt werden, und es bei der Synchronisation einer Zeichentrickserie darum geht, ein Produkt herzustellen, das den Erwartungen des Zielpublikums gerecht wird. Das Zielpublikum entscheidet in vielen Fällen über den Erfolg oder Misserfolg einer Serie. Dieser wird an den Einschaltquoten gemessen, die letztendlich über das Schicksal eines Films oder einer Serie entscheiden können. Wenn die Synchronfassung glückt, erfreut sich die Serie bzw. der Film an Beliebtheit und die Ausstrahlung im jeweiligen Land wird fortgesetzt.

Allen voran erscheint der Anhaltspunkt der Translation als Expertenhandlung für diese Arbeit essentiell. Reiß/Vermeer (1984) sehen in TranslatorInnen ExpertInnen des kulturellen Transfers und für Holz-Mänttari (1984) spielt sich Translation in Zusammenarbeit mit verschiedenen Handlungspartnern ab. Diesen Gedanken haben auch andere Wissenschaftler aufgegriffen. O’Connell betont, dass Synchronisation Teamarbeit bedeutet, in die verschiedene ExpertInnen involviert sind. Für sie ist Synchronisation “a group activity involving a number of key skills which may be combined and applied in a variety of stages or sequences by a variable number of

individuals” (2003:224). In Kapitel 2 werden wir sehen, welche Handlungsrollen im Synchronisationsprozess zu finden sind.

Der Aspekt des Ausgangstextes als Informationsangebot erscheint ebenfalls relevant. Der Ausgangstext dient nur als Vorlage, dem die Bedeutung entnommen und anschließend enkodiert wird. Man trennt sich von der sprachlichen Ebene des Textes und konzentriert sich auf die Bedeutung dahinter (vgl. Reiß/Vermeer 1984:30). Dieses Konzept finden wir auch bei Holz-Mänttari (1984), die in Texten Botschaftsträger sieht. Im Falle der Zeichentrickserie *Spongebob Squarepants* ist dieser Aspekt dahingehend wichtig, als sich hinter den verbalen Informationen oft Anspielungen, ironische bzw. sarkastische Bemerkungen oder gar pädagogische Botschaften verbergen. Daher ist es, wie auch Reiß/Vermeer bemerken, besonders wichtig zu erfassen, was mit den Aussagen gemeint ist, bzw. welche Funktionen sie erfüllen. Eine rein sprachliche Übertragung würde beim Publikum wohl nicht die gewünschte Reaktion hervorrufen. Es ist daher essentiell, dass TranslatorInnen den Inhalt verstehen und interpretieren, die Anspielungen und Referenzen erkennen, damit sie den Textsinn ergründen können, bevor sie übersetzen. „Translation setzt Verstehen eines Textes, damit Interpretation eines Gegenstandes „Text“ in einer Situation voraus. Damit ist Translation [...] an Textsinn-in-Situation gebunden“ (Reiß/Vermeer 1984:58).

Dies zeigt einmal mehr, dass Texte unterschiedliche Funktionen bedienen können. Reiß/Vermeer haben in ihrer Theorie die Problematik der unterschiedlichen Skopoi angesprochen. Es liegt in der Verantwortung der TranslatorInnen zu entscheiden, welchem der Skopoi Rechnung getragen werden kann. Dass es bei der Translation aufgrund von kulturellen Unterschieden zu Skoposverschiebungen kommen kann, wird in der Skopostheorie als Regelfall bezeichnet. Sprachen und Kulturen sind eigenständige Gefüge, sodass Texte als Produkte von Kulturen als eigenständige Individua zu verstehen sind (vgl. 1984:102ff). Diese Produkte werden in der Zielkultur unter anderen soziokulturellen Umständen rezipiert, sodass beim Translat ein anderer Skopos dominieren kann. „Bei einem Transfer in ein anderes Gefüge ändern sich notwendigerweise und trivialerweise die Elementwerte, weil sie in andere Zusammenhänge kommen“ (Reiß/Vermeer 1984:103). Aus diesem Grund werden in der funktionalen Translationswissenschaft Translate als eigenständige und vom Ausgangstext unabhängige Texte gesehen. „Der neue Text ist immer ein neues

Textindividuum mit eigenen Relationen und intertextuellen Bezügen, eingeschlossen die Bezüge zum Ausgangstext“ (Holz-Mänttari 1984:7).

Dies zeigt, dass der kulturellen Komponente von Texten in der funktionalen Translationswissenschaft große Relevanz beigemessen wird. Wie Reiß/Vermeer (1984:7) zu Beginn ihrer Theorie bereits voranstellen, sind TranslatorInnen Kulturmittler, die kreativ und eigenständig handeln. Besonders bei der Synchronisation kommt dieser Aspekt zum Tragen, denn die kulturellen Elemente sind einerseits in der verbalen, andererseits auch in der nonverbalen Information enthalten, das heißt in Bildern, Gesten, Prosodie etc. Diese Elemente sind für die ZuseherInnen direkt beobachtbar, was den TranslatorInnen bei der Synchronisation viel Kreativität abverlangt. Aufgrund der kulturellen Unterschiede zwischen Ausgangs- und Zielkultur wird der Text von den beiden Zielgruppen auch anders rezipiert, da die Interpretation immer von den soziokulturellen Umständen abhängig ist. Amerikanische ZuseherInnen werden die Anspielungen auf die amerikanische Kultur beispielsweise eher erkennen und interpretieren können, als kroatische ZuschauerInnen. Bei der Synchronisation ist zu bewerten, welche Funktion, also welchen Skopos die Anspielungen erfüllen und ob sie in die Zielkultur übertragen werden und dabei dieselbe Wirkung erzielen können.

Da Translate als eigenständige Produkte zu verstehen sind (vgl. Reiß/Vermeer 1984:103), erscheint der Aspekt der intratextuellen Kohärenz für die Synchronisation besonders relevant. Bei der intratextuellen Kohärenz spielt das Verständnis eines Textes eine wichtige Rolle, da es die Voraussetzung für seine Interpretation bildet.

Eine Nachricht gilt als „verstanden“, wenn sie vom Rezipienten als in sich kohärent und als hinreichend kohärent mit seiner (Rezipienten-)Situation interpretiert werden kann bzw. wird. Umgangssprachlich sagt man, die Nachricht sei in gegebener Situation für den Rezipienten sinnvoll. (Reiß/Vermeer 1984:109)

Für die Synchronisation bedeutet dies, dass der Zieltext für das Zielpublikum so gestaltet sein muss, dass sie den dargebotenen Informationen folgen können und die Geschichte in der Serie für sie einen Sinn ergibt. Dies ist wichtig, damit nicht ein so genannter Protest seitens des Zielpublikums erfolgt. Um intratextuelle Kohärenz herzustellen, muss also das Vorwissen des Zielpublikums stark einbezogen werden. Die Herstellung der intratextuellen Kohärenz in der Synchronfassung ist eine Herausforderung, wenn nonverbale Zeichen vorkommen, die der Zielkultur fremd sind. In solchen Fällen haben TranslatorInnen nur wenig Spielraum, denn sie können bei der Synchronisation nur die sprachlichen Elemente beeinflussen.



Hier setzt Prunč mit seiner Theorie der Arbitrarität des Skopos an. Laut Skopostheorie ist der Zweck der oberste Primat einer Translation, der wiederum vom Zielpublikum bestimmt wird. Das Translat als Produkt richtet sich an ein Zielpublikum mit bestimmten Erwartungen. Neben dem Zielpublikum ist aber auch der soziokulturelle und politische Kontext wichtig, in dem das Translat als Produkt eingebettet wird. Bei den Erwartungen handelt es sich um Vorannahmen der TranslatorInnen über die Erwartungen des Zielpublikums. Sie können diese Einschätzung vornehmen, da sie Kenntnisse über die Ausgangs- und Zielkultur haben (vgl. Reiß/Vermeer 1984:83ff).

Für Prunč (1997) geht aus der Skopostheorie nicht hervor, woran die Erwartungen des Zielpublikums festzumachen sind. Seiner Ansicht nach orientieren sich die Erwartungen eines Zielpublikums an den geltenden Normen und Konventionen einer Zielkultur und zwar auch in Bezug auf Translation. Aufgrund von Normen und Konventionen haben sich bestimmte Skopostypen entwickelt, die für Prunč erst retrospektiv feststellbar sind. Hier liegt der Unterschied zwischen der Skopostheorie und der Theorie von der Arbitrarität des Skopos. Während die Skopostheorie einen prospektiven, vorausschauenden Rahmen zeichnet, bei der die Erwartungen des Zielpublikums als Vorbereitung für die Translation vermutet werden, zieht Prunč retrospektiv Schlüsse über den soziokulturellen Kontext. Für den Rahmen der audiovisuellen Translation und im Speziellen für diese Arbeit, sind diese Aspekte nicht zu vernachlässigen. Audiovisuelle Inhalte transportieren neben verbalen Informationen, Bilder und andere nonverbale Informationen, die die Ausgangskultur widerspiegeln. Das Postulat „der Zweck heiligt die Mittel“ (Reiß/Vermeer), rechtfertigt zwar jedwede Anpassung des Zieltexes an die Zielkultur, erschöpft sich jedoch an der Erklärung, mit welcher Motivation Anpassungen vorgenommen wurden. Hier kommt die Arbitrarität und die Typologie des Skopos nach Prunč (1997) zur Geltung, die Aufschluss darüber geben, dass sich die Erwartungen des Zielpublikums an den Zieltext aus dem soziokulturellen und politischen Kontext ergeben.

## **2. Audiovisuelle Translation**

In diesem Kapitel wird die Forschung zur audiovisuellen Translation vorgestellt, mit besonderem Augenmerk auf der Synchronisationsforschung. Zuerst erscheint es wichtig, den audiovisuellen Text und seine Charakteristika zu untersuchen, bevor sich

die Arbeit auf die Forschung zum Thema Audiovisuelle Translation konzentriert. Da sich die Arbeit mit dem Thema der Synchronisation auseinandersetzt, werden die Forschungsschwerpunkte zu diesem Thema detailliert behandelt. Dieses Kapitel soll somit einen umfassenden Überblick über den Forschungsstand der audiovisuellen Translation und Synchronisation bieten, bevor im nächsten Kapitel auf die Spezifika der Synchronisation von Zeichentrickserien eingegangen wird.

## **2.1. Der audiovisuelle Text**

Die Kommunikation in der audiovisuellen Translation erfolgt über zwei Kanäle gleichzeitig. Diese bilden eine Einheit, die sich erst durch ihre gemeinsame Analyse erschließen lässt:

Audiovisual translation is just a modality of translation of special texts, where two narrations, which use two different channels of communication, take place at the same time, thus forming a coherent and cohesive text, a multidimensional unit. (Chaume 1997:316)

Die Herausforderung dieser Translationsform liegt darin, den Text als Ganzes zu sehen, den verbalen und nonverbalen Code gleichermaßen zu beachten, und zu analysieren, inwiefern sie sich gegenseitig beeinflussen. TranslatorInnen müssen sich daher immer vor Augen halten, dass die Textbotschaft sowohl über den verbalen als auch den nonverbalen Kanal übertragen wird (vgl. Chaume 1997:316). Texte, die mehr als einen Informationskanal aufweisen, wie Filme, Cartoons, Werbungen etc. werden auch als multimodale Texte bezeichnet, da sie mit verschiedenen semiotischen Zeichen arbeiten wie Bildern, Geräuschen, Musik etc. Auch wenn diese Zeichen von sprachlichen Mitteln begleitet werden, die es zu übersetzen gilt, liegt die Aufgabe der ÜbersetzerInnen darin, „to find the wording in his/her language that best expresses that integration of semiotic forces“ (Taylor 2016:224).

Nonverbale Informationen sind ein wichtiger Bestandteil audiovisueller Texte. Sie können sich auf unterschiedliche Weise im Text niederschlagen. Chaume nennt in diesem Zusammenhang paralinguistische (z.B.: Sprechlautstärke), proxemische (z.B.: Distanzverhalten), kinetische (z.B.: Gestik) und kulturelle Elemente (z.B.: Bräuche). Paralinguistische Elemente sind für Cartoons besonders interessant, denn die Art und Weise wie laut oder leise und mit welcher Betonung eine Äußerung gemacht wird, sich auf ihre Interpretation auswirkt. Außerdem erscheinen auch kinetische Elemente für den Cartoon wichtig, dessen Handlung sich eher in Bewegungen als im Text abspielt.

Die verbalen und nonverbalen Elemente im audiovisuellen Text weisen Interdependenzen auf und die Herausforderung der Translation liegt darin, die Kohärenz zwischen verbaler und nonverbaler Information beizubehalten. Im Zuge der Translation kann es daher erforderlich werden, diese nonverbalen Elemente zu verbalisieren, damit die Kohärenz zwischen Text und Bild gegeben ist (vgl. 1997:319ff). Auch Taylor meint hierzu: “The AV translator must make decisions to ensure that he/she finds the words that successfully render the effect of the whole semiotic event in the target language and for the target culture” (Taylor 2016:224). Laut Delabastita (1989:101) können vier Arten von Bild-Text Verknüpfungen in audiovisuellen Texten festgestellt werden:

1. The acoustic-verbal: dialogue, monologue, songs, voice-off.
2. The acoustic-nonverbal: musical score, sound effects, noises.
3. The visual-nonverbal: image, photography, gestures.
4. The visual-verbal: inserts, banners, letters, messages on computer screens, newspaper headlines. (1989:101)

Auch wenn in audiovisuellen Texten Informationen über alle vier Beziehungsebenen vermittelt werden, dominiert die visuelle Ebene alle anderen. Das Visuelle ist es schließlich, das den Film und andere audiovisuelle Texte wie Fernsehserien, Cartoons, Kochshows etc. von literarischen Texten unterscheidet. Der Fokus auf visuellen Spezialeffekten in Hollywood-Blockbustern und der Personenkult um FilmdarstellerInnen sind für Diaz Cintas Beweise für die Bildlastigkeit von Filmen, die die Relevanz des verbalen Codes - des Filmdialogs - und damit auch seine Übersetzung an die Margine drängen. In der Filmwissenschaft gibt es zudem eine Fülle an Forschungsarbeiten zu Themen, die die visuelle Dimension betreffen, wie den Filmschnitt, die Regieführung, die Kameraeinstellung etc, während Themen wie Dialogschriften oder Filmübersetzung nur selten behandelt werden (vgl. 2008:3f).

Eine konträre Sichtweise vertritt Mälzer-Semmlinger, die dem Filmdialog mehr Bedeutung zuspricht, aber gleichzeitig hervorhebt, dass dieser in einem audiovisuellen Text nie von sich aus Bedeutung trägt, sondern nur in Zusammenhang mit dem visuellen und auditiven Kontext (vgl. 2011:2016).

## **2.2. Arten audiovisueller Translation und ihre Verwendung**

Die Geschichte der audiovisuellen Translation ist eng verbunden mit der Geschichte des Kinos. Waren es anfangs noch Stummfilme, die produziert wurden, kamen mit neuen technologischen Möglichkeiten auch Tonfilme hinzu. Hollywood experimentierte Ende der 1920er Jahre damit, denselben Film in verschiedenen Sprachen mit lokalen

SchauspielerInnen drehen zu lassen, um seine Filme über die Grenzen Amerikas hinaus publik zu machen. Dieses Verfahren war aufgrund seiner Kostspieligkeit jedoch nicht von langer Dauer und so entwickelten sich die heute dominanten Formen der audiovisuellen Translation: Synchronisation, Untertitelung und Voice-over (vgl. Schwarz 2011:365).

Bei der **Synchronisation**, zu engl. *dubbing*, werden die Originaldialoge in die jeweilige Zielsprache übersetzt und anschließend auf Ton gesprochen, sodass für das Zielpublikum die Wahrnehmung entsteht, die dargestellten Personen unterhielten sich in der Zielsprache. Beim **Voice-over** wird der Originaltext ebenfalls übersetzt und anschließend vertont, mit dem Unterschied, dass der Originaltext in der neuen Version im Hintergrund noch leise zu hören ist und der übersetzte Text von einer Person darübersprochen wird. Die Voice-over-Stimme setzt dabei einige Sekunden später ein und hört einige Sekunden früher auf als das Original, sodass die Originalstimme im Hintergrund immer hörbar bleibt (vgl. Diaz Cintas 2009:4f). Voice-Over und Synchronisation werden auch als Revoicing bezeichnet, zu dem auch noch die beiden Formen der **Narration** und **Free Commentary** gehören. Die Narration ist eine Art des Voice-overs, wobei bei der *Narration* ein Text vorgelesen wird, der zuvor vorbereitet wurde und daher grammatikalisch und syntaktisch anspruchsvoller ist als die spontane Rede. *Free Commentary* ist ein im Voraus aufgenommener Text, bei dem die Ähnlichkeit zur Originalrede nicht beibehalten werden muss. Im Gegenteil, handelt es sich um eine neue Fassung, deren Inhalt sich vom Original in großem Maße unterscheidet (vgl. Luyken et al. 1991:80ff). Die **Untertitelung** ist jene Form der audiovisuellen Übertragungsart, bei der im Zielprodukt schriftliche anstatt wie bei den anderen Arten mündliche Sprache verwendet wird. Der übersetzte und oftmals komprimierte Dialog wird in der Zielsprache am unteren Bildrand eingeblendet, wobei der Originaldialog stets zu hören bleibt (vgl. Diaz Cintas 2009:5).

Bei der Wahl der bevorzugten Translationsform ist in Europa ein deutliches Ost-West-Gefälle zu bemerken, denn Voice-over kommt fast ausschließlich in den ehemaligen Ostblock-Ländern, vor allem in Polen und Russland, zur Anwendung (vgl. Bogucki 2013:18). Westeuropa teilt sich wiederum in Synchronisations- und Untertitelungsländer. Skandinavische Länder bevorzugen dabei die Untertitelung, während sich in den großen europäischen Ländern wie Deutschland, Spanien, Frankreich oder Italien die Synchronisation durchgesetzt hat (vgl. Danan 1991:605). Die

Südosteuropäischen Staaten wie Kroatien, Serbien, Bosnien-Herzegowina, Bulgarien, Griechenland etc. zählen zu den Untertitelungsländern. Mit der Globalisierung hat sich diese Aufteilung verschoben, sodass es heute DVDs gibt, auf denen man zwischen Synchronisation oder Untertitelung wählen kann. Die Wahl zwischen Synchronisation und Untertitelung als Übertragungsform ist genreabhängig. Einen Spezialfall in nahezu allen Ländern bilden Cartoons, die sowohl in Synchronisations- als auch in Untertitelungsländern synchronisiert werden.

Wirtschaftliche Gründe können die Entscheidung beeinflussen, ob audiovisuelle Texte in einem Land synchronisiert oder untitled werden. Synchronisation ist das weitaus aufwändigere und teurere Verfahren von beiden, sodass es nicht überrascht, dass ausgerechnet Länder mit einer großen Wirtschaftskraft die Synchronisation bevorzugen, während kleinere Länder die Untertitelung vorziehen. Die vorherrschende Dichotomie zwischen Synchronisations- und Untertitelungsländern kann auch auf politische Beweggründe zurückgeführt werden. In jenen Ländern, die heute noch als Synchronisationsländer gelten, gab es seit dem Anbruch der Tonfilm-Ära und der Domination Amerikas auf diesem Gebiet, strikte Quoten für die Einfuhr amerikanischer Filme. In den faschistischen Regimen Europas war die Synchronisation ein Mittel zur Kontrolle und Zensur, sodass in diesen Ländern ausländische Filme ausschließlich synchronisiert werden durften. (vgl. Danan 1991:607ff).

### **2.3. Der Weg zum eigenen Forschungsbereich**

Der Weg der audiovisuellen Translation zu einem eigenen Forschungsbereich innerhalb der Translationswissenschaft war stets mit Stolpersteinen versehen. Zu Beginn der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit audiovisueller Translation wurde in Frage gestellt, ob audiovisuelle Translation überhaupt als Übersetzung gelten kann, in Anbetracht der Tatsache, dass sie durch den visuellen Faktor so stark beeinflusst wird, dass in den Ausgangstext eingegriffen werden muss, um eine Synchronitätsbeziehung zum Original herzustellen (vgl. Chaume 2013:291).

In Forschungskreisen herrschte Uneinigkeit darüber, was unter dem Begriff der audiovisuellen Translation zu verstehen ist und welche Textarten sie einschließt. Diese Uneinigkeit schlug sich auch in der Namensgebung der Disziplin nieder, sodass viele verschiedene Bezeichnungen für den Bereich der audiovisuellen Translation existieren. Titford (1982) sprach bei der Translation audiovisueller Texte von *constrained*

*translation* und bezog sich dabei auf die Untertitelung und ihre räumliche und zeitliche Begrenzung. Mayoral et al. (1988) weiteten den Begriff auf das gesamte Spektrum audiovisueller Texte aus und konstatierten, dass audiovisuelle Translation immer durch bestimmte Parameter erschwert wird. Da audiovisuelle Translation mit dem Medium Film eng verknüpft ist, sprach man lange Zeit von *Filmübersetzung* (Snell-Hornby 1988), ein Begriff, der die enge Verwobenheit der audiovisuellen Translation mit der Geschichte des Kinos zum Ausdruck bringt. Daneben existiert auch der Begriff *screen translation* (Mason 1989), der die Translation von allen audiovisuellen Texten zusammenfasst, die über einen Bildschirm konsumiert werden. Es existiert auch die Bezeichnung *multimediale Translation*, mit dem Gambier & Gottlieb (2001:45) versuchten, die Translation von Texten aus sämtlichen Genres wie Theater, Film, Fernsehen, Werbung, aber auch Videospiele oder Websites unter einen Hut zu bringen (vgl. Díaz Cintas 2009:6f, Orero 2004:vii). Für den Rahmen dieser Arbeit ist der von Luyken et al. 1991 eingeführte Begriff *audiovisuelle Translation* passend, da es sich bei Cartoons um ein Medium handelt, das über den auditiven und visuellen Kanal Informationen transportiert und alle anderen Definitionen entweder zu eng oder zu weit gefasst sind.

Für Zabalbeascoa (2008:23) ist klar, dass die Diskrepanz um den Namen und damit auch um die Eigenständigkeit der Disziplin aus der Festhaltung an der Literaturwissenschaft als Leitdisziplin für die Translationswissenschaft rührt. Er kritisiert an diesem Konzept konkret die Annahme, dass Übersetzung nur an Worte geknüpft sei und als eigentliche Übersetzung nur die literarische Übersetzung gelte. Diese Vorstellung von Translation sei viel zu eng gefasst und verabsäume es, die Übersetzung von Texten, die nicht nur über den verbalen Kanal kommunizieren, wie z.B. Comics oder Cartoons, als Translation anzuerkennen.

Auch für Díaz Cintas (2008a:5) hat dieses Verständnis von Translation seine Wurzeln in der literarischen Übersetzung. Mit der voranschreitenden Globalisierung und einhergehender Entstehung neuer audiovisueller Inhalte, kann sich dieser Ansatz jedoch nicht halten. Translation hat sich zu einem flexiblen und interdisziplinären Forschungsfeld entwickelt, das reale Bezüge zur Praxis herstellt anstelle an alten, obsoleten Theorien festzuhalten, die aufgestellt wurden, als das Kino, Fernsehen und Computer noch nicht einmal erfunden waren. Vor allem den technologischen Fortschritt, der die einst text-orientierte Gesellschaft zu einer medien-orientierten Gesellschaft

avancieren ließ, hat es die audiovisuelle Translation zu verdanken, dass sie heute einer der dynamischsten Forschungsbereiche innerhalb der Translationswissenschaft ist (Orero 2004:vii).

Auch Gambier (2008) sieht die Frage der audiovisuellen Translation als eigenen Forschungszweig als beantwortet und befürwortet die Abkehr vom literaturwissenschaftlichen Leitgedanken. Für ihn liegt es auf der Hand, dass aufgrund des technologischen Fortschritts und der Art und Weise, wie wir audiovisuelle Inhalte konsumieren, ein grundlegendes Umdenken in der Translationswissenschaft gefragt ist und vermisst systematische Forschungsarbeiten, die nicht nur einzelne Probleme der audiovisuellen Translation beleuchten, sondern auch tiefgreifende Schlüsselfragen aufgreifen. Hier nennt er konkret die Flüchtigkeit des audiovisuellen Textes<sup>6</sup> und seiner Inkompatibilität mit dem traditionellen Textbegriff sowie die Frage nach der Urherberschaft audiovisueller Texte. Bei literarischen Werken beschränkt sich diese meist auf eine Person, bei einem audiovisuellen Produkt, an dem meist mehrere Personen wie DialogbuchautorInnen, RegisseurInnen, ProduzentInnen, SchauspielerInnen etc. beteiligt sind, ist dies jedoch nicht so einfach festzumachen (vgl. 2008:22).

Gambier bezeichnet das Jahr 1995 als „key year“ für die audiovisuelle Translation, da in diesem Jahr das Kino sein 100. Jubiläum feierte und zu diesem Anlass europaweit Veranstaltungen stattfanden, die audiovisuelle Texte und ihre Übersetzung in den Vordergrund stellten. Außerdem fanden immer mehr Minderheitensprachen in der EU wie das Katalanische oder Walisische Gefallen an der audiovisuellen Übersetzung, da sie in ihr eine Möglichkeit sahen, ihre in Vergessenheit geratene Sprache zu beleben und somit die eigene Identität zu wahren. Des Weiteren nahm seit 1995 die Anzahl an audiovisuellen Medien stetig zu, sodass sich audiovisuelle Texte auch auf Medien wie CDs, CDroms, DVDs usw. erstreckten. In den 1990er Jahren stieg auch das wissenschaftliche Interesse an der audiovisuellen Translation, was eine Fülle an wissenschaftlichen Werken hervorbrachte. Das Interesse an audiovisueller Translation

---

<sup>6</sup>Gambier meint hierzu: “AV “texts” are always by nature short-lived and volatile. It is not that the translated texts will be read time and again for decades or stored in national archive collections for frequent consultation.” (2008:13)

hat seitdem stetig zugenommen und ein breites Spektrum an Forschungsfragen eröffnet (vgl. 2008:12).

#### **2.4. Zukünftige Herausforderungen der AVT**

Die bereits erwähnte voranschreitende Digitalisierung ist es, die die Forschungsrichtung im Bereich der audiovisuellen Translation weiterhin in großem Maße bestimmen wird. Durch die zunehmende Digitalisierung verändert sich die Art und Weise wie audiovisuelle Texte entstehen und wie sie rezipiert werden. Durch den digitalen Fortschritt ist es auch möglich, audiovisuelle Texte zu optimieren, ein Beispiel hierfür ist das Programm ReelVoice, das es möglich macht, die Synchronstimme im Studio so zu bearbeiten, dass sie mit der Originalstimme ident ist. Durch die 3D Digitalisierung sind auch Veränderungen der Gestik oder Lippenbewegungen der SchauspielerInnen möglich, was im Hinblick auf Synchronität zwischen Bild und Text interessant erscheint. Die Digitalisierung wird aber nicht nur die Arbeit der TranslatorInnen beeinflussen, sondern auch Fragen in Bezug auf Urheberschaft aufwerfen. Der Einfluss der Synchronstudios bzw. jener Personen und Institutionen, die ausländische audiovisuelle Texte vertreiben, wird wohl zunehmen, da niemand an einem Produkt interessiert ist, das sich in der digitalisierten Welt nicht vermarkten lässt (vgl. Gambier 2008:25ff).

Aber auch die leichtere Zugänglichkeit audiovisueller Produkte durch das Internet, hat jetzt schon zu einem Phänomen geführt, das die Grenzen des Urheberrechts ausreizt und neue Fragen im Bereich der audiovisuellen Translation aufwirft: Fansubbing und Fandubbing. Die Ursprünge dieser neuen Translationsphänomene liegen in der Verbreitung japanischer Anime-Serien in der westlichen Welt via Internet (vgl. Pérez González 2007a:261f). Aber längst sind es nicht nur japanische Anime-Serien, auch Sitcoms oder andere Fernsehserien finden sich unter den Fandubs. Fangemeinschaften greifen dabei auf kostenlose Software aus dem Internet zurück, wie beispielsweise Virtual Dub oder Adobe Premiere (vgl. Chaume 2007:214). Die Philosophie hinter diesen Tätigkeiten ist es, audiovisuelle Texte für alle zugänglich zu machen, wobei die Synchronisation bzw. Untertitelung von Fans für Fans betrieben wird. Möglich ist dies, da Untertitelungs- und Synchronisationssoftware im Internet frei verfügbar ist. Diese neue Art der audiovisuellen Translation findet fernab des wissenschaftlichen Diskurses statt, ist daher frei von Normen und Dogmata und erlaubt einen kreativen Umgang mit audiovisueller Translation (vgl. Diaz Cintas 2008a:6).



Diese beiden Phänomene zeigen, dass die voranschreitende Globalisierung und Technisierung unsere Welt einem ständigen Wandel unterwerfen. Computerprogramme werden stetig aktualisiert und ihre (illegale) Verbreitung durch das Internet möglich gemacht. Für die audiovisuelle Translation wirft das die Frage auf, inwiefern der „Schwarzmarkt“ den professionellen Markt bedroht, wenn viele Serien und Filme schon vor der professionellen Synchronisation oder Untertitelung in der Zielsprache verfügbar sind. Andererseits sind sie der Beweis, dass es für ein bestimmtes Produkt einen Markt gibt, was dazu beitragen kann, dass dieser künftig auch für die kommerziellen Verleihe interessant wird (vgl. Chaume 2007:214). Die voranschreitende Digitalisierung drängt neue Fragen und Herausforderungen auf, denen es zu begegnen gilt. Für die Translationswissenschaft rücken hier besonders Themen wie die Qualitätssicherung, die in großem Maße über den Erfolg eines Produktes entscheidet, und die damit unmittelbar verbundene Ausbildung qualifizierter TranslatorInnen im Bereich audiovisuelle Translation in den Fokus.

Qualität ist eng verknüpft mit den Bedingungen, unter denen eine bestimmte Tätigkeit stattfindet. Die Synchronisation eines Films oder einer Serie wird mit dem Wunsch nach Profit in einem bestimmten Land in Auftrag gegeben. Es gilt einen Film schnell auf fremde Märkte zu bringen, aber viele Originale sind schon online verfügbar, bevor sie überhaupt synchronisiert werden. DVDs mit den Synchronversionen sind nur kurze Zeit nach Veröffentlichung des Originalfilms verfügbar. Das stellt die Auftraggeber unter Zeitdruck, sodass auch die Synchronisation unter Zeitdruck erfolgt, was sich negativ auf das Endprodukt auswirken kann. Außerdem genießt der Synchronisationsmarkt in den jeweiligen Synchronländern eine gewisse Monopolstellung. Die Synchronisation ist meist einem Synchronstudio vorbehalten und es gibt so gut wie keine Konkurrenz, die aber wie in anderen Branchen dazu führen könnte, dass die Qualität der Produkte und das Bewusstsein für dieses Thema gesteigert werden (vgl. Chiaro 2008:246f). Für einen Bereich wie jenen der AVT ist es aber durchaus schwierig, eindeutige Qualitätsstandards festzulegen. Vor allem, weil nicht geregelt ist, woran die Qualitätsmerkmale zu messen sind und wer sie bestimmt. Die Auftraggeber? Die TranslatorInnen? Die RezipientInnen? (vgl. Chiaro 2008:241). Für Chiaro ist es daher eindeutig an der Zeit, geregelte Qualitätskriterien anzusetzen und sie schlägt vor, auf bereits bestehende Qualitätsmanagementsysteme zurückzugreifen, die sich in anderen Branchen etabliert haben, wie das TQM (Total Quality Management), das auf konstantem Feedback

zwischen den einzelnen Prozessschritten aufbaut und das Kano Model, mit dem sich die Kundenzufriedenheit messen lässt (2008:248ff).

Aber nicht nur durch Qualitätsmanagementsysteme lassen sich die zukünftigen Herausforderungen schultern. Eine zentrale Rolle wird auch die Ausbildung von TranslatorInnen im Bereich der audiovisuellen Translation spielen, die den Anforderungen des Marktes entspricht. Allen voran spielt hier die Integration technischer Hilfsmittel in den Unterricht eine Rolle. Auch wenn Synchronisations- und Untertitelungssoftware kostspielig sind, so sind im Synchronisationsprozess jedoch unermesslich, schließlich findet audiovisuelle Translation ebenfalls computergestützt im Studio statt. Abhilfe könnten kostenlose Programme wie Windows Movie Maker schaffen, das es seinen NutzerInnen ermöglicht, den Originalton mit eigenen Aufnahmen zu überspielen und den Text anschließend zu editieren (Chaume 2007:214).

Nicht nur technische Hilfsmittel sind gefragt. Die markttaugliche Ausbildung von TranslatorInnen im Bereich der audiovisuellen Translation erfordert auch die Integration von Aspekten wie das Dialogbuchschreiben (vgl. Remael 2004:107). Filmische Fachkenntnisse, wie das Wissen um die Entwicklung der Dramatik im Film bzw. einer Serie helfen zu verstehen, dass Filmdialoge in verschiedenen Situationen bestimmte Funktionen erfüllen. Diese Meinung teilen auch Cattrysse/Gambier (2008). Kenntnisse über das Drehbuchschreiben und damit verbundene Aspekte wie Strukturierung, Charakterisierung sowie Explizierung und Implizierung im Text helfen TranslatorInnen dabei, das audiovisuelle Produkt besser zu verstehen (vgl. Remael 2008:47ff).

Dieses Kapitel bot einen Einblick in das facettenreiche Gebiet der audiovisuellen Translation. Im nächsten Kapitel wird die Synchronisation als Teilbereich der audiovisuellen Translation beleuchtet. Es wird versucht, einen Überblick über die dominanten Forschungsschwerpunkte zu geben, wobei auf für diese Arbeit speziellen Aspekte detaillierter eingegangen wird.

## **2.5. Synchronisationsforschung**

Synchronisation ist eine der ältesten Formen der audiovisuellen Translation und ihre Anfänge können bis in die 1920er Jahre zurückgeführt werden, als der Tonfilm die damalige Kinolandschaft eroberte und man allmählich von der Methode absah, Filme in der Zielsprache mit neuen SchauspielerInnen nachdrehen zu lassen. Heute zählt Synchronisation zu einem der populärsten Übertagungsarten audiovisueller Texte und

beschränkt sich nicht mehr nur auf Filme und TV Serien, sondern findet auch bei der Lokalisation von Videospiele oder Werbungen Anwendung. Zudem scheinen immer mehr typische Untertitelungsländer wie Portugal, Dänemark oder die Niederlande das Potential der Synchronisation zu erkennen und setzen sie vermehrt bei Inhalten für jüngere AdressatInnen ein (vgl. Chaume 2013:288f).

Die Forschung zum Thema Synchronisation wurde bereits in den 1950er Jahren in Angriff genommen, blieb aber bis zum Jahre 1976, als Fodor seinen Artikel zum Thema Synchronität veröffentlichte, außerhalb des translationswissenschaftlichen Fokus. Auch in den Jahren darauf, lies die rege Forschung auf diesem Gebiet bis auf einige wenige Artikel in Fachzeitschriften auf sich warten. Erst die 1990er Jahre brachten einen Boom im Bereich der Synchronisationsforschung, mit Monographien wie jene von Luyken et al. (1991), Whitman-Linsen (1992) oder Herbst (1994). Dieser Trend setzte sich im neuen Millennium fort und führte letztlich zur Positionierung der Synchronisation als eigenen Forschungszweig innerhalb der audiovisuellen Translation. Während zu Anfang die Aufmerksamkeit der Wissenschaftler noch Themen galt, wie der Synchronität zwischen Text und Lippenbewegungen, der Frage ob Untertitelung oder Synchronisation die bessere Übertragungsart sei, was eine gute Synchronisation ausmacht und wie der Synchronisationsprozess vonstattengeht, wird Synchronisation heute als interdisziplinärer Forschungsgegenstand gesehen und auch von Disziplinen wie der Kommunikationswissenschaft, Filmwissenschaft, Soziologie, Philosophie, Linguistik, Semiotik usw. untersucht (vgl. Chaume 2013:289f). So reicht das Forschungsinteresse im Bereich Synchronisation von Themen wie der kulturellen Anpassung des Textes und seiner daraus resultierenden Manipulation über die Wichtigkeit der Synchronitätsarten, der Positionierung des Synchrontextes als eigenständigen Text innerhalb eines neues soziokulturellen Umfelds bis hin zur Rezeption synchronisierter Texte und dem Umgang mit Humor in audiovisuellen Texten (vgl. Gambier 2008:20). Es folgt nun die Aufschlüsselung der zentralen Strömungen innerhalb der Synchronisationsforschung, bevor auf spezifische Aspekte bei der Synchronisation eingegangen wird, die für den Rahmen dieser Arbeit relevant erscheinen

### 2.5.1. Untertitelung vs. Synchronisation

Seit audiovisuelle Translation existiert, steht zur Diskussion, ob Synchronisation oder Untertitelung die bessere Variante ist, um einen fremdsprachlichen Film in eine andere Kultur und Sprache zu übertragen. Fakt ist, dass beide Übertragungsarten durch bestimmte Parameter eingeschränkt werden. Der Synchronisation wird vorgeworfen, sie verwehre dem Publikum den Zutritt zum Original und begeben die ZuseherInnen in eine paradoxe Situation, ein Produkt aus einer fremden Kultur in der eigenen Sprache zu sehen. Für Danan (1991:612) birgt dies die Gefahr, das Original zu verfälschen, da Synchronisation darauf abzielt, eine Illusion zu erschaffen, die nur funktioniert, wenn die Originalkultur verdeckt bleibt. Bei der Untertitelung hat das Publikum Zugang zum Original und es liegt auf der Hand, dass der Film, die Serie etc. aus einer fremden Kultur stammt. Untertitelung wird daher als offene Art der audiovisuellen Translation angesehen, während sich eine Kultur mithilfe der Synchronisation vor Einflüssen einer fremden Kultur schützen kann.

Bei der Synchronisation ist es neben dem hohen Kosten- und Zeitaufwand auch die Lippsynchronisation, die als Nachteil angesehen wird. Synchronisation verleiht SchauspielerInnen im fremdsprachlichen Produkt eine neue Stimme, die versucht die Originalstimme ehestmöglich nachzuahmen. Dadurch gehen wichtige Informationen über OriginaldarstellerInnen verloren, wie ihren Dialekt oder ihre persönliche Stimmfarbe. Der Verlust dieser Authentizität ist der unbestrittene Nachteil der Synchronisation (vgl. Tveit 2005:30f). Pruyss entgegnet diesem Argument auf folgende Weise:

Es ist ein klarer Vorteil, Aristoteles, Dante, Shakespeare oder Dostojewskij in der Sprache zu lesen, in der sie gedacht und geschrieben haben. [...] Nur eine Elite kann allerdings Aristoteles oder Dostojewskij, Eisenstein oder Bunuel in ihren Muttersprachen verstehen. Ohne Übersetzung und Synchronisation hätte nur ein Bruchteil der bisherigen Rezipienten von ihren Werken profitieren können. Originalfassungen zu rühmen und Synchronfassungen generell zu tadeln, setzt einen gebildeten Zuschauer voraus. (1997:11f)

Bei der Untertitelung wird der Verlust von Informationen bedingt durch die zeitliche und räumliche Begrenzung der Untertitel sowie der Informationsverlust im Laufe der Übertragung von mündlicher in schriftliche Sprache als klarer Nachteil gesehen. Intonation, Rhythmus und Stimmnuancen können kaum mit schriftlicher Sprache ausgedrückt werden. Ein weiterer Nachteil der Untertitelung ist der ständige Wechsel

vom Bild zum Text, bei dem ebenfalls Informationen verloren gehen können (vgl. Tveit 2005:27ff).

Die Dichotomie im Hinblick auf Untertitelung und Synchronisation bezieht sich vorwiegend auf Filme und TV Serien und ist wohl darauf zurückzuführen, dass diese beiden Medienformate ein Massenpublikum erreichen und daher in den Interessensfokus gerückt sind. Bei anderen Genres gehen die wissenschaftlichen Meinungen weniger auseinander. Der Dokumentarfilm beispielsweise und das darin oft verwendete Mittel des Interviews werden bevorzugt untertitelt, da Authentizität wichtig ist und Originalstimmen in großem Maße zu deren Wahrung beitragen (vgl. Diaz-Cintas/Andermann 2009:4).

Bei Luyken et al. (vgl. 1991:131ff) finden wir eine Aufzählung der verschiedenen Genres inklusive der empfohlenen Übertragungsform. Sie koppeln sich dabei ab von der Dichotomie zwischen Synchronisation und Untertitelung und betrachten die Charakteristika des spezifischen Genres als Ausgangspunkt. Audiovisuelle Inhalte mit primär informativer Funktion sind der Untertitelung zuzuschreiben, während Inhalte die einen starken Unterhaltungsfaktor haben, synchronisiert werden sollen. Gleichzeitig existiert aber auch ein Zusammenhang zwischen dem Zielpublikum und audiovisueller Übertragungsformen. Allen voran sind hier gehörlose und blinde Menschen zu nennen, die nur von einer der beiden Übertragungsformen profitieren können. Auch die Sprech- und Lesefähigkeiten sind entscheidend. So werden Inhalte für ein junges Publikum, wie Cartoons auch in Untertitelungsländern synchronisiert. Dies hängt neben der Zielgruppe auch mit der Farblastigkeit von Cartoons zusammen. Untertitel könnten neben all den Farben und Formen untergehen und den Handlungsfluss stören.

Die Diskussion, welche der beiden Übertragungsarten die bessere sei, gehört der Geschichte an. Heute ist klar, dass die Wahl zwischen Untertitelung und Synchronisation von wirtschaftlichen und soziokulturellen Faktoren abhängt, aber auch vom jeweiligen Genre. Künstlerische Aspekte können ebenfalls entscheiden, welche der beiden Translationsarten zum Einsatz kommen. "It has become accepted that different genres and audiences call for different translational approaches, that they all have their pros and cons, and that they all have their place in the booming audiovisual industry" (Diaz-Cintas 2009:4).

## 2.5.2. Linguistische Ansätze

Der Fokus translationswissenschaftlicher Arbeiten lag zu Beginn noch auf linguistischen Aspekten und damit ausschließlich auf dem verbalen Kommunikationskanal. Man nahm an, dass die verbale Information den größten Bedeutungsgehalt habe und vernachlässigte andere wichtige Elemente - die nonverbalen. Pionierarbeiten zum Thema Synchronisation behandeln daher, getragen vom linguistischen Forschungsansatz, vordergründig Aspekte, die sich auf die Veränderungen des Originaltextes im Zuge der Synchronisation ergeben. Es dominierte der Gedanke, dass das Original qualitativ immer über der Synchronversion steht und durch die Synchronisation droht, verfälscht zu werden. Die Aufgabe der Synchronisation bestand daher vordergründig aus der Bemühung, eine Reproduktion des Originals in der Zielsprache zu liefern (vgl. Pruys 1997:43). Allen voran dominierte das Thema der Synchronität den Forschungsdiskurs (vgl. Fodor 1969, Hesse-Quack 1969, Herbst 1994), die als eine Art Äquivalenz zwischen Bild und Text gesehen wurde. Dieses Konzept, das den wissenschaftlichen Diskurs lange Zeit prägte, soll nun näher erläutert werden.

### 2.5.2.1. Synchronität

Die Überzeugung, das Translat soll in der Synchronisation wie ein Original wirken, fand viele BefürworterInnen und wird auch heute noch von vielen AutorInnen unterstrichen. Synchronisation wird verstanden als "the replacement of the original speech by a voice-track which is a faithful translation of the original speech and which attempts to reproduce the timing, phrasing and lip movements of the original" (Luyken et al. 1991:73). Das zielsprachliche Produkt soll eine ganzheitliche, in sich geschlossene Kulisse bilden. „Let us not forget that the basic objective of dubbing is to encourage the illusion that one is watching a homogenous whole“ (Whitman-Linsen 1992:17). Damit man in der Synchronfassung dieser Anforderung gerecht werden kann, ist es notwendig, den Text an das Bild anzupassen, sodass „Schauspieler (...) möglichst echt klingen und wirken“ (Pisek 1994:89). Um dies zu erreichen, muss der Zieltext auf verschiedenen Ebenen mit dem Bild synchron sein.

Fodor (1969) gilt als Pionier auf dem Gebiet der Synchronisationsforschung. Er postuliert die Lippensynchronität als oberstes Ziel der Illusionswahrung im fremdsprachlichen Produkt, denn laut ihm ist es das primäre Ziel der Synchronisation,

ZuseherInnen das Gefühl zu vermitteln, sie sehen sich ein Original an. Um dieser Illusion gerecht zu werden, sind im ZIELTEXT ähnliche Laute und Konsonanten wie im Original zu verwenden, damit die Lippenbewegungen nicht vom Text abweichen. Dass ein solches Verfahren einen großen zeitlichen und damit auch wirtschaftlichen Aufwand bedeutet, gesteht selbst Fodor ein (vgl. 1969:384).

Auch andere Wissenschaftler beschäftigen sich mit diesem Thema. In den 1990er Jahren liefern Whitman-Linsen (1992) und Herbst (1994) eine Kategorisierung der einzelnen Synchronitätsarten mit einem starken Fokus auf der **Lippensynchronität**. Qualitative Lippensynchronität bezieht sich dabei auf konkrete Laute und Lippenpositionen, die bei der Formulierung des ZIELTEXTES einbezogen werden sollen. Lippenbewegungen und Text sollen aber auch in Bezug auf ihre Dauer angepasst werden. Das heißt, ein Text soll nur hörbar sein, wenn auch tatsächlich Lippenbewegungen zu sehen sind (vgl. Herbst 1994:32). Letzteres wird als quantitative Lippensynchronität (Herbst 1994) bzw. Isynchronität (Whitman-Linsen 1992) bezeichnet.

Die Relevanz der Lippensynchronität wurde im Forschungskreis durchaus in Frage gestellt. Whitman-Linsen betont, dass für das Zielpublikum der Unterhaltungsfaktor im Vordergrund steht und weniger die genaue Abstimmung des Gesprochenen auf die Lippenbewegungen. Dies sei nur dann wichtig, wenn die SchauspielerInnen frontal zu sehen sind. Anpassungen, die zugunsten der Lippensynchronität am Text vorgenommen werden müssen, können überdies zur Folge haben, dass der Text nicht mehr idiomatisch ist und holprig wirkt (vgl. 1992:21ff). Luyken et al. sind derselben Meinung, wenn sie behaupten, dass es von einer bestimmten Szene abhängt, ob Lippensynchronität wichtig ist. Bei Actionszenen oder besonders emotionalen Szenen gilt die Konzentration der ZuseherInnen der Handlung und weniger der Synchronität der Lippenbewegungen (1991:137f). Lippensynchronität hängt auch vom Medium ab, wobei sie wegen der besseren Auflösung bei Filmen für das Kino mehr Relevanz hat als beim Fernsehen. „Genaue Lippensynchronität ist vornehmlich eine Forderung der Kinoleinwand“ (Pruys 1997:98). Lippensynchronität genießt außerdem nicht in jedem audiovisuellen Genre denselben Stellenwert. Während sie in der Filmsynchronisation eine bedeutende Rolle innehat, ist sie bei der Synchronisation von Cartoons weniger relevant, da bei Cartoons die Handlung primär vom bewegten Bild getragen wird und die Artikulation der Figuren im Cartoon nicht realitätsgetreu ist (vgl. Barambones Zubiria 2012:84). Aufgrund dessen kann in der audiovisuellen Translation kein allgemeiner Anspruch auf

Lippensynchronität erhoben werden, „inwieweit Lippensynchronität erforderlich ist, ist vielmehr nur im Einzelfall zu entscheiden“ (Herbst 1994:31).

Mit der Zeit wurde die Lippensynchronität als oberstes Ziel eines Synchronisationsprojekts verworfen und andere Arten der Synchronität traten in den Vordergrund. Allen voran ist hier die **Synchronität von Mimik und Gestik**<sup>7</sup> mit dem Text zu nennen. Da Gesten und Gesichtsausdrücke oft kulturspezifisch sind, können sie in der Synchronisation zur Herausforderung werden. So kann es sein, dass es dem Synchrontext an Gestik „fehlt“, wenn er in eine Sprache synchronisiert wird, in der sehr stark gestikuliert wird, wie zum Beispiel ins Italienische. Wird aus einer Sprache, die reich an Gestik ist, in eine Sprache mit wenig Gestik synchronisiert, können die Gesten die Aussagen verstärken und so zu einer anderen Interpretation des Textes führen (vgl. Whitman-Linsen 1992:33ff).

Eine weitere Kategorie der Synchronität ist die **akustische Synchronität**, die sich auf den Abgleich der Stimmen der Original- und SynchronschauspielerInnen bezieht. Die Stimme sollte zur Stimmfarbe und äußeren Erscheinung des Charakters passen, um das Gefühl der Illusion zu wahren (vgl. Whitman-Linsen 1992:39ff). Fodor (1969:386) beschreibt die stimmlichen Synchronität als eines der wichtigsten Elemente für die **Charaktersynchronität**.

Unter **Referenzsynchronität** versteht man die Synchronität zwischen dem Text und expliziten Situationsbezügen, die zum Tragen kommt, wenn ein Gegenstand über den gesprochen wird, im Bild zu sehen ist (vgl. Herbst 1994:245). Bei der **inhaltlichen Synchronität** geht es um die kommunikative Funktion des Originals und ihrer Beibehaltung im fremdsprachlichen synchronisierten Produkt. Fodor, der diese Art der Synchronität „content synchrony“ (1969:389) nennt, vertritt dabei die Position, dass man Änderungen am Text in Kauf nehmen muss, um die kommunikative Funktion eines Originals beizubehalten. Dies geschieht jedoch nur, wenn zwischen Original und Synchronisation Funktionskonstanz besteht. Um die Funktion des Originaltextes auch in der Synchronisation zu erfüllen, kann es notwendig werden, sich von der Textoberfläche zu entfernen und etwas „freier“ zu übersetzen. Wie frei tatsächlich

---

<sup>7</sup> Diese Art von Synchronität wird bei Herbst (1994) unter dem Begriff paralinguistische Synchronität und bei Whitman-Linsen (1992) unter dem Begriff kinetische Synchronität subsumiert.



formuliert werden kann, hängt wiederum von pragmatischen Faktoren ab, z.B. inwiefern visuelle bzw. akustische Informationen dies erlauben (vgl. Pisek 1994:109ff).

Chaume vertritt in Bezug auf das Thema der Synchronität einen differenzierteren Ansatz. Er betrachtet Synchronität unter dem Gesichtspunkt ihrer translationswissenschaftlichen Relevanz und definiert Synchronisation wie folgt:

Synchronization is one of the features of translation for dubbing, which consists of matching the target language translation and the articulatory and body movements of the screen actors and actresses, as well as matching the utterances and pauses in the translation and those of the source text. (Chaume 2004:43)

TranslatorInnen haben während des Synchronisationsprozesses nur Einfluss auf den linguistischen Code und können Synchronität daher nur auf den Ebenen der qualitativen und der quantitativen Lippsynchronität sowie der kinetischen Synchronität herstellen. Die Herstellung der Charaktersynchronität schreibt er vollkommen den SynchronschauspielerInnen und SynchronregisseurInnen zu, da Stimme, Intonation und Lautstärke für ihn Elemente der filmischen Dramatik sind. Auch die inhaltliche Synchronität hat für ihn keine Relevanz. Die Synchronität zwischen expliziten Bildbezügen und dem Text versteht er als Element der Kohärenz und nicht als eine Art von Synchronität, die erst hergestellt werden muss (vgl. Chaume 2004:44f).

### **2.5.3. Prozessbezogene Ansätze**

Die Beschreibung des Synchronisations- und Untertitelungsprozesses war ein erster Schritt in Richtung methodologischer Forschung auf dem Gebiet der audiovisuellen Translation und zeigte auf, wie und unter welchen Gesichtspunkten Synchronisation und Untertitelung stattfanden. Die Erkenntnisse aus dieser Forschung brachten für die Theorie wiederum interessante Aspekte hervor, die ihre Modelle und Konzepte darauf aufbauen konnte (vgl. Chaume 2013:290).

#### *2.5.3.1 Der Synchronisationsprozess*

Der Synchronisationsprozess wurde als langwieriger und aufwändiger Prozess bezeichnet, der ein Zusammenspiel aus technischen und künstlerischen Gegebenheiten darstellt und von den beteiligten Personen viel Teamwork abverlangt.

Synchronization is a practice that demands the concentrated collaboration of artistic and (sic!) technical powers, and that one proverbial link in the chain – either prosaic or poetic – can make the difference between a delighted or a cringing audience. The undertaking requires its specific

tools, studio equipment, qualified personnel and more or less binding rules. (Whitman-Linsen 1992:56)

Unter dem Gesichtspunkt der Theorie vom Translatorischen Handeln stellt der Synchronisationsprozess also ein Handlungsgefüge dar, der nur mit dem notwendigen Werkzeug und bestimmten Qualifikationen ausführbar ist.

Grundsätzlich handelt es sich beim Synchronisationsprozess um ein dreistufiges Verfahren, das die Erstellung der Rohübersetzung, der Dialogfassung und die Vertonung des Zieltextes beinhaltet, wobei diese Gliederung von Synchronstudio zu Synchronstudio unterschiedlich sein kann. Manche Studios bestehen auf der Zweiteilung des Translationsprozesses (zuerst Rohübersetzung und dann Dialogfassung) und andere wiederum lassen beide Prozesse von derselben Person durchführen. Der Synchronisationsprozess ist daher kein einheitlich reglementierter Prozess. Die Entscheidung, wie der Synchronisationsvorgang durchgeführt wird, hängt letztlich auch davon ab, welche Kosten und Arbeitsleistung damit verbunden sind. Es ist selbsterklärend, dass Kosten so niedrig wie möglich gehalten werden, damit die Einnahmen durch das spätere Produkt umso größer sind.

Die Zweiteilung des Übersetzungsvorgangs im Zuge der Synchronisation, der die Erstellung einer **Rohübersetzung** vorsieht, war in der Synchronisationsforschung lange Zeit ein Streitpunkt. Dies ist eine wörtliche, denotative Übersetzung des Originaltextes. Sie soll den Inhalt wiedergeben, aber Anmerkungen zu dialektalen Ausdrücken, der Stilebene oder Ähnlichem beinhalten. „It is a “literal” translation of the original script, indicating (ideally) all of the nuances, slang expressions, differences in style of the source language text and the like“ (Whitman Linsen 1992:61). Erschwert wird die Anfertigung einer Rohübersetzung, wenn sie ohne Zuhilfenahme des Bildmaterials erstellt wird. Dies birgt viele Herausforderungen für TranslatorInnen, da gesprochene Sprache auf Basis der geschriebenen Dialoglisten übersetzt werden muss. Besonders im Hinblick auf die nonverbalen Elemente ist dieser Umstand ein Hindernis, da Intonation sowie Mimik und Gestik in gleichem Maße zur Interpretation einer Aussage beitragen, wie das Gesagte selbst (vgl. Herbst 1994:198f). Whitman-Linsen sieht genau darin ein großes Hindernis für eine erfolgreiche Synchronisation:

The rough translator is at a great disadvantage since he is deprived of not only all the other linguistic messages in the film (e.g. written materials such as posters and billboards, newspaper headlines, often background radio and television conversation and announcements), but also supporting and crucial paralinguistic messages (e.g. tone of voice, bodily movements). (1992:106)

Die Rohübersetzung wird nach Fertigstellung an die SynchronautorInnen weitergeleitet, die den Text an das Bildmaterial anpassen, um das **Dialogbuch** zu erstellen. Das Ziel dieser Phase ist es, eine Übersetzung anzufertigen, „which is not only a skillfull and accurate translation of the original, not only reads smoothly and can also be spoken convincingly, but also conforms to the fundamentals of lip, voice and kinetic synchrony“ (Whitman-Linsen 1992:63). Bedauerlicherweise kommt diese Schlüsselaufgabe in den meisten Fällen nicht den ÜbersetzerInnen zu, sondern Personen, die auf Dialogschreiben, Regie oder Schauspielerei spezialisiert sind (vgl. Whitman-Linsen 1992:116).

In der Fachliteratur wird immer wieder darauf hingewiesen, dass die Zweiteilung des Übersetzungsprozesses bei der Synchronisation eine mögliche Quelle für Fehler bzw. Asynchronien im Zieltext sein kann, da zwei unterschiedliche Personen mit unterschiedlichen Berufsprofilen in den Übersetzungsprozess involviert sind. „This is exactly the point, where changes creep subtly into the text, where original meaning is often distorted, and where source language intent is easily betrayed“ (Whitman-Linsen 1992:64). Als Ursache für den zweigeteilten Übersetzungsprozess bei der Synchronisation sieht Herbst die Annahme, dass die Übersetzung und anschließende Anpassung an das Filmmaterial unterschiedliche Kompetenzen abverlangt und daher nicht von einer Person alleine übernommen werden kann. Die Aufgabe der ÜbersetzerInnen im Synchronisationsprozess wird so auf die Erstellung der Rohübersetzung reduziert. Aus diesem Rollenverständnis heraus, fühlen sich ÜbersetzerInnen verpflichtet, möglichst nah am Original zu bleiben und überlassen die Entscheidung darüber, wie frei übersetzt werden soll, den DialogbuchautorInnen (vgl. Herbst 1994:202). Genau in diesem fehlgeleiteten Rollenverständnis sieht Chaume den Irrtum. Änderungen am Text sollten ÜbersetzerInnen vorbehalten sein, da sie die einzigen sind, die über die notwendigen Kompetenzen in beiden Sprachen verfügen.

„The translator is the sole link in the dubbing chain that is able to make changes and at the same time take into account both of the source and target texts, as he or she, unlike the dialogue writer or the director, is the only person who is familiar with both languages at stake“ (Chaume 2004:37).

In der Öffentlichkeit ist das Synchronisationsverfahren nur wenigen bekannt, sodass ZuseherInnen dazu tendieren, ÜbersetzerInnen die Schuld zu geben, wenn ihnen in einem Film oder einer Serie Asynchronien auffallen. Vor diesem Hintergrund scheint auch Whitman-Linsens Kritik an der Zweiteilung des Prozesses durchaus angebracht. Eine literarische Übersetzung, wie z.B. die eines Gedichts, wird auch nicht zuerst von

RohübersetzerInnen denotativ übersetzt und anschließend von TexterInnen an die Lyrik angepasst (vgl. 1992:122).

#### **2.5.4. Soziolinguistische Ansätze**

Die Soziolinguistik ist ein Fachgebiet, das sich mit den Interdependenzen zwischen einer bestimmten Sprache und der Gesellschaft, in der sie gesprochen wird, auseinandersetzt. Für die Translationswissenschaft liefert die Soziolinguistik wichtige Erkenntnisse, da ein Ausgangstext bei seiner Übersetzung immer in einen neuen soziokulturellen Kontext eingebettet wird (vgl. Sanchez 2007:124). Das Interesse um die soziokulturelle Komponente der Synchronisation begründet bereits Toepser-Ziegert (1978). In ihrer Arbeit widmet Sie sich der Veränderung von Sprache beim Synchronisieren, bedingt durch soziale Normen und Erwartungen. Hesse-Quack (1969) interessiert sich ebenfalls schon früh für soziolinguistische Aspekte und untersucht in seinem Werk *Der Übertragungsprozeß bei der Synchronisation von Filmen. Eine interkulturelle Untersuchung* den Einfluss auf die Sprache bedingt durch gesellschaftliche Normen und Tabu-Themen. In einer Untersuchung von zwölf unterschiedlichen Dialoglisten stellt er fest, dass die Sprache in der Synchronisation einer deutlichen Standardisierung unterzogen wird.

Diesen beiden Autoren ging es vordergründig darum, dass Filme die Werte und Einstellungen der Gesellschaft, die sie porträtieren, widerspiegeln und dass die Synchronisation die Herausforderung zu bewältigen hat, diese Werte in ein neues System zu übertragen. Wenn es aufgrund der Distanz zweier Kulturen zu Verständnisproblemen kommt, ist es laut Hesse-Quack notwendig, die Ungleichheiten zu beseitigen und den Text an die zielkulturellen Werte anzupassen (vgl. 1969:51). Synchronisation kann demnach als Mittel zur Kontrolle eingesetzt werden, wenn im Originaltext Aspekte vorkommen, die von der zielkulturellen Norm abweichen (vgl. Toepser-Ziegert 1978:227). Sowohl Hesse-Quack als auch Topeser-Ziegert zeigen auf, dass es neben dem linguistischen Code noch andere Elemente gibt, die es bei der Synchronisation zu berücksichtigen gilt. Allerdings beziehen sie sich in ihren Untersuchungen nur auf die Dialoglisten und lassen den nonverbalen Kanal außen vor, was die Relevanz ihrer Arbeiten deutlich einschränkt.

Bei den Werken dieser beiden Autoren handelt es sich um Pionierarbeiten, rege Untersuchung von Filmdialog im Rahmen der Translationswissenschaft wird erst

möglich, als sich der Fokus zunehmend vom Originaltext hin zum Zieltext verschiebt und der Filmdialog als Untersuchungsgegenstand an Bedeutung gewinnt (vgl. Pérez González 2007b:8).

### **2.5.5. Deskriptive Ansätze**

Ein Meilenstein der audiovisuellen Translationswissenschaft ist ihre Abkehr von präskriptiven Ansätzen, die das Translat stets in Abhängigkeit des Originaltexts untersuchen, hin zu deskriptiven Ansätzen, die den Zieltext zum Untersuchungsgegenstand machen und ihn als eigenständigen Text postulieren (vgl. Pérez González 2007b:8). Geprägt vom deskriptiven Ansatz in der Translationswissenschaft, der in den 1980er-Jahren aufkommt und auf der Erkenntnis aufbaut, dass Normen in der jeweiligen Zielkultur der entscheidende Faktor für eine Übersetzungsstrategie sind, gewinnt die Annahme immer mehr an Bedeutung, dass Translation und in weiterer Folge Synchronisation normgebundene Tätigkeiten sind. So haben historische, politische und wirtschaftliche Gründe Einfluss darauf, wie in einer bestimmten Zielkultur synchronisiert wird (vgl. Chaume 2004:39). Dieser Ansatz rückt das Translat in den Vordergrund und macht den Weg frei zur Forschung darüber, wie audiovisuelle Translation in einem bestimmten Land oder in Bezug auf ein bestimmtes Genre vonstattengeht (vgl. Chaume 2013:292). An dieser Stelle ist vor allem Karamitroglou (2000) zu nennen, der in Anlehnung an die Normtheorie von Toury (1995) untersuchte, welche Normen bei der Untertitelung von Cartoons ins Griechische eine Rolle spielen. Im Mittelpunkt steht nun nicht mehr die Funktion des Ausgangstextes, die richtungsweisend für den Zieltext sein soll, sondern die Konventionen des neuen Polysystems (vgl. Chaume 2004:39). Eine Übersetzung ist dabei immer als Produkt der Zielkultur anzusehen: “translations be regarded as facts of the culture that would host them, with the con-comitant assumption that whatever their function and systemic status, these are constituted within the target culture and reflect its own systemic constellation” (Toury 2012:18). Dieser Ansatz verabschiedet sich von der Annahme, dass Übersetzung im Hinblick auf das Original als zweitrangiges Produkt zu verstehen ist und setzt das Translat auf dieselbe soziokulturelle Stufe wie das Original (vgl. Diaz-Cintas 2004:24). Dies führte zur Loslösung vom Konzept einer perfekten Übersetzung bzw. Synchronisation und platzierte Fragen nach der soziokulturellen Komponente dieses aufwendigen Prozesses in den Mittelpunkt des Forschungsinteresses. Die Abkehr vom Gedanken eines perfekten Translats machte es

schließlich möglich, bereits festgefahrene Theorien aufzubrechen und Translation als ein System innerhalb eines Kultursystems zu sehen (vgl. Agost 2004:77f). Zentrale Fragestellungen der deskriptiven Translationsforschung sind daher die kulturellen und gesellschaftlichen Gegebenheiten, die die Produktion eines Zieltextes beeinflussen, aber auch die Rezeption synchronisierter Texte durch das Zielpublikum.

Rezeptionsstudien zu Synchronversionen sind ein neuer Ansatz in der audiovisuellen Translation, die darüber Aufschluss geben, wie die Reaktion des Publikums auf eine bestimmte Synchronversion ausfällt (Chaume 2013:294). Besonders italienische sowie spanische ForscherInnen sind hier hervorzuheben, die eine Reihe an Rezeptionsstudien durchgeführt haben. Themen, die angestoßen wurden, waren unter anderem die Rezeption von Humor (Fuentes Luque 2003), die Reaktionen des Publikums auf synchronisierte Sprache in Filmen (Antonini/Chiaro 2009) sowie die Verständlichkeit von Kulturreferenzen (Denton/Ciampi 2012). Rezeptionsstudien können auch Aufschluss darüber geben, was KonsumentInnen einer Synchronisation als gut oder schlecht bewerten und geben so dem Konzept des Qualitätsmanagements neues Gewicht.

Der deskriptive Ansatz ebnete auch den Weg für die interdisziplinäre Forschung auf dem Gebiet der Synchronisation. Die Einbindung der Filmwissenschaft, im Besonderen der Bezug zwischen Filmsprache und Translation entspringt der Betrachtung des Translats als autonomen Text (vgl. Chaume 2004:42). Hier sind vor allem Untersuchungen zum Filmdialog zu nennen, die sich auf die Natürlichkeit der Sprache im Film (Banos 2014, Romero Fresco 2009, Pavesi 2008, Pavesi et al. 2014) und auf die Verwendung der Standardvarietät bzw. verschiedener Dialekte (Herbst 1994, Herbst 1997, Sanchez 2007) im Filmdialog konzentrieren.

### **2.5.6. Synchronisation und Kulturtransfer**

Translation beinhaltet immer auch einen Kulturtransfer, da Sprache und Kultur untrennlich miteinander verbunden sind. Der soziokulturelle Rahmen bestimmt dabei maßgeblich, wie ein Text in eine Zielsprache übersetzt wird (vgl. Wang 2014:2423). Wie bereits mehrfach angesprochen, arbeiten audiovisuelle Texte sowohl auf der verbalen, als auch auf der nonverbalen Ebene. Das bedeutet, dass kulturspezifische Botschaften nicht nur in Dialogen, sondern vor allem in Bildern zu finden sind.

Unter dem soziokulturellen Rahmen ist dabei „der Zeitpunkt, zu dem ein Film synchronisiert wird, der Ort, für den er bestimmt ist, sowie die rechtlichen und politischen Umstände“ (Pruys 1997:63) zu verstehen, was Pruyss auch als „Aufführungssituation“ (1997:63) bezeichnet. Dieser soziokulturelle Rahmen spiegelt auch die herrschende Ideologie wieder. „Auch die beim Publikum allgemein verbreiteten Anschauungen gehören zur jeweiligen Aufführungssituation“ (Pruys 1997:75). In Ideologien herrschen bestimmte Diskurse.<sup>8</sup> Einfach ausgedrückt, bezeichnet der Begriff Diskurs wie wir über etwas sprechen, schreiben, reflektieren. Sprache als Mittel des Diskurses ist ideologisch geprägt und beeinflusst, auf welche Weise wir die Diskurse einer Ideologie erlernen und wie wir andere Ideologien wahrnehmen. Translation hat in diesem Zusammenhang eine besondere Rolle. Sie ermöglicht den Kontakt zwischen unterschiedlichen Kulturen durch den Austausch unterschiedlicher Diskurse. Diese sind flexibel und können sich durch äußere Einflüsse ändern (Al-Mohannadi 2008:530f).

Schon seit Translation wissenschaftlich erforscht wird, wird das Dilemma diskutiert, vor dem TranslatorInnen stehen, wenn die Ausgangs- und Zielkultur Differenzen in verschiedenen Diskursen bzw. kulturellen Elementen aufweisen. Im Grunde haben TranslatorInnen in diesem Fall zwei Möglichkeiten: Entweder den Ausgangstext an die Zielkultur anzupassen und Veränderungen des Textes in Kauf zu nehmen, oder die fremden Elemente sichtbar als solche im Zieltext zu belassen. Diese zwei entgegengesetzten Strategien werden auch als *domestication* bzw. *foreignisation* (Venuti 2008<sup>2</sup>) bezeichnet. Pruyss (1997:61) hat festgestellt, dass vor allem Themen wie Sex, Gewalt, Politik sowie kulturelle Besonderheiten problematisch sein können. Er stellte ebenfalls fest, dass bei der Übertragung audiovisueller Inhalte „Wirkungsunterschiede“ entstehen, wenn gesprochene oder gesungene Worte, Geräusche, Musik, Bilder oder Bildausschnitte vorkommen, die Unterschiede im Ton-Bild-Verhältnis hervorrufen können (vgl. 1997:108). Wirkungsunterschiede können entweder neutralisiert oder verstärkt werden, wenn sie nicht angepasst werden. „Dies ist immer dann der Fall, wenn das Publikum des Ursprungslandes mit einer Handlung, einer Person, oder einer Idee Gedanken oder Emotionen verbindet, die nicht universell verständlich sind“ (Pruys 1997:201). In diesem Fall sind Hinzufügungen, Weglassungen oder Substitutionen möglich (vgl. Pruyss 1997:200).

---

<sup>8</sup> All das, was in einer bestimmten Ideologie als akzeptabel gilt und sich in mündlichen und schriftlichen Texten niederschlägt, fällt unter den Begriff des Diskurses (vgl. Al-Mohannadi 2008:530f).

Die Differenzen zwischen zwei Kulturen können auch so weit gehen, dass es bei der Übersetzung gar zu Verboten bzw. Manipulationen kommen kann. Dies tritt vor allen dann auf, wenn sich zwei entgegengesetzte Ideologien gegenüberstehen. So wurden ausländische Filme während des 2. Weltkriegs vom Nazi-Regime als Bedrohung gesehen und es wurden Importquoten eingeführt. Fremdes sollte möglichst nicht heimisch wirken, was zu zahlreichen Manipulationen von Filmen in Form von Auslassungen, Neuverfilmungen oder Verboten führte (vgl. Pruys 1997:143). Nach dem 2. Weltkrieg wurden bestimmte Themen in Filmen nicht gerne gesehen. Dies galt für alle Inhalte, die an die Nazi-Vergangenheit erinnerten. Das prominenteste Beispiel ist der Film *Casablanca*, der 1952 bei seiner Synchronisation ins Deutsche so weit manipuliert wurde, dass der gesamte Nazi-Hintergrund ausgelassen und durch eine Agenten-Geschichte ersetzt wurde (vgl. Pruys 1997:154). Als Deutsche und Nazis im In- und Ausland, und dabei vor allem in Amerika, nicht mehr als Synonym verstanden wurden, wurde der Film 1975 neu synchronisiert und die Nazis wurden im Film als solche auch kenntlich gemacht (vgl. Pruys 1997:166f).

Nach dem Zweiten Weltkrieg erkannte die USA den deutschen Sprachraum als ertragreichen Exportmarkt, so nahm die Synchronisation amerikanischer Filme nach dem Zweiten Weltkrieg wieder zu. Die Alliierten sahen im Import von audiovisuellen Medien, wie dem Film, ein „Umerziehungsmittel“ (Pruys 1997:133) und verboten die Synchronisation der jeweils konträren ideologischen Strömung in ihren Besatzungsgebieten. Der deutsche Sprachraum erlebt seitdem einen Import amerikanischer Kultur über Medien, wie den Film, Serien oder Videospiele (vgl. 1997:196). So hat sich das deutsche Publikum weitgehend daran gewöhnt, dass in amerikanischen Filmen deutsch gesprochen wird und sie doch Elemente einer fremden Kultur enthalten, wie beispielsweise die Ortsnamen und Anreden der Filmfiguren (vgl. Pruys 1997:105). Diese von Venuti (2008<sup>2</sup>) als *Foreignisation* bezeichnete Translationsstrategie führt zu einem Paradoxon, an das sich die deutschen ZuseherInnen aber weitgehend gewöhnt haben. Pruys wählte dafür den Begriff „Mallorca-Syndrom“. Das Lokalkolorit bleibt erhalten, kulturelle Elemente wie Namen und Orte werden übernommen, die Dialoge aber angepasst, sodass das Ausland „als Fortsetzung der Heimat“ verstanden wird (vgl. 1997:116).

Durch den Import amerikanischer Filme und damit auch den Import der amerikanischen Lebensweise, die vor allem in Bildern transportiert wird, fand auch eine Anglizisierung



der deutschen Sprache statt. Pruys kritisiert hier die Übernahme von Anglizismen, die sich nicht nur in der Lexik, sondern vor allem in der Phraseologie abzeichnete, wofür die Synchronisation in großem Maße verantwortlich gemacht werden kann (vgl. 1997:131f). Die sprachliche Komponente der Synchronisation kann aber dafür nicht alleine verantwortlich gemacht werden. Die Übernahme der amerikanischen Lebensweise (Mode, Ess-Trinkgewohnheiten usw.) hat ihren Ursprung in den transportierten Bildern, die man bei der Synchronisation nicht austauschen kann (Pruys 1997:133).

Der Umgang mit Synchronisation hängt, wie Pruys es treffend formuliert hat, von der „Aufführungssituation“ (1997:63) ab. Da der Text bei der Synchronisation vollkommen durch zielsprachliche Dialoge ersetzt wird, eröffnet sie Möglichkeiten zur Manipulation. Nichtsdestotrotz, kann bei einem audiovisuellen Medium nur der verbale Kanal angepasst werden, was bei Inkongruenzen im Ton-Bild-Verhältnis führen kann.

Bei der kroatischen Version von *Spongebob Squarepants* wurde eine starke Domestizierung als Übertragungsstrategie gewählt. Die Auswirkungen auf das Zielprodukt, vor allem auf die Bild-Text-Ebene werden in der Analyse aufgegriffen und erläutert.

### **2.5.7. Synchronisation und Humor**

Humor ist wie die Translationswissenschaft ein interdisziplinäres Forschungsfeld und wird unter anderem seitens der Linguistik, Psychologie und Soziologie untersucht. Ergebnisse aus der Humorforschung können für die Translationswissenschaft nützlich sein und vice versa. Die Übersetzbarkeit von Humor, wie Humor seinen Weg durch verschiedene Kulturen und Sprachen macht sowie die Frage nach eventuellen Barrieren für die Übersetzung von Humor sind Themen, die in beiden Disziplinen Interesse wecken (vgl. Zabalbeascoa 2005:185). Der Begriff „Humor“ bzw. das was als humoristisch charakterisiert wird, ist dabei schwer zu definieren. Chiaro beschreibt Humor als „a form of mental play comprising cognitive, emotional, social, and expressive components“ (2014:17).

Humor gilt in der Translation als besondere Herausforderung, da humoristische Aussagen oft auf Elementen der Ausgangskultur aufbauen. Nicht selten verliert er deswegen bei der Übertragung in einen neuen soziokulturellen Kontext an Wirkung. Diese Erfahrung machen nicht nur TranslatorInnen, sondern jeder der schon einmal

versucht hat, einen Witz in einer Fremdsprache zu erzählen (vgl. Chiaro 2010:1). Wahrscheinlich liegt die große Herausforderung genau darin, denselben Effekt beim Publikum hervorrufen zu wollen, wie im Ausgangstext. Humoristische Elemente haben das Ziel, das Publikum zu erheitern und diese Funktionskonstanz gilt es auch im Zieltext zu erreichen (vgl. De Rosa 2014:110). Die Rezeption von Humor setzt dabei ein gewisses Wissen voraus. „Not all humorous items work equally well in all settings, as the humour is affected by specific knowledge (or beliefs) about the world, or by particular cultural assumptions – jokes that are hilarious in one country may be incomprehensible in another“ (Graeme 2010:33). Was als witzig gilt ist kulturspezifisch und setzt voraus, dass verstanden wird, worauf sich das humoristische Element bezieht. Ist dies nicht gegeben, funktioniert der Witz nicht, bzw. er wird nicht verstanden. Wissen, das beim Zielpublikum nötig sein kann, damit das humoristische Element funktioniert, ist Sprachwissen, Weltwissen bzw. Allgemeinwissen, Wissen über kulturelle Werte und Eigenheiten sowie soziale Konventionen (vgl. Graeme 2010:33).

TranslatorInnen rezipieren noch vor dem intendierten Publikum die humoristischen Elemente. Folglich hängt der Erfolg der Übersetzung auch davon ab, ob TranslatorInnen den Humor im Text erkannt und verstanden haben. Damit sie diese Aufgabe erfüllen können, benötigen Sie einige Schlüsselkompetenzen. Zuerst müssen TranslatorInnen in der Lage sein, das humoristische Element zu erkennen, sie müssen es also bewusst wahrnehmen können. Außerdem müssen sie benennen können, was genau den Humorstimulus ausgelöst hat, also warum ein humoristisches Element in einer bestimmten Kultur als witzig empfunden wird. Sind diese zwei Voraussetzungen gegeben, können TranslatorInnen bewusste Entscheidungen treffen und bei der Übersetzung Prioritäten setzen, damit das humoristische Element im Zieltext in derselben Reaktion resultiert, wie im Ausgangstext. Ihre Entscheidungen treffen TranslatorInnen auf Basis der Relevanz des humoristischen Elements für die Situation, der Relevanz für die betreffende Zielkultur und im Hinblick auf die technischen Gegenheiten, bestimmt durch das Medium (vgl. Veiga 2009:175). Die Aufgabe von TranslatorInnen wird wie folgt beschrieben: „The translator must find the best solutions so as to communicate humour, or to produce in the target audience as much as possible the same humorous effect, with the same or similar pragmatic force“ (Veiga 2009:167). Humor ist aber auch etwas ganz Individuelles, jeder hat seinen eigenen Sinn für Humor und empfindet andere Dinge als witzig. Chiaro meint in diesem Zusammenhang (2005:135), dass die Übersetzung von Humor ohne Sinn für Humor nicht möglich ist.

So beeinflussen die Persönlichkeit der TranslatorInnen und ihre mentale Verfassung während des Übersetzens ebenfalls das Endprodukt.

Humoristische Elemente treten in den verschiedensten Formen auf. Als Slapstick, in visueller Form, in nonverbalen Elementen wie Gesten oder Geräuschen oder auch in verbaler Form (vgl. Veiga 2009:171f). De Rosa (2014) unterscheidet in Anlehnung an Antonini/Chiaro (2005) und Bucaria (2007) zwischen *Lingua-Cultural Humor* und *Linguistic Humor*. *Lingua-Cultural Humor* bezieht sich auf jene Art des Humors, der auf den Zusammenhang zwischen Sprache und Kultur aufbaut. Darunter fallen explizite Bezüge zu Elementen einer Kulturgemeinschaft wie Institutionen, Essgewohnheiten, berühmte Persönlichkeiten etc. Da es gilt die Funktionskonstanz zu erhalten, wird in diesen Fällen oft die Strategie der *domestication* (siehe 2.5.5) angewandt, sprich ausgangskulturelle Elemente werden durch zielkulturelle Elemente ersetzt. Unter *Linguistic Humor* versteht De Rosa jenen Humor, der über die verbale Kommunikation stattfindet. Darunter fallen Witze, Anspielungen, Wortspiele (vgl. 2014:109f).

Die Übertragung von Humor in audiovisuellen Medien wird erschwert, wenn sich verbaler Humor auf nonverbale Elemente bezieht (vgl. Chiaro 2014:18f). In Bezug auf audiovisuellen Humor ist es daher „essential to take into account the reciprocity between image and words in the construction and reproduction of audiovisual humour“ (Veiga 2009:165). Durch das Bild, das im audiovisuellen Text dem verbalen Code übergeordnet ist, kann es notwendig werden, den humoristischen Stimulus zu verlagern, um im Zielttext denselben Effekt wie im Ausgangstext zu erreichen.

What is assumed as a translation priority is the comic function, so that the attention of the translator shifts to formulating humorous jokes and to the effect that these will have on the target audience. This justifies, in some cases, a total departure from the meanings and the content of the original in order to achieve a comic effect; the objective pursued is almost exclusively perlocutory. (De Rosa 2014:110)

Das Bild als zentrales Element im audiovisuellen Text muss dabei nicht unbedingt hinderlich sein, ganz im Gegenteil kann es für kreative Lösungen genutzt werden, um die intendierte Funktion zu erfüllen. Martinez-Sierra ist überzeugt, dass „even when the form and the content of a target humorous element is different from the one it corresponds to in the source version, it may still have comical potential“ (2006:294).

Auf einen Aspekt soll an dieser Stelle noch besonders eingegangen werden: Sprachvarietäten als humoristisches Element. Dies erscheint wichtig, da Dialekte oder Soziolekte besonders in Cartoons gerne als humoristische Stimuli gebraucht werden (vgl.

Bruti 2014) und dies auch im zu untersuchenden Cartoon *Spongebob Squarepants* der Fall ist. Sprachvarietäten in Cartoons haben den Zweck, die Figuren zu stereotypisieren und ein gewisses Lokalkolorit zu zeichnen (vgl. Bruti 2014:100). Ein Dialekt (gesographische Zugehörigkeit) bzw. ein Soziolekt (soziale Zugehörigkeit) kann Informationen über die Figur, wie ihre Herkunft, ihren Bildungsgrad oder ihre Persönlichkeit preisgeben. Außerdem wecken Dialekte bestimmte Konnotationen und werden mit bestimmten Charaktereigenschaften verbunden. Herbst bezeichnet sie auch als „atmosphärisches Element“, das sich durch einen Film zieht (Herbst 1994:103). Nach Brutis Kategorisierung fällt der Akzent daher unter die Kategorie des Lingua-Cultural Humor. Die in diesem Fall empfohlene Strategie der domestication kann aber zu Schwierigkeiten führen.

Bei der Synchronisation ist man mit dem Problem konfrontiert, dass ein bestimmter Dialekt in der Ausgangssprache kein Äquivalent in der Zielsprache besitzt. So kann beispielsweise ein amerikanischer Südstaaten-Dialekt nicht einfach durch einen sächsischen Dialekt ersetzt werden, da beide Dialekte in ihrer Ausgangskultur bestimmte Assoziationen wecken und folglich Unstimmigkeiten entstehen würden, die die intratextuelle Kohärenz des Textes stören würden (vgl. Herbst 1994:90ff). Die Methode der Wahl ist daher häufig die Neutralisierung des Akzents durch die Verwendung der Standardsprache. Bruti (2014) untersuchte die italienischen Synchronversionen der Cartoons *Rio* und *The Aristocats* im Hinblick auf die Umsetzung der ausgangssprachlichen Dialekte. Bei *Rio* wurden die Dialekte im Italienischen neutralisiert, während die Figuren im zweiten Fall mit regionalen Dialekten versehen wurden. Sie stellte fest, dass die Wahl der Strategien nicht willkürlich, sondern auf Basis der Relevanz des Dialekts als humoristisches Element gewählt wurden. Hier besteht eine Übereinstimmung mit Veiga (2009) der die zielkulturelle Relevanz eines humoristischen Elements als Entscheidungsgrundlage für die Übersetzungsstrategie sieht.

## **2.6. Audiovisuelle Translation in Kroatien**

In diesem Teil der Arbeit wird die Situation der audiovisuellen Translation in Kroatien vorgestellt. Dadurch soll eine Momentaufnahme der Translationskultur in Bezug auf audiovisuelle Inhalte in Kroatien geschaffen werden. Es werden unter anderem Aspekte, wie die starke Tendenz, das Kroatische vor fremden Einflüssen zu schützen zur Sprache gebracht, die sich auch auf die Arbeit von TranslatorInnen niederschlägt. Mit diesem Kapitel soll die „Aufführungssituation“ (Pruys 1997) skizziert werden, bevor im

nächsten Kapitel die Analyse der kroatischen Synchronversion von *Spongebob Squarepants* den Abschluss dieser Arbeit bildet.

### **2.6.1. Sprache, Identität und Translation in Kroatien**

Dieses Kapitel dient der Vorstellung des soziokulturellen und gesellschaftspolitischen Rahmens, in dem der untersuchte Zieltext eingebettet ist und mit dem Verständnis von Sprache als identitätsstiftendes Mittel eng verbunden ist. In der späteren Analyse des Zieltextes wird anhand verschiedener Beispiele deutlich, dass dieser Aspekt bei der Synchronisation der vorliegenden Zeichentrickserie wichtiger Beweggrund war.

#### *2.6.1.1. Das kroatische als „kleine“ Sprache*

Die kroatische Sprache gehört zu den sogenannten „kleinen“ Sprachen<sup>9</sup>, zu denen unter anderem auch das Slowenische, Bulgarische, Slowakische oder Dänische gezählt werden, während das Englische, Deutsche und Französische zu den großen Sprachen gehören. Charakteristisch für kleine Sprachen ist der unverhältnismäßig große Anteil an übersetzter Literatur. Diese Sprachen sind einem weitaus größeren Influx an Übersetzungen ausgesetzt als beispielsweise das Englische oder Deutsche, deren literarische Landschaft sich größtenteils mit eigenen Werken versorgt. Als Extrembeispiel fungiert hier das Englische, dessen Anteil an übersetzter Literatur im Vergleich zur Gesamtanzahl an literarischen Werken nur bei rund drei Prozent liegt. Kleine Sprachen sehen die eigene Kultur in der eigenen Sprache reflektiert und verstehen sie daher als wichtiges identitätsstiftendes Mittel. Aus diesem Grund wird in kleinen Sprachen oft Sprachplanung betrieben. Da kleine Sprachen eher Importeure als Exporteure von Übersetzungen sind, hat Translation als Mittel zur Sprachplanung eine weitaus größere Bedeutung als beispielsweise im Englischen, Französischen oder Deutschen (vgl. Ožbot 2011a:103f).

Warum Translation in kleinen Sprachen eine so bedeutende Rolle spielt, hat historische wie politische Gründe. Kleine Sprachen werden mehrheitlich in Ländern gesprochen, die lange Zeit unter Fremdherrschaft standen und sich der Gebrauch der eigenen Sprache nur auf die private Kommunikation beschränkte bzw. in der Öffentlichkeit vollständig

---

<sup>9</sup> Dies sind Sprachen, die aufgrund ihrer literarischen Tradition oder ihres soziolinguistischen Status als klein bezeichnet werden und deren literarische Landschaft nicht zum Literaturkanon gehört. Die Anzahl der SprecherInnen einer Sprache entscheidet auch darüber, ob eine Sprache zu den „großen“ oder „kleinen“ Sprachen gezählt wird (vgl. Ožbot 2011a:103).

verwehrt war. Dies führte in vielen Fällen dazu, dass die eigene Sprache von der aufgezwungenen fremden Standardsprache aus den Köpfen der Menschen verdrängt und so über die Jahre vollkommen vernachlässigt wurde. Als Länder wie beispielsweise Slowenien, das einst Teil des Habsburgerreiches und anschließend Teil Jugoslawiens wurde, seine Unabhängigkeit erlangte, gewann Sprache und Translation im Besonderen an Relevanz (vgl. Ožbot 2011b:56f).

In Kroatien, das ebenfalls Teil des einstigen Jugoslawien war, verhält es sich nicht anders. Im ehemaligen Jugoslawien waren „serbokroatisch“ bzw. „kroatisch oder serbisch“<sup>10</sup> die offiziellen Amtssprachen. Serbisch und Kroatisch wurden wegen ihrer Ähnlichkeit als eine Sprache verstanden und der jugoslawische Staat bemühte sich, die beiden Sprachen möglichst anzugleichen. Die sprachliche Ähnlichkeit wurde sogar vertraglich besiegelt. Der 1954 unterzeichnete Vertrag von Novi Sad legte fest, dass das Kroatische und Serbische eine Sprache sind, jedoch mit zwei gleichwertigen Varietäten und Schriften (In Serbien existiert neben der Lateinischen auch die kyrillische Schrift). Der Bevölkerung war es untersagt, Sprachen der einzelnen Nationalstaaten als ihre Muttersprache zu bezeichnen und Verstöße wurden sogar sanktioniert. Diese Sprachpolitik des ehemaligen Jugoslawiens ging sehr zum Leidwesen der Bosniaken, die bis 1974 nicht zu den konstitutiven Bevölkerungsgruppen zählten (vgl. Hlavac 2015:248). Nach dem Zerfall des ehemaligen Jugoslawiens in die sieben Folgestaaten Slowenien, Kroatien, Bosnien-Herzegowina, Serbien, Montenegro, Kosovo und Mazedonien wurde Kroatisch die Landessprache Kroatiens und Serbisch die Landessprache Serbiens. Beide Sprachen sind neben dem Bosnischen zudem Amtssprachen in Bosnien-Herzegowina. Bei Übersetzungen ins Kroatische ist heute die kroatische Standardsprache zu verwenden. Dies wird vom Gesetz vorgegeben und vor allem im Falle audiovisueller Inhalte von den TV-Sendern überprüft. Außerhalb ihrer Landesgrenzen werden diese drei Sprachen als Sprachvarianten einer Sprache verstanden und im deutschen Sprachraum als BKS (Bosnisch, Kroatisch, Serbisch) und im englischen Sprachraum als BCS (Bosnian, Croatian, Serbian) bezeichnet (vgl. Nikolić 2011:111).

---

<sup>10</sup> Die gemeinsame Sprache wurde in Serbien „Serbokroatisch“ und in Kroatien „Kroatisch oder Serbisch“ genannt (vgl. Nikolić 2011:111). Die Bezeichnung „kroatisch oder serbisch“ wurde erst 1971 eingeführt, da „Serbokroatisch“ in Kroatien auf heftige Ablehnung stieß (vgl. Hlavac 2015:245)

### *2.6.1.2. Sprache als identitätsstiftendes Merkmal*

In Kroatien wird zur Wahrung der eigenen Sprachidentität vermehrt sprachlicher Purismus betrieben. Das heißt, dass Fremdwörter, möglichst durch eigene Neologismen ersetzt werden, die in die Standardsprache eingepflegt werden. „A critical attitude towards loanwords has been a feature of Croatian since the dawn of its literacy and has marked its whole history“ (Turk/Opašić 2008:83). Der Sprachpurismus hat eine lange Tradition in Kroatien und zeigt die Bemühung, sich von äußeren Einflüssen zu schützen, um die eigene Identität zu wahren. Durch Sprachpurismus soll für das eigene Volk das Gefühl geschaffen werden, dass die eigene Kultur einzigartig und unersetzbar ist. Die Landessprache kann außerdem als Mittel dazu dienen, sich stärker mit der eigenen Kultur zu identifizieren.

Das Kroatische erlebte aufgrund von Fremdherrschaft sprachliche Einflüsse aus dem Türkischen, Italienischen, Ungarischen, Deutschen sowie zuletzt dem Serbischen, als es Teil des ehemaligen Jugoslawien war (vgl. Turk/Opašić 2008:82f). Mit der Abkoppelung von der gemeinsamen Sprache des Serbokroatischen kam besonders in Kroatien der Wunsch nach der eigenen Sprachidentität auf. So bemühte man sich nach dem Zerfall Jugoslawiens, das Kroatische vom Serbischen im höchstmöglichen Maße abzugrenzen und eine eigene Sprachidentität zu formen. Ab den 1990er Jahren entstanden viele Neologismen, die in die Standardsprache aufgenommen wurden, während sich die Alltagssprache nicht von einem Tag auf den anderen ändern konnte und die Eingriffe von Linguisten erst mit der Zeit Wirkung zeigten. Mit dem Ziel, sich vom Serbischen zu unterscheiden wurden viele Wörter aus der ehemals gemeinsamen serbokroatischen Sprache, durch eigene Wortschöpfungen ersetzt. Ein Beispiel dafür ist das Wort „zračna luka“ (zu dt. Flughafen), das für das Wort „aerodrom“ geschaffen wurde. Einige Wörter sind in den allgemeinsprachlichen Gebrauch übergegangen, während andere verworfen wurden, wie zum Beispiel „zrakomlat“ anstatt „helikopter“ (vgl. Nikolić 2011:112). Die kroatische Sprachpolitik nach 1991 kann wie folgt zusammengefasst werden:

The nature of re-codification after 1991 has been exaggerated by some who focus on the re-emergence of retrograde purisms, while those words and forms identified as Serbian imports of recent vintage have fallen into disuse. (Hlavac 2015:245)

Der kroatische Purismus hat nicht nur die Funktion, das Kroatische von der einstigen gemeinsamen Serbokroatischen Sprache abzunabeln, sondern sämtliche ausländische Einflüsse auf die kroatische Sprache einzudämmen. In der heutigen medialisierten Welt,

die vom Englischen dominiert wird, ist dies keine leichte Aufgabe. Mihaljević/Šarić (1995) zeigen in ihrer Untersuchung, wie akribisch in Kroatien daran gearbeitet wird, Fremdwörter durch eigene Bezeichnungen zu ersetzen, was sich im Falle von Begriffen aus der IT besonders schwierig gestaltet.

Runjić-Stoilova/Pandža (2010) fanden heraus, dass trotz sprachpuristischer Bemühungen, fremde Einflüsse ihren Weg ins Kroatische finden. Sie untersuchten den Einfluss des Englischen auf den Sprachgebrauch bei den drei kroatischen Fernsehsendern Nova TV, RTL (privat) und HRT (öffentlich-rechtlich). Ihre Annahme, dass der Sender HRT als öffentlich-rechtlicher Rundfunk in seiner Rolle als Beschützer der kroatischen Sprache am besten abschneiden würde, bewahrheitete sich zwar, es zeigte sich dennoch, dass auch das Staatsfernsehen HRT nicht resistent ist gegen Anglizismen, da im untersuchten Korpus alle 12 Minuten Anglizismen auftraten (vgl. 2010:232). Ihre Analyse blieb nicht ohne Kritik an der zunehmenden Anglizisierung des Kroatischen durch audiovisuelle Inhalte. Vor allem den öffentlich-rechtlichen Sender HRT als eine kulturelle und sprachliche Institution sehen sie in der Pflicht, das Kroatische vor äußeren Einflüssen zu schützen.

Dieser Abschnitt der Arbeit skizzierte die komplexe Ausgangslage, die rund um das Thema Sprache und Identität in Kroatien herrscht. Das nächste Unterkapitel zeigt, wie sich dies auf den Translationsmarkt auswirkt.

### *2.6.1.3. Audiovisuelle Translation in Kroatien*

Kroatien zählt zu den Untertitelungsländern, da audiovisuelle Texte primär Untertitelt werden. Das gilt für das Fernsehen wie auch für das Kino. Seit seiner Unabhängigkeit 1990 beauftragt das kroatische Staatsfernsehen HRT Untertitelungsaufträge und beschäftigt sogar KorrekturleserInnen mit Abschluss in kroatischer Philologie, um sicher zu stellen, dass die verwendete Sprache auch der Standardsprache entspricht (vgl. Nikolić 2011:113f). Im Jahr 1989 wurde bei HRT eine zentrale Stelle für Untertitelung eingerichtet, das Translation and Subtitling Department (TSD), das heute rund 100 Stunden Untertitelungsmaterial bearbeitet (vgl. Nikolić 2010:99f). Als im Jahr 2000 das kroatische Staatsfernsehen sein Monopol verlor und Privatsender gegründet wurden, änderte sich die Lage auf dem Translationsmarkt. HRT war nun nicht mehr der einzige Arbeitgeber für TranslatorInnen im audiovisuellen Bereich, neue technische Hilfsmittel kamen auf und die Arbeitsbedingungen änderten sich. Der Austausch des audiovisuellen



Materials erfolgte weitgehend über das Internet und diverse Datenbanken, was TranslatorInnen ermöglichte, von überall auf der Welt zu arbeiten (vgl. Nikolić 2011:113f). Die neu gegründeten privaten Sender RTL und Nova TV sowie private ausländische TV-Häuser wie HBO, National Geographic etc. folgten der etablierten Tradition, ausländische audiovisuelle Inhalte zu Untertiteln, was den Bedarf an Untertitelungsprojekten steigen ließ (vgl. Nikolić 2010:100).

Wichtig zu erwähnen ist hierbei, dass sich durch den Zerfall Jugoslawiens und die Ablehnung der gemeinsamen serbokroatischen Sprache, auch die Bedingungen für mögliche Auftraggeber audiovisueller Produkte änderten. Während bis 1990 Jugoslawien ein einheitlicher Markt war, zerfiel dieser nach dem Niedergang Jugoslawiens in die jeweiligen nationalen Märkte (Kroatien, Serbien, Bosnien-Herzegowina, Slowenien, F.Y.R. Mazedonien, Montenegro, Kosovo), sodass es seitdem üblich ist, separate translatorische Produkte für die jeweiligen nationalen Märkte herzustellen, allen voran separate Produkte für den serbischen und den kroatischen Markt. Beispielsweise gibt es für dieselbe ausländische TV-Serie in Kroatien und Serbien unterschiedliche Untertitel, obwohl sie von Sprachangehörigen der jeweils anderen Sprache verstanden werden könnten. Kroatien und Serbien sind mit diesem Phänomen aber nicht alleine. Das Schwedische und das Norwegische oder das Tschechische und Slowakische beispielsweise sind Sprachen, die einander ebenfalls sehr ähneln und deren Sprachangehörige sich untereinander verständigen können. Dennoch handelt es sich um Sprachen, die in ihren jeweiligen Ländern die Amtssprachen sind und daher einen Anspruch auf die eigene Identität erheben (vgl. Nikolić 2011:114f).

Ein Gegenbeispiel hierzu ist der deutsche Synchronisationsmarkt, der die Länder Deutschland, Österreich und die deutschsprachige Schweiz umfasst. Synchronisierte Filme und Serien werden in allen drei Ländern in der deutschen Standardsprache akzeptiert. Der österreichische Standard, der im österreichischen öffentlichen Rundfunk gebraucht wird, wird trotz seines Status als Standard für den Synchronisationsmarkt als zu regional markiert angesehen und daher als ungeeignet empfunden. Umgekehrt liegen die Verhältnisse im Falle von Großbritannien und den USA, wo der Standard des jeweils anderen Landes als regional markiert und der des eigenen Landes als neutral gesehen wird, was letztlich wie im Falle des Serbischen und Kroatischen zwei Synchronfassungen nötig macht (vgl. Herbst 1994:99).

Geprägt durch den Sprachpurismus werden in Kroatien verschiedene Mittel angewandt, um die eigene Kultur und Identität zu kultivieren. So schreibt das kroatische Mediengesetz beispielsweise vor, dass sämtliche ausländische audiovisuelle Inhalte in die kroatische Standardsprache übersetzt werden müssen (vgl. URL: Zakon o elektroničkim medijima). Als audiovisuelle Inhalte gelten Spielfilme, Sportveranstaltungen, Sitcoms, Dokumentarfilme, Kinderprogramme sowie Dramen (vgl. URL: Zakon o elektroničkim medijima). Dieser Punkt führte zu Kontroversen, als das kroatische Staatsfernsehen begann, serbische Spielfilme mit Untertiteln zu versehen; eine Maßnahme, die nach negativen Kritiken in Bezug auf ihre Sinnhaftigkeit und ihr Politisierungspotenzial wieder verworfen wurde (vgl. URL: Slobodna Dalmacija). Laut Hlavac zeigt diese Maßnahme die Bemühungen der kroatischen Sprachpolitik, eine klare Linie zwischen der kroatischen und serbischen Sprache zu ziehen, während diese Tendenzen in Serbien nicht so stark ausgeprägt sind. „This reflects a popular sentiment in Serbia that understates linguistic differences between the two languages, which is the flip side to popular sentiment in Croatia that overstates the linguistic differences” (Hlavac 2015:253). Was sich jedoch bis heute durchgesetzt hat, ist die Maßnahme, alle Filmtitel ohne Ausnahme ins Kroatische zu übersetzen, eine Strategie, die einer strengen Auslegung des kroatischen Mediengesetzes folgt (vgl. URL: 24sata).

Synchronisation, als weitere Form der audiovisuellen Translation, wird in Kroatien primär bei der Translation audiovisueller Inhalte für Kinder eingesetzt. Da Kroatien die Untertitelung favorisiert, ist nur wenig Fachliteratur zum Thema Synchronisation in Kroatien auffindbar. Babić (2015), Perić (2014) und Žanić (2009) liefern hierzu eine der umfassenderen Werke.

Babić beleuchtet den Synchronisationsprozess in Kroatien, von der Auftragsannahme bis zum fertigen Produkt und nimmt dabei vor allem die Rolle der TransatorInnen ins Visier. Der Synchronisationsprozess in Kroatien unterscheidet sich deutlich von jenem in Synchronisationsländern wie Deutschland, Frankreich, Spanien oder Italien. Durch Interviews mit SynchronübersetzerInnen konnte sie feststellen, dass SynchronregisseurInnen im gesamten Synchronisationsprozess die größte Entscheidungsmacht haben, so können sie auch selbst TranslatorInnen beauftragen oder auf bestehende Pools des jeweiligen TV-Senders zurückgreifen. Von TranslatorInnen wird dabei keine besondere Qualifikation erwartet, die Kenntnisse werden eher *on the job* erworben. Außerdem kann es sein, dass die SynchronregisseurInnen eigene

Anforderungen hinsichtlich der Sprachverwendung haben. TranslatorInnen arbeiten direkt mit dem audiovisuellen Produkt und haben manchmal auch das Skript zur Verfügung. Die Übersetzung kann während der Aufnahmen von den SynchronregisseurInnen oder SprecherInnen noch abgeändert werden. Bei Babić finden sich auch Empfehlungen für TranslatorInnen bezüglich der Formulierung des Zieltextes, der für die SynchronschauspielerInnen besonders sprechbar gestaltet werden soll (vgl. Babić 2015:92ff).

Die Abwicklung der Synchronisation kann aber auch von den Wünschen der AuftraggeberInnen bestimmt werden, wie im Falle von Disney. Synchronregisseur Denin Serdarević verrät in einem Interview mit der Tageszeitung Jutarnji list, dass Disney besondere Anforderungen an die Synchronversionen seiner Filme stellt. So verlangt es von den nationalen Synchronstudios Stimmproben von SynchronschauspielerInnen und hat bei dieser Entscheidung das letzte Wort (vgl. URL: Jutarnji list).

Für den kroatischen Synchronisationsmarkt, der sich fast ausschließlich auf Animationsfilme und Zeichentrickserien beschränkt, ist es typisch, Cartoonfiguren mit regionalen Dialekten zu versehen. Dialekte spiegeln die kulturelle Vielfalt einer Sprache und einer Gesellschaft wieder und tragen so zur sprachlichen Sozialisierung bei. Kinder werden durch Filme und Cartoons nicht nur unterhalten, sondern lernen auch von ihnen (vgl. Perić 2014:54).

Die Verwendung von Sprachvarietäten in der Synchronisation hat genauso wie die Entscheidung in die Standardsprache zu synchronisieren, eine komplizierte ideologisierte soziolinguistische Ausgangslage zugrunde (vgl. Žanić 2009:29). Mit der Verwendung von Sprachvarietäten in der Synchronisation wird das Ziel verfolgt, die sprachliche Vielfalt zu kultivieren, wie im Falle der irischen Synchronversion von *Janoschs Traumstunde*, in der versucht wurde, möglichst viele irische Dialekte einzubauen (vgl. Žanić 2009:30). Eine ähnliche Strategie verfolgt der Synchronisationsmarkt im Iran, der Animationsfilme und Cartoons unter Verwendung verschiedener Dialekte synchronisiert, mit dem Ziel die sprachliche Vielfalt zu verbreiten (vgl. Žanić 2009:21).

Die Strategie, Zeichentrickcharaktere mit kroatischen regionalen Dialekten sprechen zu lassen, etablierte sich in Kroatien erst in den letzten fünfzehn Jahren. Davor wurde das Standardkroatische verwendet (vgl. Žanić 2009:10f). Die Änderung kam 1999 mit dem

Film *Stuart Little*, bei dem erstmals regionale Dialekte verwendet wurden. Danach folgten weitere Filme wie *Stuart Little 2* und *Finding Nemo*, der komplett ohne Verwendung der Standardsprache synchronisiert wurde (vgl. Žanić 2009:39f). Wie der kroatische Synchronregisseur Serdarević verrät, ist die dialektale Vielfalt in der Synchronversion sogar von den AuftraggeberInnen erwünscht, wie im Falle von Disney, das die kroatische Synchronisationsarbeit im Falle seiner Animationsfilme sogar als beste in Europa bezeichnet (vgl. Došen 2010).

Žanić (2009) widmet sich im Besonderen der Verwendung von Dialekten in Animationsfilmen und entdeckt bei der Synchronisation von kroatischen Animationsfilmen eine Rivalität zwischen der Hauptstadt Zagreb, die als kultureller Mittelpunkt angesehen wird und der dalmatinischen Hauptstadt Split, die für Peripherie und Tradition steht. Auf diesen Aspekt wird bei der Analyse des Zieltextes nochmals im Besonderen eingegangen.

### **3. Cartoons**

In diesem Kapitel werden die Spezifika des Cartoons und die damit verbundenen Herausforderungen für die Synchronisation angesprochen. Dadurch soll klar werden, warum sich die Synchronisation von Filmen und Cartoons unterscheidet und welche Punkte eventuell mehr und welche weniger Gewicht haben.

#### **3.1. Definitionen und Charakteristika**

##### **3.1.1. Begriffsbezeichnungen**

Um sicherzustellen, dass in dieser Arbeit unmissverständlich vermittelt wird, was als Untersuchungsgegenstand dient, sollen an dieser Stelle Begriffe wie Zeichentrick, Cartoon und Animationsfilm erläutert werden. Auch wenn für Laien nicht erkennbar, gibt es einen terminologischen Unterschied zwischen dem Begriff des Zeichentrick- und des Animationsfilms. Ein Animationsfilm ist der Definition nach ein

„Film, bei dem ein unbeweglicher Gegenstand mittels der Einzelbildschaltung zu scheinbarer Bewegung animiert wird. [...] Animiert werden geometrische Objekte, Zeichnungen, Puppen, Knetfiguren, Scherenschnitte, Objekte des täglichen Gebrauchs“, (Bentele et al. 2013:18)

während ein Zeichentrickfilm eine Unterkategorie des Animationsfilms ist, in dem die scheinbare Bewegung durch Einzelbildfotografie gezeichneter Figuren entsteht“

(Bentele et al. 2013:320). Beim Zeichentrickfilm geht es daher explizit um die Animierung von Zeichnungen, auch wenn diese heute computergestützt erstellt werden und man daher auch vom computeranimierten Film spricht. Der Zeichentrickfilm in kurzer, serieller Form ist heute wie seit seinen Anfängen fester Bestandteil des Fernsehprogramms für Kinder (vgl. Benetele et al. 2013:320).

Bei Zeichentrickfilmen, die für das Fernsehen anstatt für die Kinoleinwand produziert werden, spricht man im Englischen von *Cartoons*. Das enzyklopädische Wörterbuch *A/V A to Z* von Richard Kroon definiert Cartoons folgendermaßen: „An animated work, typically an animated short comedy six or seven minutes in length. Traditionally produced using hand drawings (cel animation), but now often computer-generated.” (2014:126). Das Wort *Cartoon* steht laut Duden im Deutschen wie im Englischen aber auch für „Karikatur, witzige Zeichnung“ (URL: Duden) bzw. „a drawing intended as satire, caricature, or humor“, wie es im online Wörterbuch Merriam Webster heißt, mit der weiteren Unterscheidung, dass ein animierter Cartoon “a motion picture that is made from a series of drawings, computer graphics, or photographs of inanimate objects (as puppets) and that simulates movement by slight progressive changes in each frame” (URL: Merriam Webster) ist, eine Definition, die jener des Animationsfilms gleicht.

Wie wir sehen, gibt es hier sowohl Überlappungen als auch Unterschiede zwischen den allgemein- und fachsprachlichen Begriffen. Da sich diese Arbeit mit einem bestimmten Genre der Filmwissenschaft befasst, stützt sich diese Arbeit auf die fachliche Definition des enzyklopädischen Wörterbuchs *A/V A to Z*, bzw. auf das deutsche Äquivalent dazu. Beim Untersuchungsgegenstand dieser Arbeit handelt es sich der fachlichen Definition nach um einen Cartoon, dessen Ausstrahlung über das Fernsehen erfolgt und der in sechs- bis siebenminütige Sequenzen unterteilt ist. Diese Definition scheint auch im Rahmen der Translationswissenschaft treffend, so versteht Barambones-Zubiria unter dem englischen Begriff „Cartoons“, animierte Serien, die zu einer bestimmten Zeit im Fernsehen ausgestrahlt werden. Zum Genre des Cartoons zählen auch Animationsfilme, wobei diese zum einmaligen Konsum, etwa im Kino, vorgesehen sind. Animationsfilme und Cartoons unterscheiden sich nur durch ihre Länge, narrative und künstlerische Elemente sind jedoch gleich (vgl. 2012:81). Daher wurden für den Zweck dieser Arbeit Werke herangezogen, die sich sowohl mit Animationsfilmen als auch mit Cartoons beschäftigen.

### 3.1.2. Charakteristika

Der Cartoon zählt zu den audiovisuellen Texten, denn er transportiert Informationen über zwei Kanäle, nämlich Bild und Ton. Der Sinn kommt beim audiovisuellen Text durch das Ineinandergreifen des Akustischen und des Visuellen zustande. “For the audiovisual text the picture is an unavoidable element which greatly conditions the end product“ (Barambones Zubiria 2012:80). Vor allem visuelle Effekte wie Farben, Design, Licht und Schatten sowie Emotionen und Einstellungen der Figuren sind zentraler Bestandteil der Erzählung und müssen im Film ein kohärentes und kohäsives Ganzes ergeben (vgl. Barambones Zubiria 2012:83). Man spricht hier auch von „visual grammar“ (Barambones Zubiria 2012:83).

Beim Cartoon entsteht zuerst ein Dialogkonzept, an welches das visuelle und akustische Material nach und nach angepasst werden. Für die Entstehung eines Cartoons unermesslich ist das sogenannte *Storyboard*, das eine erste Fassung des bildlichen Materials und Anmerkungen zu Kameraeinstellungen sowie dem Szenenablauf enthält. Auf das Storyboard folgt die Ausarbeitung des *Animatic*, eine erste Aufnahme jener Stimmen, die später für die Originalversion verwendet werden sollen. An dieser Stelle werden auch zum ersten Mal die Lippenbewegungen der Figuren an den Text angepasst, sodass eine erste Tonaufnahme des Cartoons entsteht. Mit dieser Version arbeiten die AnimatorInnen weiter an der Anpassung von Mimik und Gestik an das Gesagte. Danach folgt die Aufnahme der Dialoge durch SynchronschauspielerInnen und die technische Ausarbeitung der Szenen, Kameraeinstellungen und Bewegung der Figuren am Computer. Darauf folgt letztlich die Animation der Charaktere, die ihnen Leben einhaucht und ihren Bewegungen und Gesichtsausdrücken den letzten Schliff gibt (vgl. Barambones Zubiria 2012:82f). Bei der Produktion eines Cartoons oder eines Animationsfilms handelt es sich um den von Whitman-Linsen beschriebenen Prozess der „pre-synchronization“ (1992:56), da zuerst der vorverfasste Text auf Ton gesprochen und danach erst das Bildmaterial angepasst wird.

Bei Cartoons bilden die Figuren und ihre Charaktereigenschaften den Kern der Geschichte. Es wird sehr viel Wert darauf gelegt, dass die Stimme, Mimik, Gestik, der Text sowie Spezialeffekte harmonieren und den Charakter der Figur unterstreichen. Anhand von Zeichentrickfiguren werden so bestimmte Charakterzüge hervorgehoben, was dazu beiträgt, dass sich ZuseherInnen leichter mit den Figuren identifizieren bzw.

sie eine Abneigung entwickeln können. Je klarer die Eigenschaften einer Figur zu erkennen sind, desto schneller können sich ZuseherInnen mit ihr identifizieren. Aus diesem Grund sind die Figuren in Zeichentrickserien oft stereotypisch dargestellt (vgl. Barambones Zubiria 2012:84).

### **3.1.3. Die Frage der Zielgruppe**

Für den Cartoon in großem Maße charakteristisch ist, dass seine Zielgruppe mit einigen Ausnahmen ein junges Publikum ist. Cartoons werden aber von Erwachsenen für Kinder und Jugendliche produziert, wodurch eine asymmetrische Kommunikationssituation zwischen TextproduzentInnen und TextrezipientInnen entsteht. Bei Filmen für Erwachsene hingegen, sind Erwachsene sowohl ProduzentInnen als auch intendierte RezipientInnen. Bei der Produktion von Cartoons sind Erwachsene in den gesamten Prozess involviert, von der Konzeption bis zur Realisierung und Synchronisation. So sind es auch Erwachsene, die die Charaktere erschaffen, ihnen durch Zeichnungen Leben einhauchen und ihnen ihre Stimme geben (vgl. Cui Song 2012:132).

Cartoons unterscheiden sich auch in ihrer Funktion von Filmen für ein erwachsenes Publikum. Bei Cartoons überwiegt in der Regel die Funktion, Bildungsinhalte zu transportieren. Sie sollen das junge Publikum vor allem über moralische Werte informieren und an die eigene Kultur und Geschichte annähern (vgl. Cui Song 2012:133).

Als typische Zielgruppe von Cartoons galten lange Zeit vorrangig Kinder. Dies änderte sich erst in den 1990-er Jahren, als Cartoons wie *The Simpsons*, *Beavis and Butthead* oder *South Park* auf den Markt kamen, die für ein erwachsenes Publikum bestimmt waren. Für wen Cartoons vorgesehen sind, lässt sich laut Barambones Zubiria an der Art des Humors erkennen, der im Cartoon verwendet wird. Cartoons für Erwachsene arbeiten oft mit Ironie und Sarkasmus-Elementen, die für ein junges Publikum nur schwer wahrnehmbar sind:

One example that sets adult cartoons apart is the accepted use of such humour resources as irony or sarcasm which do not tend to appear in children's cartoons as a children's audience would have difficulties decoding them. (Barambones Zubiria 2012:85).

Im heutigen Fernsehen überwiegen nach wie vor Cartoons für Kinder, die auf dafür eigens vorgesehenen Sendern wie Nickelodeon, Cartoon Network, KiKa etc. ausgestrahlt werden.

Bei der Translation von Cartoons, bedient man sich vorwiegend der Synchronisation. Zum einen, weil die Lesefähigkeit des jungen Publikums noch nicht vollständig ausgebildet ist und es daher Schwierigkeiten hätte, Untertiteln zu folgen. Zum anderen, weil die Handlung vorwiegend von Bildern und Bewegungen getragen wird. Daher werden Cartoons auch in Ländern synchronisiert, die eigentlich als Untertitelungsländer gelten (vgl. Cui Song 2012:1).

Da die Frage der Zielgruppe für die funktionale Translation entscheidend ist, sollen an dieser Stelle die von Barambones Zubiria (2012:85ff) ausgearbeiteten Unterarten von Cartoons erläutert werden, die für bestimmte Altersgruppen intendiert sind und daher gemeinsame Charakteristika aufweisen.

### **1-3 Jährige:**

Bei Cartoons, die für diese Altersgruppe bestimmt sind, dominiert die pädagogische Funktion, wobei die Inhalte unterhaltsam präsentiert werden. Die Form dominiert über den Inhalt, um die Aufmerksamkeit des Kindes zu erregen. Bei der Übersetzung audiovisueller Texte für diese Altersgruppe muss auf die Wortwahl und Syntax geachtet werden, da Kinder in diesem Alter noch nicht über das volle Sprachverständnis verfügen und ihre Sprechkompetenz eingeschränkt ist.

### **4-9 Jährige:**

Bei audiovisuellen Texten für diese Zielgruppe überwiegen didaktische und pädagogische Elemente. Humor wird zunehmend wichtig und das Erzählte nimmt größere Komplexität an. Wortwahl und Syntax sind ebenfalls etwas komplexer, da das Kind in dieser Altersstufe (ab 3,5 Jahren) bereits das Grundgerüst an Sprachkompetenz besitzt.

### **10-16 Jährige:**

Diese Zielgruppe wird als sehr empfindlich beschrieben. Die sogenannten „Teenager“ neigen eher dazu, alles Kindliche abzulehnen und präferieren „echte“ Bilder. Inhalte die gezeigt werden sind Probleme, mit denen Teenager konfrontiert sind.

### **Cartoons für Erwachsene und junge Erwachsene:**

Diese Cartoons arbeiten auf verschiedenen Ebenen, sodass sie sowohl für Erwachsene als auch für junge ZuseherInnen attraktiv sind. Bei solchen Cartoons sind auch Inhalte



wie Gewalt und Sex ein Thema. Sie bedienen sich auch oft der Parodie, des schwarzen Humors, der Ironie und des Sarkasmus.

### **3.2. Cartoons in der Synchronisationsforschung**

Synchronisation von Cartoons ist der wissenschaftlichen Literatur nach zu urteilen, ein noch sehr junges Themengebiet, denn die Forschungsarbeiten in diesem Bereich belaufen sich auf einige wenige wissenschaftliche Artikel in Fachzeitschriften. Der Fokus dieser Arbeiten liegt entweder auf der Synchronisation von Cartoons in einem bestimmten Sprachenpaar (Cui Song 2012, Barambones-Zubiria 2012) oder auf der Diskussion spezifischer Probleme, die die Synchronisation von Cartoons mit sich bringt, wie z.B. Humor (El-Arousy 2007) oder Figurennamen (Judickaite-Pašvenskiene 2013).

Für die Erforschung der Synchronisation von Zeichentrickserien braucht es einen anderen Zugang als ihn die traditionelle Synchronisationsforschung bietet, denn der Cartoon wird aus verschiedenen Perspektiven beleuchtet. Einerseits ist da die Filmwissenschaft, die sich vor allem mit seiner Produktion und seinen künstlerischen Elementen beschäftigt (Furniss 1998, Kohlmann 2007). Der Cartoon wird aber auch aus medienpädagogischer Sicht untersucht (Doelker-Tobler 1984, Lukesch 1996). Hier wird vor allem die Wirkung von Cartoons auf seine ZuseherInnen beleuchtet. Themen wie Gewalt oder die Darstellung von Stereotypen beherrschen die Diskussion. Aus translationswissenschaftlicher Sicht wird er als audiovisueller Text unter die Lupe genommen, den es gilt in eine andere Sprache und Kultur zu übertragen.

Der Cartoon ist ein audiovisuelles Genre, das die Translationswissenschaft eher stiefmütterlich behandelt hat und auch nicht als Übersetzen im klassischen Sinne bezeichnet. Cui Song stimmt Lefevere (1992) zu, wenn sie meint, dass Translation von Cartoons eine Art „rewriting“ ist, mit dem Ziel, das ursprüngliche Werk über die Grenzen der eigenen Kultur hinweg zu transportieren (vgl. 2012:132). Diese Bezeichnung ist gerechtfertigt, da die Übersetzung der Dialoge im Cartoon viel Kreativität erfordert und man sich daher oft vom Text wegbewegen muss (vgl. Cui Song 2012:132).

Eine der umfassenderen Arbeiten zu diesem Thema liefert Barambones Zubiria (2012), der sich mit der Synchronisation von englischsprachigen Cartoons ins Baskische auseinandersetzt. Er beschäftigt sich mit der besonderen Sprache in Cartoons. Dabei konzentriert er sich nicht nur auf den Text, sondern auch auf die Art und Weise wie

Informationen dargeboten werden - in Form von Reimen oder Liedern beispielsweise. Er beschäftigt sich auch mit dem Thema der Synchronität und ihrer Relevanz für das Synchronisieren von Cartoons.

Da Zeichentrickserien in erster Linie mit einem jungen Publikum in Verbindung gebracht werden, ist die Forschung im Bereich der Synchronisation von Cartoons auch durch Forschungsarbeiten zur Übersetzung von Kinderliteratur beeinflusst. Texte für Kinder, wie Bilderbücher etwa, weisen Gemeinsamkeiten mit audiovisuellen Texten für Kinder auf, sodass im Hinblick auf die Zielgruppe gemeinsame Charakteristika feststellbar sind:

Due to the many common characteristics of different text types aimed at children, dubbers of children's audiovisual material can learn a considerable amount from the translators of other texts, such as picture books and comics aimed at children, about the particular challenges posed by this target audience. (O'Connell 2003:230)

Das Zusammenspiel aus Visuellem und Verbalem ist sowohl charakteristisch für Cartoons, als auch für Bilderbücher oder Comics. Diese Texte vermitteln neben Spaß und Unterhaltung auch pädagogische Werte. Eine weitere Gemeinsamkeit liegt in der Mehrfachadressiertheit der Texte für Kinder. Diese richten sich immer auch an die elterliche Instanz, die entscheidet, was gut oder schlecht für das Kind ist (vgl. O'Connell 2003:225-227). Die Mehrfachadressiertheit hat in vielen Texten zu Folge, dass mit unterschiedlichen Rezeptionsebenen gearbeitet wird und der Text auf zweierlei Art verstanden werden kann. Junge Kinder rezipieren in diesen Fällen eher die wörtliche Ebene, während ältere Kinder und Erwachsene satirische oder ironische Bemerkungen interpretieren können (vgl. O'Connell 2003:227, Oittinen 2000:ff). Für die Synchronisation bedeutet dies, dass es TranslatorInnen mit einem sehr komplexen Text zu tun haben, in welchem viele verschiedene Interessen und Funktionen zusammenkommen:

Clearly, it is just as important for dubbers of children's programmes, as it is for translators of children's books, to be aware [...] that they address two audiences, are ambivalent rather than uni-valent, are not generated by members of the primary target audience and finally, serve a number of functions. (O'Connell 2003:228)

### **3.2.1. Synchronität**

Es gibt einige Aspekte, die die Synchronisation von Zeichentrickserien bzw. Cartoons von der klassischen Filmsynchronisation unterscheiden. In Zeichentrickproduktionen handelt es sich bei den Charakteren nicht um reale Personen mit realen

Artikulationsorganen wie etwa Zähnen oder einer Zunge. Ihr Artikulationsapparat wird mittels Zeichnungen und Animationen nur angedeutet, daher entsprechen ihre Lippenbewegungen auch nicht der realen menschlichen Artikulation (vgl. Barambones Zubiria 2012:84).

Im Hinblick auf die Synchronisation von Cartoons ist dieser Umstand sehr interessant, da die Synchronität von Lippenbewegungen, aufgrund des Fehlens von realen Artikulationsorganen schon im Original nicht vollständig gegeben ist. Hier liegt der größte Unterschied zwischen der Synchronisation von Spielfilmen und Cartoons: Im Spielfilm wird der Text von realen SchauspielerInnen gesprochen, es findet daher auch eine reale Artikulation des Textes statt. Im Cartoon sind die Lippenbewegungen nur angedeutet, sodass auch die abgebildete Artikulation nicht realitätsgetreu ist. Die Anforderung an die Synchronfassung lautet daher nicht, eine vollständig lippensynchrone Version zu produzieren. Für die Synchronisation von Cartoons steht die Synchronität des Textes mit den Bewegungen, der Mimik und besonders mit den Augen im Vordergrund. „As regards phonetic synchrony [...] it is far more important to concentrate on the kinetics, the rhythm and body movements, rather than attempt to meticulously open and close the mouth with each letter” (Barambones Zubiria 2012:84). Das Fazit lautet daher: Bei der Synchronisation von Cartoons hat Bewegungssynchronität Vorrang vor Lippensynchronität. Chaume (2004:46) begründet dies damit, dass Figuren in Cartoons eine übertriebene Gestikulation aufweisen, um die Aufmerksamkeit ihrer ZuseherInnen zu gewinnen und diese auch aufrecht zu erhalten.

Die Synchronität von Bewegung und Text steht im Vordergrund, was aber nicht heißt, dass die Lippensynchronität vollständig vernachlässigt wird. Die quantitative Lippensynchronität, also die Synchronität der Textlänge mit den Mundbewegungen der Figuren ist durchaus relevant. Außerdem macht es einen Unterschied, ob der Cartoon fürs Kino oder für das Fernsehen intendiert ist. Aufgrund der größeren Auflösung auf der Kinoleinwand, wird bei Animationsfilmen auch Wert auf die qualitative Lippensynchronität gelegt, da Abweichungen in diesem Format leichter auffallen (vgl. Barambones Zubiria 2012:89ff). Qualitative Lippensynchronität ist auch gefragt, wenn die Figur sehr nah gezeigt wird oder sehr offensichtlich ein bestimmtes Vokal artikuliert (vgl. Chaume 2004:46)

Das Zielpublikum ist ein weiteres entscheidendes Kriterium. Für ein erwachsenes Publikum kann die Lippensynchronität eine größere Rolle spielen, da sie von diesem

leichter wahrgenommen wird. Ein junges Publikum tendiert dazu, die Lippenbewegungen zu vernachlässigen, da es mehr Wert auf Farben, Formen und Bewegungen legt (vgl. Barambones-Zubiria 2012:89ff).

Bei der Synchronisation von Cartoons genießen TranslatorInnen im Hinblick auf Lippensynchronität eine gewisse Freiheit. Da die Figuren nicht aus Fleisch und Blut sind, ist es nicht sinnvoll, eine vollständige Lippensynchronität anzustreben. Weitaus wichtiger ist die Übereinstimmung des gesprochenen Textes und der dazugehörigen Bewegungen. Da der Text dem Bild untergeordnet ist, sind ÜbersetzerInnen in der Regel gefordert, eher "from the screen", also vom Bild als vom Text zu übersetzen (Barambones-Zubiria 2012:80).

In conclusion, translators of this audiovisual genre tend to enjoy greater freedom when dealing with phonetic or lip synchrony, while they must still respect isochrony, that is, make sure that their translated text fits within the opening and closing of the characters' mouths, as well as with the pauses and the tempo of utterances. In order to achieve a successful translation, it is equally important to pay special attention to the gestures and movements of the characters who appear on screen so that the target product will be credible as the original. (Barambones-Zubiria 2012:90f)

Für die Synchronisation von Cartoons ist auch der Aspekt der Charaktersynchronität entscheidend. Auch wenn Diaz-Cintas diese von Fodor (1969) eingeführte Art der Synchronität nicht als translationswissenschaftlich relevant empfindet, hat sie für die Synchronisation von Cartoons bedeutendes Gewicht. Werden die Charaktereigenschaften in der Synchronisation durch die Synchronstimme treffend wiedergegeben, kann dies erheblich zum Erfolg des Cartoons beitragen. So hatte die chinesische Synchronstimme von Donald Duck großen Einfluss auf den Wiedererkennungswert der Figur sowie des Cartoons und trug zu seiner Beliebtheit in China bei (vgl. Cui Song 2012:125).

Vor dem Hintergrund der Skopostheorie kann man daher folgern, dass sich der Sinn bei audiovisuellen Texten hinter verschiedenen Elementen verbirgt und idealerweise all diesen Elementen in der Übersetzung Rechnung getragen werden soll, aber das Bild durchaus dem Ton übergeordnet ist. Spannend bei der Übersetzung audiovisueller Texte ist, inwiefern dieser „Richtwert“ eingehalten wird, beziehungsweise ob und durch welche Elemente seine Umsetzung obstruiert wird. Die spätere Analyse wird zeigen, dass der Imperativ des Sinns in vielen Situationen nicht erfüllt wird, da die visuelle Information, die nicht in die neue soziokulturelle Umgebung übertragen werden kann, einen Strich durch die Rechnung macht.

### 3.2.2. Kreativer Sprachgebrauch

Es wurde bereits mehrmals in dieser Arbeit die Wahrung der Illusion als Ziel der Synchronisation angesprochen. Einen großen Beitrag zur Wahrung dieser Illusion spielt der Sprachgebrauch, da für TranslatorInnen nur die Änderung des verbalen Codes möglich ist. Für die Aufrechterhaltung der Illusion ist ein natürlicher Sprachgebrauch in der Synchronisation förderlich. Dies bedeutet, dass „expressions used in translation for dubbing should be as close as possible to the expression the target language audience use in their daily communication and should cause as less unfamiliarity as possible to them“ Cui Song (2012:128). Der Sprachgebrauch sollte an die Alltagskommunikation des Zielpublikums angepasst werden, denn im gegenteiligen Fall kann es zum Illusionsbruch kommen und das Translat beim Zielpublikum Missfallen erzeugen. Cui Song nennt dies auch „awakening effect“ (Cui Song 2012:128).

Wie bereits beschrieben, ist die Zielgruppe von Cartoons jedoch sehr heterogen, sodass auch der Sprachgebrauch heterogen ist und an die intendierte Zielgruppe angepasst wird. Was Cartoons betrifft, die für ein kindliches Zielpublikum gedacht sind, ist zu beachten, dass Kinder noch nicht über ein vollständig ausgeprägtes Vokabular und Sprachverständnis verfügen und sie ihr Sprachwissen oft durch äußere Einflüsse, wie Fernsehserien und andere TV-Programme beziehen. Sie neigen auch oft dazu, Sprüche ihrer Lieblingscharaktere aufzuschnappen und diese später in ihrem eigenen Sprachgebrauch einzubinden (vgl. Barambones Zubiria 2012:87).

Auch wenn es eine Fülle an verschiedenen Cartoons gibt, die unterschiedliche Altersgruppen ansprechen, können folgende Punkte als typische Charakteristika für die Sprache in Cartoons betrachtet werden (vgl. Barambones Zubiria 2012:88f):

#### **Interjektionen:**

Darunter sind beispielsweise Ausrufe zu verstehen, die verwendet werden, um spontane Emotionsäußerungen zu zeigen.

#### **Lieder:**

Lieder spielen eine wichtige Rolle in Zeichentrickserien, da sie zur Atmosphäre beitragen und mit den dazugehörigen Bildern den Sinn transportieren. Sie stellen bei der Übersetzung eine Herausforderung dar, da es gilt, den Rhythmus beizubehalten und gleichzeitig den Text an das Bild anzupassen.

## Reime:

Reime sind in Cartoons vorwiegend in einfacher Sprache gehalten, um ihre Einprägsamkeit zu steigern. Die Herausforderung bei der Übersetzung ist es, das Versmaß und den Rhythmus beizubehalten.

## Namen:

Die Namen der Figuren und Plätze sind in Cartoons oft so gewählt, dass sie es den ZuseherInnen ermöglichen, sich schnell mit ihnen zu identifizieren. Der Fachausdruck für solche Namen ist Charactonym (Kalashnikov 2006).

„One of the signs of a characteronym is its common stem. A common stem is a part of a name or an entire name that resembles in its form an "ordinary" word (...). If this common stem characterizes (conveys attributes to) the bearer of the name, the stem becomes a significant (= meaningful) element of the name and this name may be called a charactonym. (Kalashnikov 2016)

Bei der Namensgebung von Zeichentrickfiguren handelt es sich um einen kreativen Prozess, in welchem die ErfinderInnen des Cartoons bzw. die DialogbuchautorInnen darauf abzielen, „to produce structurally complex and semantically loaded charactonyms“ (Balteiro 2013:884). Hinter den Namen der Figuren verbirgt sich oft eine Botschaft, die sich in den Köpfen der ZuseherInnen festsetzen soll. Aus diesem Grund werden die Figurennamen oft so gewählt, dass sie bestimmte Eigenschaften der Figur wiedergeben und ihre Rolle in der Erzählung unterstreichen (vgl. Balteiro 2013:888).

Figuren in fiktiven Texten für Kinder sind häufig Tiere, zum Leben erweckte Gegenstände, aber auch erfundene, magische Gestalten, die manchmal auch Superkräfte besitzen. Ihre Namen sollten ihre besonderen Eigenschaften widerspiegeln, denn das ermöglicht eine rasche Identifizierung. Die Eigenschaften einer Figur können sich in ihrem Charakter, aber auch in ihrem Äußeren widerspiegeln. Vor allem bei Texten für Kinder ist es üblich, dass sich Figurennamen auf die Illustrationen an sich beziehen, da so klar ist, warum eine bestimmte Figur einen bestimmten Namen trägt. Außerdem sollen sie für Kinder leicht auszusprechen und zu merken sein (vgl. Balteiro 2012:889).

Aufgrund ihrer expressiven Funktion ist bei der Übersetzung von Charaktonymen viel Kreativität gefragt. Da sich Figurennamen auf markante Eigenschaften der Figur beziehen, würde eine Übernahme des Ausgangssprachlichen Namens nicht denselben Effekt haben, wie eine neue kreative Lösung, die in der Zielsprache auf die Eigenschaften der Figur anspielt (vgl. Cui Song 2012:132). Die Übersetzung wird zu

einer Herausforderung, wenn die Namen eine gewisse Musikalität besitzen, die durch die Übertragung freilich nicht verloren gehen sollte. Wenn es um eine TV-Serie geht, in der die Charaktere und Plätze wiederholt vorkommen, ist dieser Punkt umso wichtiger, besonders im Hinblick auf die Wiedererkennbarkeit und Identifizierung des Publikums mit der Serie (vgl. Barambones Zubiria 2012:88).

Nicht alle Namen in Cartoons sind zwangsweise Charaktonyme. Viele Zeichentrickfiguren tragen herkömmliche Namen, ihre Übersetzung ist deswegen aber nicht weniger problematisch, denn diese Namen können kulturspezifisch sein. Ein Beispiel hierfür ist der englische Name Tom, der bei der Übertragung in eine Sprache, in der dieser Name ebenfalls existiert, beispielsweise ins Deutsche, nicht weiter problematisch ist. Wird ein Cartoon mit einer Figur Namens Tom jedoch beispielsweise in eine orientalische Kultur übersetzt, signalisiert er automatisch Fremdheit (vgl. Judickaite-Pašvenskiene 2013:90).

### **3.2.3. Kulturelle und ideologische Elemente**

Da Cartoons aus einer bestimmten Kultur stammen, repräsentieren sie auch immer einen Teil dieser Kultur. Sie stellen diese Kultur mit ihren moralischen, ethischen Prinzipien dar, die in der Zielkultur aber anders sein können. In den Bildern und Texten der Cartoons wird auf die eigene Kultur Bezug genommen, sodass es von TranslatorInnen viel Kreativität abverlangt, die Kulturreferenzen in die Zielkultur zu übertragen (vgl. Cui Song 2012:25f).

Barambones-Zubiria (2012:98f) deutet darauf hin, dass die Synchronisation ein von Normen bestimmter Translationsprozess ist, und stützt sich dabei auf Toury (2002:199), der meint, dass TranslatorInnen bei Ihrer Arbeit durchaus Normen verfolgen, da sie bestimmte Gewohnheiten bzw. kulturelle Gegebenheiten der Zielkultur akzeptieren. Nur das Translat kann Aufschluss geben, inwiefern Normen respektiert wurden.

In verschiedenen Kulturen herrschen verschiedene moralische Vorstellungen darüber, wieviel Gewalt, Nacktheit, Horror oder Schimpfwörter von Mainstream-Medien verwendet werden dürfen. Bei der Synchronisation kann eine Manipulation des Textes erforderlich werden, damit er den eigenen kulturellen Normen entspricht. Dies kann dazu führen, dass Szenen herausgeschnitten oder Textpassagen geändert werden müssen. Die Entscheidungen über derartige Eingriffe in den Text werden aber nicht eigenverantwortlich von TranslatorInnen getroffen, sondern in Absprache mit den

ProduzentInnen bzw. SynchronregisseurInnen, um sicherzustellen, dass der Text seine Kohärenz beibehält (vgl. Cui Song 2012:127).

Die Strategie, alles Fremde und moralisch Inadäquate wegzulassen, bzw. an die Zielkultur anzupassen nennt Cui Song „excessive domestication“ (2012:129). Dahinter verbirgt sich das Ziel, das synchronisierte audiovisuelle Produkt so natürlich wie möglich wirken zu lassen, was impliziert, dass die verwendete Sprache der spontanen Alltagskommunikation möglichst ähnelt und keine Elemente der fremden Kultur beinhalten soll. „The language used in such translation should be the real language for the audience, rather than a foreign language in disguise of the target language“ (Cui Song 2012:128). Eine solche Strategie macht das zielsprachliche Produkt interessanter und unterhaltsamer für ein junges Publikum, gleichzeitig birgt sie aber die Gefahr, dass es von einem älteren Publikum als Übersetzung enttarnt wird, da die Eingriffe in den Text in Bezug auf das Bild so offensichtlich sind und auch zu Inkohärenz zwischen Bild und Text führen können (vgl. Cui Song 2012:129). „If a translation is excessively domesticated to such an extent, it might have the possibility of deprecating the make-believe effect of the film“ (Cui Song 2012:130). Cui Song bezieht sich hierbei auf die Verwendung von chinesischen Dialekten in synchronisierten Cartoons, was in seinen Augen die Idee der Illusion überspannt und nicht mehr wahrheitsgetreu wirkt.

Während die exzessive Anpassung an die Zielkultur bei der Synchronisation von Spielfilmen nicht üblich ist, scheint sie bei der Synchronisation für ein junges Publikum ein geeignetes Mittel, um die jungen ZuseherInnen in der eigenen Kultur zu sozialisieren. Für ein junges Publikum sind die Eingriffe in den Text außerdem irrelevant, denn für Kinder zählt primär der Unterhaltungsfaktor, der durch eine schnellere Identifizierung mit den Charakteren verstärkt wird (vgl. Cui Song 2012:131).

#### **4. Spongebob Squarepants**

*Spongebob Squarepants* ist eine von Animator und Meeresbiologe Stephen Hillenburg 1999 ins Leben gerufene Zeichentrickserie über einen Schwamm, der gemeinsam mit seinen Freunden in der Unterwasserstadt Bikini Bottom lebt. Die Serie wird von Nickelodeon produziert, einem einst aus Columbus, Ohio stammenden Lokalsender, der aber mit der Zeit zu einem der größten und erfolgreichsten Kindersender weltweit avancierte. Dies ist vor allem der Eigenproduktion von Animationsserien sowie der



Abkehr von der einstigen non-profit-Strategie zu verdanken (vgl. Perlmutter 2014:248). Nickelodeon, das zur Produktionsfirma Viacom gehört, teilt sich den hart umkämpften Animations-Markt mit zwei weiteren Global Players: Disney Channel und Cartoon Network. Sie alle verfolgen die Strategie der Expansion in neue Märkte, sodass Nickelodeon heute allein in Europa mehr als 11 landesspezifische Sender hält (vgl. D'Arma/Steemers 2012:147). Laut der eigenen Homepage wird Nickelodeon von 90 Millionen Haushalten weltweit empfangen, wobei die Produktpalette nicht nur Fernsehinhalte, sondern auch Filme, DVDs, Bücher, Online Spiele sowie Freizeitprodukte beinhaltet (vgl. URL Viacom 2017).

*Spongebob Squarepants* ist die bisher erfolgreichste Zeichentrickserie des Senders und war schon neun mal für einen Emmy nominiert (vgl. URL Emmys). Der Cartoon wurde in 27 Sprachen synchronisiert und wird in 22 Ländern ausgestrahlt. Interessant an diesem Cartoon ist seine Beliebtheit unter Erwachsenen trotz der absurden Handlungen und Dialoge. Für Hendershot erklärt sich dies in der Art des Humors im Cartoon, der sich durch Elemente wie Anspielungen oder Parodien auszeichnet (vgl. 2004:186f).

#### **4.1. Handlung und Charaktere**

Bei *Spongebob Squarepants* gibt es keine fortlaufende Handlung. Die Serie besteht aus 10-12-minütigen Episoden, die eine in sich geschlossene Einheit bilden. Die Serie illustriert das Leben des Protagonisten Spongebob, einem Meeresschwamm und seiner Freunde in der fiktiven Unterwasserstadt Bikini Bottom, die sich im Pazifischen Ozean unter dem Bikini-Atoll befindet. In einigen Episoden ist am Anfang eine Off-Stimme mit französischem Akzent zu hören, die Informationen zum Kontext gibt, beispielsweise wenn ein neuer Schauplatz zu sehen ist. Bei den Charakteren handelt es sich um Meerestiere, die menschliche Eigenschaften besitzen. Der Cartoon enthält auch viele Anspielungen auf das wahre Leben. So gehen die Figuren *Quallenfischen*, müssen in die *Bootsfahrschule* um ihren Führerschein zu machen und essen *Krabbenburger* in dem Diner Krusty Krab. In Bikini, Bottom, dem Ort des Geschehens gibt es auch Fernsehen und Nachrichten, wobei der Nachrichtensprecher an den singenden und tanzenden Fisch Big Mouth Billy Bass, ein beliebtes Souvenir, erinnert. Der Cartoon arbeitet auch mit humoristischen Elementen wie Anspielungen oder Parodien, was laut Hendershot ein Grund für seine Beliebtheit unter Erwachsenen ist (vgl. 2004:186f).

### 4.1.1. Hauptcharaktere

#### Spongebob Squarepants

Spongebob ist der Held der Serie. Er ist ein naiver, gutgläubiger Schwamm und ewiger Optimist. Mit seinem Haustier, der Schnecke Gary, wohnt er in einem ananasförmigen Haus und arbeitet als Burger-Brater im Schnellimbiss-Restaurant *The Krusty Krab*. Zu seiner liebsten Beschäftigung gehört das Braten der *Krabby patties*, dem er sich leidenschaftlich verschrieben hat. Seine Freizeit verbringt er gerne mit Quallenfischen oder Karate. Spongebob ist verantwortungsbewusst, loyal, vertrauenswürdig und ehrlich. Sein optimistisches und leichtgläubiges Wesen treibt ihn oft in unverhoffte Situationen, die er jedoch stets mit Charme und positiver Einstellung zu überstehen weiß. Es ist nicht ganz klar, ob es sich bei Spongebob um einen Erwachsenen oder ein Kind handelt. Sein Erfinder, Stephen Hillenburg sieht beides in ihm: „He works like an adult, but plays like a child“ (Hendershot 2004:188).

#### Patrick Star

Patrick ist ein verspielter, nicht besonders intelligenter Seestern. Er ist Spongebobs Nachbar und gleichzeitig sein bester Freund. Er wohnt unter einem Stein und gilt als faul, weswegen er auch keiner geregelten Arbeit nachgeht.

#### Squidward Tentacles

Squidward ist ein Tintenfisch und der Miesepeter der Serie. Er spielt Klarinette und versteht sich als besonders kultivierter Meeresbewohner. Er wohnt in einer Osterinsel-Steinfigur direkt neben Spongebob, von dem er konstant genervt ist. Zu allem Überschuss, arbeitet er mit Spongebob im Restaurant *The Krusty Krab* als Kassierer. Er verkörpert den Anti-Helden, der arrogant, selbstverliebt und überheblich ist. Im Gegensatz zu Spongebob ist er meistens schlecht gelaunt und mag seinen Job überhaupt nicht.

#### Sandy Cheeks

Sandy ist ein Eichhörnchen aus Texas, die nach Bikini Bottom gezogen ist. Sie spricht mit texanischem Akzent und im Laufe der Serie wird oft auf ihre Herkunft Bezug genommen. Weil sie kein Meeresbewohner ist, trägt sie einen Astronautenanzug, um atmen zu können. Andersrum, müssen ihre Freunde bei Besuchen einen mit Wasser

gefüllten Behälter aufsetzen, da Sandy in einem mit Sauerstoff gefülltem Biotop lebt. Sie ist sehr intelligent, stark, witzig und kann Karate.

#### Eugene Krabs (Mr. Krabs)

Mr. Krabs ist Eigentümer der Crusty Crab und verkörpert den geizigen und ausbeuterischen Unternehmer, der seine Kunden gerne einmal auch übers Ohr haut. Sein einziges Interesse ist es, Gewinn zu generieren, wobei ihm seine Geldgier ab und an zu Kopf steigt. Er ist alleinerziehender Vater des Walmädchens Pearl. Auch wenn er, getrieben von seiner Geldgier, die Gutmütigkeit Spongebobs auszunutzen neigt, so sieht er ihn dennoch als Freund und Schutzbedürftigen an.

#### Plankton

Plankton ist ein Einzeller, der selbst ein Restaurant hat, „The Chum Bucket“, das aber im Gegensatz zur Krusty Krab nicht gerne aufgesucht wird. Plankton und Mr. Krabs sind ewige Rivalen, obwohl sie einst beste Freunde waren. Plankton ist der Bösewicht der Serie, der alles daransetzt, an die Geheimformel für die Crabby Patties zu kommen, die die Crusty Crab so erfolgreich machen. Er ist manipulativ und größenwahnsinnig. Seine Pläne scheitern jedoch letztendlich immer an seiner Körpergröße, die ihm einen Strich durch die Rechnung macht.

#### **4.1.2. Nebencharaktere**

##### Karen

Karen ist ein Roboter-Computer und Planktons Frau. Wenn sie spricht, erscheinen Zacken auf ihrem Monitor. Sie unterstützt Plankton bei seinen Plänen, die Krusty Krab und Mr. Krabs in den Ruin zu treiben. Sie ist intelligenter als Plankton und macht ihn gerne und oft auf die fehlerhafte Durchführung ihrer Pläne aufmerksam.

##### Pearl Krabs

Pearl ist Mr. Krabs verwöhnte Teenage-Tochter, deren Hauptbeschäftigung darin besteht, das Geld ihres Vaters auszugeben. Sie versucht stets, ihren Vater mittels Tränen von ihren Wünschen zu überzeugen.

##### Mrs. Poppy Puff

Mrs. Puff ist ein Kugelfisch, dem die Bootsfahrschule in Bikini Bottom gehört. Gleichzeitig ist sie auch Fahrlehrerin. Wenn sie sich aufregt oder gestresst ist, bläst sie

sich auf. Ihr größter Alptraum ist Spongebob, der trotz seines Antitalents immer wieder versucht, das Bootsfahren zu erlernen.



Abbildung 1: Hauptcharaktere bei *Spongebob Squarepants*. Von links nach rechts: Gary, Karen, Plankton, Mr. Krabs, Sandy, Spongebob, Patrick, Squidward, Mrs. Puff, Pearl (URL: Wikipedia).

Neben den Figuren im Bild treten in der ersten Staffel auch das Superhelden-Duo Mermaid Man and Barnacle Boy sowie The Flying Dutchman auf. Mermaid Man und Barnacle Boy sind zwei pensionierte Superhelden, die von Spongebob und Patrick idealisiert werden. Sie sind eine Parodie auf die Comic-Helden Batman und Robin. Die Figur des Flying Dutchman basiert auf einer Legende, wonach ein holländischer Kapitän zur Zeit der Seefahrer schwor, das Kap der Guten Hoffnung zu umschiffen, aber dabei letztlich umkam und seine Seele deswegen nun auf den sieben Weltmeeren herumirrt.

## 4.2. Funktionen und Zielpublikum

Aus Kapitel 3, in dem das Genre des Zeichentricks ausführlich beschrieben wurde, ging hervor, dass die primäre Funktion von Zeichentrickserien darin besteht, das Zielpublikum zu unterhalten. Dieses soll durch die Handlungen, die Dialoge, vor allem aber durch die gezeigten Bilder und andere nonverbale Elemente unterhalten - also zum Lachen gebracht werden. Im Falle von *Spongebob Squarepants* wird die Unterhaltungsfunktion ebenfalls als oberstes Ziel angenommen.

Der Zeichentrick spielt in einer Unterwasserstadt, dessen Bewohner Meerestiere sind, die menschliche Züge aufweisen. Auf dieser Grundidee ist der komische Effekt der Serie aufgebaut. Die Figuren fahren mit Booten statt mit Autos, gehen Quallenfischen, halten Schnecken als Haustiere und haben Angst vor Angelruten, die sie an die Wasseroberfläche ziehen könnten. Komische Situationen entstehen primär durch die naive und tolpatschige Art der Hauptfigur Spongebob, der sich aufgrund seines

Schwamm-Daseins in alle möglichen Gegenstände verwandeln kann. Gelangt Spongebob zufällig an Land, trocknet er aus und wird zum Küchenschwamm. Dasselbe geschieht mit Patrick, der zum Souvenir-Seestern wird, wenn er lange an der Luft ist. Es gehört zu einer der größten Ängste von Spongebob und seinem Freund, an die Wasseroberfläche gezogen und irgendwo an der Küste als Souvenir verkauft zu werden. Dass die beiden ohne Wasser nicht überleben können, wird auch in der Folge *Tea in the Treedome* verdeutlicht, als sie vom Eichhörnchen Sandy in ihr Biotop eingeladen werden, das mit Luft statt Wasser gefüllt ist. Glücklicherweise kann Sandy das Austrocknen der beiden verhindern, indem sie ihnen mit Wasser gefüllte Behälter auf den Kopf setzt. Sandy ist die einzige Figur der Serie, die kein Meeresbewohner ist und daher einen Astronauten-Anzug tragen muss, um unter Wasser zu überleben.

Der Humor in der Serie ist sehr facettenreich. Einerseits werden absurde Situationen dargestellt, wie beispielsweise in der Folge *The Paper*, als Spongebob nur durch seine Phantasie mit einem zusammengeknüllten Stück Papier die tollsten Sachen erlebt. Andererseits arbeitet der Cartoon mit Elementen wie extratextuellen Anspielungen auf das wahre Leben und Parodien, die für ein kindliches Publikum nicht erkennbar sind (vgl. Hendershot 2004:186f)

Neben dem Unterhaltungseffekt transportiert *Spongebob Squarepants* auch moralische und pädagogische Werte, was sich vor allem an den Charaktereigenschaften der Figuren ablesen lässt. Die Charaktere sind sehr stereotypisch dargestellt und vermitteln bestimmte Charaktereigenschaften. Spongebob steht für Optimismus und Ehrlichkeit, Squidward für Arroganz und Überheblichkeit, Patrick für kindlichen Leichtsinn, Sandy für Moral und Gewissenhaftigkeit, Mr. Krabs für Geldgier und Plankton für Neid und Boshaftigkeit. Charakteren mit negativen Eigenschaften wiederfährt nie Gutes, während Figuren mit positiven Eigenschaften trotz Verquickung unglücklicher Umstände immer mit einem Happy End davonkommen. Dem jungen Publikum wird durch bestimmte Szenen und Reaktionen der Figuren vermittelt, was gut und was falsch ist. Im Fokus steht vor allem die optimistische Art von *Spongebob Squarepants*, der seinen Glauben an das Gute im Menschen nie verliert. So soll der Cartoon sein Publikum unterhalten und ihm eine positive Grundeinstellung vermitteln.

Die Zuschneidung der Figuren auf eine bestimmte Eigenschaft ist ein typisches Mittel in Cartoons, um den jungen ZuseherInnen die Identifikation mit ihnen zu erleichtern (vgl. Barambones Zubiria 2012:84). Auf diese Weise können pädagogische, aber auch ideologische Werte spielerisch vermittelt werden, die Kinder unbewusst wahrnehmen (vgl. Cui Song 2012:133). Grund hierfür ist die Mehrfachadressiertheit von Texten für Kinder. Anders als Texte für Erwachsene, deren Zielgruppe ebenfalls Erwachsene sind, produzieren im Falle des Zeichentricks Erwachsene einen Text für Kinder. Literatur und Fernsehhalte für Kinder sind daher durch die Vorstellung von Kindheit geprägt, die

Erwachsene haben. Die Texte sollen allem voran Kindern gefallen, aber ihren Eltern auch nicht misfallen, da diese oft entscheiden, was ihre Kinder zu sehen bekommen. Bei Texten für Kinder ist somit auch immer der elterliche Vormund als sekundäre Zielgruppe präsent. Aus diesem Grund transportieren Texte für Kinder auch immer eine pädagogische oder moralische Botschaft (vgl. Hendershot 2004:183).

Es ist somit festzuhalten, dass der Ausgangstext mehrere Skopoi verfolgt, wobei der dominante Skopos die Unterhaltung der primären Zielgruppe ist, die sich mehrheitlich aus einem kindlichen Publikum zusammensetzt. Wie aus der Skopostheorie hervorgeht, sind Skopos und Zielpublikum voneinander abhängig. Reiß/Vermeer bezeichnen das Zielpublikum auch als „Sondersorte des Skopos“ (1984:101). Da bei der Translation ein Text in eine neue Zielkultur eingebettet wird, ist abzuwägen, ob die Funktion des Ausgangstextes beim Zielpublikum ebenfalls funktioniert, oder ob der Skopos für das Zielpublikum adaptiert werden muss.

## **5. Analyse der kroatischen Synchronisation**

In diesem abschließenden Kapitel wird die kroatische Synchronversion der ersten Staffel der amerikanischen Zeichentrickserie *Spongebob Squarepants* untersucht. Die Analyse wird zeigen, dass auch bei vermeintlicher Funktionskonstanz, die für die Erstellung der kroatischen Synchronisation als Skopos angenommen wird, es aus extratextuellen Gründen zu einer Funktionsverschiebung kommen kann.

Die kroatische Synchronisation wurde von Synchronstudio Studio 6 mit Sitz in Zagreb durchgeführt, das sich neben der Synchronisation von Cartoons und Animationsfilmen auch mit der Lokalisation von Werbefilmen beschäftigt. Auf der Homepage des Studios wird jeweils nur eine Person unter Übersetzung (Marta Ferković) und Regie (Marijo Luketa) angeführt (vgl. URL: Project 6 Studio), was vermuten lässt, dass es hier keine Zweiteilung des Übersetzungsprozesses in die Erstellung einer Rohübersetzung und einer Dialogbuchfassung gab. Dies entspricht laut Babić (2014) der gängigen Synchronisationspraxis in Kroatien. *Spongebob Squarepants* bzw. *SpužvaBob Skockani* ist in Kroatien nur auf privaten Sendern (RTL, NovaTV, Nickelodeon Hrvatska, Comedy Central) empfangbar.

Die Beschaffung des Analysematerials für diese Masterarbeit gestaltete sich schwierig. DVDs des Cartoons auf Kroatisch sind in Österreich nicht aufzufinden. Verwandte und Freunde konnten in diversen Supermärkten nur Raubkopien ausfindig machen, die jeweils wahllos Folgen aus den bisher existierenden 10 Staffeln beinhalteten. Auf Nachfrage beim Synchronstudio nach dem Videomaterial der ersten Staffel wurde mir mitgeteilt, dass der Cartoon noch nicht für DVDs freigegeben wurde. Meine Bitte, mir

das Videomaterial zuzusenden oder über eine Onlineplattform zur Verfügung zu stellen, blieb leider unbeantwortet. Daher wurden die vielen Streaming-Plattformen, die sämtliche *Spongebob Squarepants* Folgen auf Kroatisch anbieten, für die Sichtung des Filmmaterials und die Auswahl der Beispiele herangezogen. Hauptquelle für die Analyse der Cartoonfolgen waren die zwei Streamingplattformen [www.crtani.net](http://www.crtani.net) und [www.crtanko.com](http://www.crtanko.com).

Als theoretischer Ausgangspunkt der Analyse dienen die Skopostheorie nach Reiß/Vermeer (1984) und die Skopostypologie nach Prunč (1997). Da die funktionalen Theorien das Zielpublikum und den Zweck einer Übersetzung in den Mittelpunkt stellen, erfolgt zuerst eine Einschätzung des Skopos und der Zielgruppe des Zieltextes. Da sich die kroatische Version in einigen Punkten deutlich vom Original unterscheidet, werden im Anschluss einige übersetzungsrelevante Elemente vorgestellt und ihre Translation ins Kroatische diskutiert. Die ausgewählten Passagen verstehen sich als representative Beispiele. Anhand der Skopostypologie nach Prunč werden die angewandten Translationstypen der kroatischen Synchronisation ausgemacht und diskutiert. Diese Analyse versteht sich daher als Querschnittsanalyse, die verschiedenste Probleme der Cartoonsynchronisation behandelt und erhebt daher keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Konkret wird auf folgende Herausforderungen bei der Synchronisation eingegangen: Eigennamen, Wortspiele, Lieder und kulturelle Referenzen.

## **5.1. Skopos und Zielpublikum**

Als primäres Zielpublikum des Zieltextes können wie für den Ausgangstext Kinder und Jugendliche vorausgesetzt werden. Diese Annahme ergibt sich aus der Tatsache, dass der Kindersender Nickelodeon Produzent der Serie ist und die Synchronversionen von den jeweiligen nationalen Äquivalenten ausgestrahlt bzw. an andere Fernsehsender verliehen werden. Laut Nickelodeon ist der Cartoon für Kinder zwischen 6 und 11 Jahren ausgerichtet (vgl. URL: Herald). Da *Spongebob Squarepants* über das Massenmedium Fernsehen ausgestrahlt wird, erreicht der Cartoon auch ein Publikum das über oder auch unter dieser Altersangabe liegen kann. Es kann angenommen werden, dass der Auftrag zur Erstellung der kroatischen Synchronversion lautete, dasselbe Zielpublikum anzusprechen und den Zieltext genauso erfolgreich zu gestalten wie das Original.

In Kapitel 2.1. wurden die Charakteristika des audiovisuellen Textes ausführlich behandelt und es wurde festgestellt, dass verbale und nonverbale Elemente eine untrennbare Einheit bilden, wobei das Bild dem Text übergeordnet ist. Für den Zeichentrick als audiovisuellen Text ist dies von besonders großer Bedeutung, da die Handlung primär von Bildern getragen wird. Es kann daher angenommen werden, dass der Unterhaltungseffekt im Falle von *Spongebob Squarepants* primär mithilfe

nonverbaler Elemente erzeugt wird. Der Skopos des Translats besteht somit auch darin, die Bild-Text Beziehung zu wahren.

Auch im Falle von *Spužvabob Skockani* steht die Unterhaltungsfunktion im Vordergrund. Der Ort des Geschehens im Zieltext ist der fiktive Ort *Bikini dolina* (zu dt. Bikini-Tal), der sich, dem Dialekt der Figuren nach zu urteilen, in Dalmatien, einem Landstrich an der südlichen Adriaküste Kroatiens, befindet. Bis auf die drei Hauptfiguren Spongebob, Patrick und Squidward, sprechen alle Figuren im dalmatinischen Dialekt. Diese Strategie macht den Cartoon für das kroatische Zielpublikum noch interessanter, da dadurch eine Brücke zur realen Umwelt der ZuseherInnen geschlagen und die Identifikation mit dem Cartoon unterstützt wird. Die Unterwasserkulisse aus dem Original gewinnt dadurch an Glaubwürdigkeit und vermittelt dem Zielpublikum Vertrautheit und Authentizität. Dass die Figuren mit bestimmten Dialekten sprechen, verstärkt die Komik und verlächerlicht die Figuren zusätzlich. Dass Spongebob & Co. tatsächlich irgendwo im adriatischen Meer leben könnten, kurbelt die Vorstellungskraft des jungen kroatischen Publikums an und unterstützt die Bindung an den Cartoon.

Der Einsatz lokaler Dialekte in Cartoons und Animationsfilmen hat neben dem Zweck, den Unterhaltungseffekt zu steigern, auch noch die Funktion, seinen jungen ZuseherInnen die Identifikation mit den Figuren zu erleichtern (vgl. Cui Song 2012:131). Wenn Film – oder Cartoonfiguren so sprechen wie ihre ZuseherInnen selbst, wird Vertrautheit vermittelt und die emotionale Bindung zum Cartoon gestärkt. Ein weiteres Ziel, dass durch den Einsatz lokaler Dialekte in der Synchronisation verfolgt wird, ist die Demonstration der kulturellen und sprachlichen Vielfalt. Dialekte spiegeln die kulturelle Vielfalt einer Sprache und einer Gesellschaft wieder und tragen so zur sprachlichen Sozialisierung bei. Kinder werden durch Filme und Cartoons nicht nur unterhalten, sondern lernen auch von ihnen (vgl. Perić 2014). Da die Verwendung kroatischer Dialekte maßgeblich zur Gesamtwirkung des Cartoons beiträgt, sollen diese kurz beschrieben werden.

## **5.2. Verwendung von Dialekten**

Das Kroatische verfügt über drei Dialekte: das Štokavische, das Kajkavische und das Čakavische, wobei auch noch Untergruppen zu finden sind. Die Standardsprache basiert auf dem Štokavischen, das mehrheitlich im östlichen Kroatien gesprochen wird. Die



Region um die Hauptstadt Zagreb spricht Kajkavisch und im Großraum Dalmatien wird mit čakavischem Dialekt gesprochen (vgl. Škiljan 1988 in Perić 2014:44). In Kroatien herrscht eine Diglossie, das heißt, dass im familiären Kreis im lokalen Dialekt gesprochen wird und im Staatsfernsehen sowie in anderen öffentlichen Institutionen die Standardsprache genutzt wird (vgl. Žanić 2009:14). Lokale Dialekte klingen für kindliche Ohren natürlicher als die Standardsprache, mit der sie vorwiegend in der Schule konfrontiert werden.

In Kapitel 2.6.1.3. wurde deutlich, dass bei der Synchronisation von Cartoons regionale Dialekte gerne eingesetzt werden. Im Gegensatz zur Standardsprache vermitteln sie Authentizität und transportieren ein bestimmtes Lokalkolorit. Dialekte wecken bestimmte Konnotationen und werden mit bestimmten Charaktereigenschaften verbunden. Außerdem können Dialekte Informationen über die Figur, wie beispielsweise ihre Herkunft oder ihren Bildungsgrad liefern (vgl. Herbst 1994:103). Akzente und Dialekte dienen im Cartoon daher auch der Rollengestaltung der Figuren. Da sie bestimmte Konnotationen wecken, werden sie gerne eingesetzt um den Charakter einer Figur durch die geweckten Assoziationen zu unterstreichen. Auf diese Weise ist auch eine schnelle Identifikation mit den Figuren möglich (vgl. Lippi-Green 1997:81).

In der vorliegenden Serie *Spongebob Squarepants* spricht im Original nur das Eichhörnchen Sandy aus Texas mit Dialekt. Die kroatische Version von *Spongebob Squarepants* hingegen, wurde in eine dalmatinische Kulisse verlegt. Alle BewohnerInnen der kleinen Stadt *Bikini dolina* sprechen im dalmatinischen Dialekt, bis auf die drei Hauptcharaktere Spužvabob und Patrik die im Zagreber Slang sprechen und Kalamarko, der als einziger im Standardkroatischen spricht. Die folgende Tabelle zeigt welche Figuren bei *Spongebob Squarepants* im Original und in der kroatischen Synchronversion mit bzw. ohne Dialekt sprechen:

<b>Figur</b>	<b>Original</b>	<b>Kroatische Synchronfassung</b>
Spongebob Squarepants	Amerikanisches Englisch	Kajkavisch
Squidward Tentacles	Amerikanisches Englisch	Štokavisch
Patrick Star	Amerikanisches Englisch	Kajkavisch
Sandy Cheeks	Texanisch	Čakavisch
Mr.Krabs	Seefahrer-Akzent	Čakavisch
Mermaid Man and Barnacle Boy	Amerikanisches Englisch	Bosnisch

Tabelle 1: Charaktere mit Dialekt im Original und in der kroatischen Synchronversion

Laut einer von Mario Perić (2014) durchgeführten Studie, die sich mit Cartoons und ihrer Wirkung auf das kroatische Publikum beschäftigte, wecken kroatische Dialekte in Cartoons bestimmte Konnotationen beim kroatischen Publikum. Er befragte ZuseherInnen aus den verschiedensten Regionen Kroatiens, welche Assoziationen sie haben, wenn Cartoonfiguren in einem bestimmten kroatischen Dialekt sprechen und kam zum Ergebnis, dass Dialekte in Cartoons bestehende Vorurteile bestätigen bzw. sogar verstärken können. Im Folgenden soll nun kurz auf die in der Synchronisation verwendeten Dialekte und die Figuren, die sie sprechen eingegangen werden.

### 5.2.1. Kajkavisch

Der Kajkavische Dialekt wird in der Hauptstadt Zagreb und im Norden Kroatiens gesprochen, wobei der Zagreber Dialekt eine Unterart des Kajkavischen darstellt. Er zeichnet sich dadurch aus, dass anstatt des standardkroatischen Fragepronomens *Što* das Fragepronomen *Kaj* verwendet wird. Charakteristisch für das Kajkavische ist auch der Gebrauch des Futur 2, das mit dem Verb *biti* gebildet wird. So würde ein Einwohner Zagrebs *Bum videl* anstatt *Vidjet ću* sagen (zu dt. Ich werde sehen). Außerdem zeichnet er sich durch die Endung *-il* bzw. *-el* in der Vergangenheitsform aus. So lautet der vorige Satz im Perfekt auf Kajkavisch *videl sam* anstatt dem standardkroatischen *vidio sam*. Laut Žanić werden die Helden und Figuren mit positiven Eigenschaften in Cartoons und Animationsfilmen mit dem Zagreber Dialekt versehen, da die meisten Synchronstudios ihren Sitz in Zagreb haben (vgl. 2009:11). In der kroatischen Synchronisation sprechen SpužvaBob, Held und Hauptfigur der Serie und sein Sidekick Patrik mit Zagreber Dialekt. Sie verkörpern die unschuldige kindliche Wesensart, mit der stets positive Eigenschaften wie Optimismus, Offenheit und Loyalität verbunden sind.

### 5.2.2. Štokavisch

Der štokavische Dialekt wird mehrheitlich im Osten Kroatiens gesprochen und ist der Standardsprache am ähnlichsten. So überrascht es nicht, dass er in Perićs Befragung am neutralsten abgeschnitten hat. Bei *Spužvabob Skockani* spricht nur der Tintenfisch Kalamarko mit štokavischem Dialekt, was seinen Hang zur Perfektion und seinen Drang, alles Kindliche abzulehnen unterstreichen soll. Außerdem unterstreicht der Dialekt die Verklemmtheit und Überheblichkeit seines Charakters, die besonders im Kontrast zur phantasievollen und verspielten Figur von Spongebob zum Vorschein kommen. Laut Perić (2014:50) wurde das Štokavische als einziger Dialekt mit dem Adjektiv *langweilig* beschrieben, was ebenfalls zur Figur des Kalamarko passt, der sich mit für Kinder offensichtlich langweiligen Dingen wie Malerei oder Klarinettespielen beschäftigt. Außerdem ist er nicht besonders kreativ und meistens in schlechter Stimmung.

### 5.2.3. Čakavisch

Die Region Dalmatien befindet sich im Südosten Kroatiens und liegt an der Adria. Der sprachwissenschaftliche Ausdruck für den dalmatinischen Dialekt ist Čakavisch, da das Fragepronomen *Što* (zu dt. Was?) in diesem Dialekt *Ča* heißt. Außerdem zeichnet er sich durch den Gebrauch der Ikavica aus, das bedeutet, dass Wörter die in der Standardsprache mit einem *ije, je* oder *e* ausgesprochen werden, im čakavischen nur mit einem *i* ausgesprochen werden. Aus *mlijeko* (zu dt. Milch) wird *mliko*, aus *pjevati* (zu dt. singen) wird *pivati*, aus *trebati* (zu dt. brauchen) wird *tribati*. Der dalmatinische Dialekt steht für ein besonderes Lebensgefühl. Wenn man in Kroatien an den dalmatinischen Dialekt denkt, assoziiert man automatisch Sonne, Strand und Meer. So fiel die Bewertung des dalmatinischen Dialekts in Perićs Befragung äußerst positiv aus. Von der Mehrheit der Befragten wurde er als witzig empfunden, wobei auch Konnotationen wie *Faulheit* oder ein *laisser-faire-Lebensstil* als Assoziationen genannt wurden, da die DalmatinerInnen in Kroatien als nicht besonders tüchtige ArbeiterInnen gelten, sondern in vielen Köpfen die Vorstellung besteht, sie ruhten sich auf ihrer faulen Haut aus und lebten von der Vermietung ihrer Ferienappartments. Žanić (2009:11) merkt an, dass in kroatischen Synchronisationen Bösewichte bzw. Charaktere mit negativen Eigenschaften im dalmatinischen Dialekt synchronisiert werden, im Gegensatz zu Helden, die im Zagreber Slang sprechen. Bei *Spužvabob Skockani*

sprechen Mr. Krabs, Plankton und das Eichhörnchen Sandy mit dalmatinischem Dialekt. Auch wenn Mr. Krabs kein Bösewicht ist, so verkörpert er dennoch Eigenschaften wie Geldgier und Geiz, was eindeutig negative Charakteristika sind. Plankton ist der Bösewicht der Serie, der vorsätzlich versucht, anderen Schaden zuzuführen. Lediglich bei der Figur des Eichhörnchens Sandy erschöpft sich diese Theorie, da sie genauso wie Spongebob positive Eigenschaften verkörpert.

#### **5.2.4. Bosnisch**

Bei der kroatischen Synchronversion finden wir eine weitere Veriät, die ebenfalls mit Konnotationen behaftet ist: das Bosnische, das von den beiden Superhelden-Figuren Mermaid Man/Čovjek Sirena und Barnacle Boy/Dječak Školjka gesprochen wird. Das Bosnische ist kein Dialekt des Kroatischen, sondern wird in Bosnien-Herzegowina gesprochen. Laut Perić (2014:51f) wird das Bosnische in Kroatien vor allem mit Eigenschaften wie Leichtgläubigkeit, Einfaltigkeit und mangelnder Intelligenz in Verbindung gebracht.

Den Cartoon mit einem dalmatinischen Lokalkolorit zu versehen, erscheint wie bereits erwähnt, nicht abwegig, da Kroatien am Meer liegt und die Unterwasserwelt als Hintergrundkulisse daher besonders gut in den geographischen Kontext des Zielpublikums passt. Der Cartoon gewinnt dadurch sogar an Glaubwürdigkeit. Es wird ein vertrautes Momentum geschaffen, das zur schnelleren Identifikation mit dem Cartoon beiträgt. Durch die Studie von Mario Perić (2014) wird deutlich, dass die Figuren durch ihren Dialekt beim Zielpublikum bestimmte Konnotationen wecken. Er kam zum Ergebnis, dass diese in Cartoons die Vorurteile gegenüber bestimmten Sprachgruppen bestätigen und auch verstärken können. Dies führt dazu, dass der Text eine weitaus andere Wirkung auf das Zielpublikum hat als der Ausgangstext auf das Originalpublikum.

Aus der Sicht der Skopostheorie nach Reiß/Vermeer (1984) kann konstatiert werden, dass die Anpassung an das dalmatinische Lokalkolorit die Unterhaltungsfunktion erfüllt und sogar steigert. Angesichts der gesellschaftspolitischen Lage in Kroatien ist jedoch anzunehmen, dass der Einsatz regionaler Dialekte auch die Erfüllung des impliziten Skopos darstellt, da sich die TranslatorInnen den geltenden Konventionen bezüglich der Synchronisation von Zeichentrickserien in Kroatien offensichtlich beugen. Die Verwendung von Dialekten in synchronisierten Zeichentrickserien für Kinder hat der

sprachpolitischen Lage nach zu urteilen den Zweck, die eigene Kultur und Sprachenvielfalt näher zu bringen und so den Import fremder Einflüsse zu dämmen. Wie sich die Anpassung auf mikrostruktureller Ebene äußert soll an dieser Stelle anhand von übersetzungsrelevanten Beispielen illustriert werden.

### **5.3. Übersetzungsrelevante Elemente und Translationstypen**

In diesem Abschnitt werden die für diesen Cartoon spezifischen Elemente und ihre Translation ins Kroatische behandelt. Von besonderem Interesse ist die für Cartoons typische kreative Sprachverwendung, die sich durch kreative Figurennamen, Wortspiele, Lieder und die Verknüpfung mit bildlichen und anderen nonverbalen Elementen auszeichnet. Die ausgewählten Dialogpassagen sind als repräsentative Beispiele zu sehen. Aus Gründen der Übersichtlichkeit werden der Originaltext und die kroatische Übersetzung in Tabellenform gegenübergestellt und in einer dritten Spalte Bildausschnitte hinzugefügt, falls diese für die Translation maßgeblich waren. Es gilt zu untersuchen, was der Skopos der betreffenden Szene ist und wie er im Zieltext umgesetzt wurde. Außerdem wird bei jedem Beispiel in Betracht gezogen, ob die Übersetzung für das kroatische Publikum kohärent und adäquat ist. Zu dieser Einschätzung dient das Postulat: „Eine Nachricht gilt als „verstanden“, wenn sie vom Rezipienten als in sich hinreichend kohärent und als hinreichend kohärent mit seiner (Rezipienten-) Situation interpretiert werden kann bzw. wird“ (Reiß/Vermeer 1984:109).

#### **5.3.1. Eigennamen**

Die Übersetzung von Namen, Schauplätzen und anderen Bezeichnungen ist wie Cui Song (2012), Balteiro (2013) und Kalashnikov (2006) (siehe Kapitel 3.2.2) unterstreichen, keine einfache Angelegenheit. Namen von Zeichentrickfiguren spielen oft auf ihr Aussehen oder ihr Wesen an, sodass die einfache Übernahme im Zieltext häufig nicht funktioniert und eine neue kreative Lösung gefunden werden muss. Die Namen der Charaktere im Original und in der kroatischen Synchronisation zeigt folgende Tabelle:

Original	Kroatische Synchronfassung
Spongebob Squarepants	Spužvabob Skockani
Patrick Star	Patrik Zvijezda
Gary (the Snail)	(Puž) Slavko
Squidward Tentacles	Kalamarko Pipkavac
Sandy Cheeks	Vjeverica Luna
Eugene Krabs (Mr. Krabs)	Eugen Klještić (gospon Kliještić)
Plankton	Plankton
Pearl Krabs	Koraljka
Karen	Karla
Mrs. Puff	Gospođa Pufnić
Larry the Lobster	Jastog Lovro
Flying Dutchman	Ukleti holandez
Mermaid Man and Barnacle Boy	Čovjek Sirena i Dječak Školjka
King Neptune	Kralj Neptun

Tabelle 2: Namen aller in der 1. Staffel vorkommenden Charaktere im englischen Original und in ihrer kroatischen Synchronfassung

Bei *Spongebob Squarepants* sind sowohl Charaktonyme als auch herkömmliche Namen zu finden. Zu den Charaktonymen gehören: Spongebob Squarepants, Squidward Tentacles, Mr. Krabs, Plankton, Mrs. Puff, Pearl Krabs sowie Mermaid Man and Barnacle Boy. Sie haben eine unterhaltende Funktion, im Ausgangstext, wie im Zieltext. Die Namen greifen eine Eigenschaft der Figur auf, die für sie typisch ist. Dies macht es für ZuseherInnen leichter, sich die Namen zu merken. Charaktonyme aus dem Ausgangstext wurden in der Translation durch neue Charaktonyme ersetzt, die ebenfalls auf das Aussehen oder Wesen der Figuren anspielen.

Bei der Hauptfigur Spužvabob Skockani wurde wie im Ausgangstext das Element des Schwamms und seiner viereckigen Gestalt (spužva = zu dt. Schwamm, kocka = dt. Würfel) aufgegriffen. Bei Squidward Tentacles wurde im englischen auf die Gestalt des Tintenfisches Bezug genommen (tentacles), wobei mit dem Suffix -ward eine Assoziation auf den Namen Edward erzeugt wird. Im Kroatischen bezieht sich sowohl der Vorname Kalamarko als auch der Nachname Pipkavac (pipkati = zu dt. immerzu berühren) auf das Wesen der Figur, wobei der Vorname die Verschmelzung des Wortes *Kalamari* und des Namens *Marko* darstellt. Dies zeigt, dass sich die kroatischen TransatorInnen bemühten, dieselbe Strategie wie im Ausgangstext anzuwenden.

Mr. Krabs und Mrs. Puff sind die einzigen Figuren, die mit ihrem Nachnamen angesprochen werden. Dies hängt damit zusammen, dass die beiden Figuren zur älteren Generation gehören. Dies wird durch ihr Auftreten deutlich und die Tatsache, dass beide ein Unternehmen leiten (Mr. Krabs besitzt ein Restaurant und Mrs. Puff leitet eine

Bootsfahrschule) und für Spongebob daher Autoritätspersonen darstellen. In der kroatischen Synchronisation flossen diese Elemente auch in die Übersetzung ein. Gospon bzw. gospođa sind das kroatische Pendant zu den englischen Anreden. Die Nachnamen Klijestić und Pufnić beinhalten das für kroatische Nachnamen typische Suffix -ić. Damit soll dem Publikum die Verwurzelung der Figuren in der kroatischen Kultur vermittelt werden. Außerdem beziehen sich die Nachnamen auf das Aussehen der beiden Figuren. Das kroatische Wort *kliješta* bedeutet Zange bzw. Schere. Bei Mrs. Puff basiert der Name auf der Tatsache, dass es sich um einen Kugelfisch (zu engl. pufferfish) handelt. Die kroatische Translation hat zur Namensgebung der Figur ihre Eigenschaft herangezogen, dass sie sich in Stresssituationen wie ein Ballon aufbläst und dabei ein bestimmtes Geräusch (*puf*) auslöst. Bei der Figur der Pearl Krabs handelt es sich um die verwöhnte Tochter des Mr. Krabs, die nicht wie er eine Krabbe, sondern ein Blauwal ist. Ihr Name Pearl suggeriert welchen Stellenwert sie bei ihrem Vater hat, der ihr jeden Wunsch erfüllt. Im Kroatischen trägt sie den Namen Koraljka, (koralj bedeutet zu dt. Koralle) der wie im Ausgangstext die Elemente der Seltenheit und Schönheit vermitteln soll.

Es ist deutlich zu erkennen, dass die Charaktonyme der Serie zweierlei Funktionen bedienen. Einerseits haben sie eine informative Funktion, da über den Namen der Figur dominante Eigenschaften vermittelt werden. Bei Zeichentrickfiguren sind die Figuren oft stereotypisch dargestellt, damit sich die ZuseherInnen leichter mit ihnen identifizieren können. Daher haben die Charaktonyme auch eine expressive Funktion, da sie beim Zielpublikum eine bestimmte Emotion auslösen sollen und es dem Publikum dadurch leichter fällt, sie abzulehnen oder zu mögen. Die Strategie, bei der kroatischen Synchronisation neue Charaktonyme zu erfinden, ist durch ihre Bezugnahme auf das Bild begründet. Die direkte Übernahme käme der Funktion nicht gerecht, die Wiedererkennbarkeit der Figur zu fördern. Kroatische Charaktonyme, die sich auf Charaktereigenschaften der Figuren beziehen sind für das Zielpublikum einprägsamer als englische, bei denen das Zielpublikum die fremdsprachige Bedeutung der Namen nicht kennt und so den Bezug zwischen Bild und Text nicht erkennen könnte. Diese Strategie dient derselben Funktion wie im Original: ZuseherInnen sollen sich schnell an die Figuren im Cartoon binden können. Die Charaktonyme im Zielttext erfüllen daher ebenfalls eine expressive Funktion. Da die Übersetzung dasselbe Ziel verfolgt wie das Original, kann in diesen Fällen von **dialogischer Translation** gesprochen werden.

Unter den Figuren bei *Spongebob Squarepants* sind auch zwei Figuren aus der Mythologie zu finden. King Neptune, der über das Meer herrscht und eine gottgleiche Figur darstellen soll ist dem römischen Gott Neptun bzw. dem griechischen Gott Poseidon nachempfunden. The Flying Dutchmann ist der Legende nach Kapitän eines Seefahrerschiffs, der sich geschworen hatte, das Kap der guten Hoffnung zu umschiffen und während eines Meeressturms umkam. Seine Seele findet aufgrund seines Schwurs jedoch keine Ruhe, sodass er seitdem in Bikini Bottom spukt. In der kroatischen Version wurden in beiden Fällen die kroatischen Äquivalente verwendet und es kann daher von **analoger Translation** gesprochen werden.

**Homologe Translation** liegt dann vor, wenn die Namen wörtlich übersetzt wurden, wie im Fall von Kralj Neptun oder den beiden Superhelden Čovjek Sirena i Dječak Školjka. Bei einem der Namen liegt sogar **Nulltranslation** vor. Der Name der Figur Plankton wurde im kroatischen übernommen, da das, was die Figur darstellt, ebenfalls im Kroatischen Plankton genannt wird. Die TranslatorInnen verzichteten in diesem Fall auf einen neuen Namen, da sie davon ausgingen, dass dem kroatischen Publikum bekannt ist, was der Begriff Plankton bedeutet.

Bei *Spongebob Squarepants* sind unter den Figurennamen auch gewöhnliche Namen, wie Patrick, Sandy, Gary, Larry oder Karen zu finden. Interessanterweise hat die Figur des verspielten und kindischen Seesterns Patrick einen herkömmlichen Namen erhalten, womit ein Gegensatz zwischen dem Wesen und dem Namen der Figur hergestellt und ein Element der Ironie erzeugt wurde. Auch, dass der ursprüngliche Name *patricius* die Bedeutung *Adeliger* trägt, stellt einen Kontrast zur Figur dar, denn Patrick wohnt unter einem Stein, hat so gut wie keine Habseligkeiten und ist somit alles andere als adelig. Dieses Element ist auch beim Namen der Hausschnecke Gary zu finden. Ausgerechnet ein Haustier erhält einen menschlichen Namen, während umgekehrt in der „realen“ Welt Menschen ihren Haustieren gerne erfundene Namen geben. In der kroatischen Synchronversion wurden auch diese Namen an die Zielsprache angepasst, wobei der Name Patrick an die kroatische Schreibweise angepasst wurde, da er auch im Kroatischen existiert. Zudem wurde sein Nachname „Star“ wörtlich ins Kroatische übersetzt und bezieht sich damit auf das Aussehen der Figur. Aus der Hausschnecke Gary wird im Kroatischen Slavko, was ein eher seltener und volkstümlicher Name ist. Dies stellt ebenfalls einen Kontrast dar, da dies ein eher untypischer Name für ein Haustier ist.



Für die Figur des Computers Karen, Planktons Ehefrau, wurde im Kroatischen der Name Karla gewählt, der eine Abwandlung des Namens Karl darstellt und die Bedeutung *Mensch* innehat (vgl. URL Znacenje imena). Wie im Falle der Hausschnecke Gary hat auch dieser Name eine gewisse Ironie, da ausgerechnet eine Maschine einen Namen trägt, dessen ursprüngliche Bedeutung *Mensch* ist. Lovro ist das kroatische Pendant zu Larry, das die ursprüngliche Bedeutung *aus Laurentium stammend* hat (vgl. URL: Behind the name). Aus dem Namen des Eichhörnchens Sandy wurde im Kroatischen Luna. Der englische Name bezieht sich auf die texanische Herkunft der Figur. Texas ist bekannt für seine Wüstenlandschaften, so bezieht sich der Name Sandy auf die Farbe des Wüstensandes. Im Kroatischen wurde dieser Umstand für die Namensfindung nicht berücksichtigt. Das Eichhörnchen spricht in der kroatischen Synchronisation mit dalmatinischem Akzent und zählt daher offensichtlich zu den Einheimischen in Bikini Bottom. Ihr Name Luna, der ursprünglich die Bedeutung *Mond* hat, stellt jedoch einen Bezug zu der Tatsache her, dass die Figur einen Raumanzug trägt, da sie unter Wasser nicht atmen kann. So wird unbewusst vermittelt, dass Luna aus einer anderen Welt stammt. In beiden Fällen erfüllt der Name jedoch die Funktion, sich auf Charakteristika der Figur zu beziehen.

Die Analyse der Figurennamen zeigt, dass die Namen mit Bedacht und viel Kreativität gewählt wurden. In der kroatischen Synchronversion wurde versucht, Namen mit ähnlichem Bedeutungsgehalt zu finden wie im Original, damit sie ihre Funktion aus dem Ausgangstext behalten. So wurde sichergestellt, dass das Zielpublikum dieselben Emotionen und Konnotationen entwickeln kann wie das Publikum des Ausgangstextes. Bei den Figurennamen im Zieltext liegt bis auf einige Ausnahmen dialogische Translation vor, die mit zielsprachlichen Mitteln versucht, die Funktion, die der Name im Ausgangstext hat, auch im Zieltext hervorzurufen. So unterscheiden sich die Namen von ihrer Bedeutung her, werden aber der Funktion gerecht, eine Verknüpfung zwischen visueller Information und Text herzustellen. Dies zeigt die Bemühungen der kroatischen SynchronübersetzerInnen und -regisseurInnen, die sprachlichen Fähigkeiten und das Hintergrundwissen seines Publikums in die Translation einzubeziehen, was wahrscheinlich der Grund für den großen Erfolg der Serie in Kroatien ist.

Die Strategie, für die Namen in der Serie zielkulturelle Pendants zu finden zieht sich durch den gesamten Cartoon. BewohnerInnen der Stadt Bikini Bottom, die oft Nebenrollen einnehmen sind fast ausschließlich Fische und haben menschliche Namen.

Im Kroatischen wurden für diese Figuren ebenfalls kroatische Namen gewählt. Folgende Szenen zeigen, dass diese Strategie auch kontraproduktiv sein kann.



Abbildung 2: Mrs. Puff verliert die Namen ihrer Schüler (Staffel 1, Episode 7a (0:30))

In dieser Szene verliert die Fahrlehrerin Mrs. Puff die Namen ihrer Schüler, um einen Gangwart zu bestimmen. Sie möchte es unbedingt vermeiden, dass Spongebob Gangwart wird, da er seine Aufgabe viel zu ernst nimmt und seine Mitschüler regelrecht drangsaliert, wenn sie den Regeln nicht folgen wollen. Die Szene im Bild zeigt eine Liste mit Namen, die aber, wie das Häkchen daneben suggeriert, alle schon einmal aufgerufen worden sind. Das Bild vermittelt somit die Information, dass Mrs. Puff keine andere Option hat, als Spongebob als Gangwart zu bestimmen. Die im Bild gezeigte Namensliste hat in dieser Szene eine informative Funktion, denn sie dient als Verständnisstütze für den Text. Im Bild sind eindeutig englische Namen zu lesen, während Mrs. Puff in der kroatischen Synchronversion folgende Namen verliert: Bartol, Ivo, Tina, Roman. Da die Serie nicht nur von Kleinkindern gesehen wird, sondern auch von schulpflichtigen Kindern, die bereits lesen können, wird an dieser Stelle die Illusion getrübt und die Serie als fremdes Produkt entlarvt.

Ein weiteres Beispiel für Inkohärenz zwischen Text und Bild in Zusammenhang mit den Charakternamen ist die Figur der Hausschnecke Gary bzw. Slavko. Zur Inkohärenz kommt es jedes Mal, wenn das Tier wartend vor seinem Futterbehälter eingeblendet wird, der die Aufschrift „Gary“ trägt, wie folgende Szene zeigt:



Abbildung 3: Die Hausschnecke Slavko sitzt vor ihrem Futterbehälter

Der Futterbehälter mit der Namensaufschrift suggeriert, dass Gary, wie alle anderen Haustiere im wahren Leben einen für ihn bestimmten Futterplatz hat. Diese Szene weckt Assoziationen zur realen Welt und unterstreicht die unterhaltende Funktion der Figur Gary, die zeigt, dass in der Welt von Bikini Bottom Schnecken Haustiere sind. Wie bei dem vorigen Beispiel wird auch in dieser Szene die Synchronversion als fremdes Produkt enttarnt, da auf dem Futterbehälter nicht der Name Slavko zu lesen ist, sondern ein dem Zielpublikum unbekannter Name. Zieht man in Betracht, dass die primäre Zielgruppe des Cartoons Kinder im Alter von 6-11 Jahren sind, kann festgestellt werden, dass in dieser Szene der humoristische Effekt, den das Bild mit der Aufschrift erzeugt, verloren geht. Zusätzlich wird für das Zielpublikum ein „awakening effect“ (Cui Song 2012:128) erzeugt, der das Publikum erkennen lässt, dass es sich beim Cartoon um ein fremdsprachiges Produkt handelt. Weil Bild und Text keine Einheit mehr bilden und den ZuseherInnen die Interpretations der Szenen erschwert wird und die ursprüngliche Funktion nicht erfüllt werden kann, liegt in diesen Fällen **analoge Translation** vor.

Die Beispiele zeigen, dass bei der kroatischen Synchronisation die Strategie verfolgt wurde, Elemente fremder Herkunft durch dem Zielpublikum vertraute Elemente zu ersetzen. Es liegt nahe, dass sich Kinder besser mit der Serie identifizieren können, wenn die Figuren Namen tragen, die ihnen bekannt vorkommen und möglicherweise Freunde haben, die genauso heißen. So kann argumentiert werden, dass der Einsatz kroatischer Namen für das kroatische Zielpublikum Sinn ergibt, da es ihr Vorwissen und ihre RezipientInnensituation einbezieht. Es wurde aber auch deutlich, dass dadurch Störungen der Bild-Text-Beziehung erzeugt werden und die ursprüngliche Funktion einer Szene verfälscht werden kann.

### 5.3.2. Wortspiele

Wortspiele sind ein häufiges Merkmal der Serie und werden oft durch das Bild unterstützt. Die ausgewählten Beispiele sollen veranschaulichen, wie Wortspiele im Original eingesetzt und in der kroatischen Synchronisation übertragen wurden. Mal ist die Komik im Wortspiel nur durch den verbalen Kanal bestimmt, mal erschließt sie sich nur durch zusätzliche Informationen im Bild. Dies führt in der kroatischen Synchronversion zu unterschiedlichen Translationstypen, je nach dem, welchem Informationskanal Vorrang gegeben wurde.

Das folgende Beispiel ist ein Dialog aus der Folge *Walking Small/Malen sam*, in der Spongebob und der hinterlistige Plankton auftreten, der versucht Spongebob für seine bösen Machenschaften zu missbrauchen. Dazu muss Spongebob jedoch zuerst seine nette Art ablegen und etwas gemeiner werden, wobei ihm Plankton helfen will. Spongebob, naiv wie er ist, lässt sich darauf ein, da Plankton ihm verspricht, er kriege auf diese Art alles, was er will. Am Anfang der Szene sitzen die beiden auf einer Bank und ein Fisch setzt sich unabichtlich auf Spongebob.

#### Beispiel 1: Folge Walking Small/ Malen sam, ab 3:35

	Originalversion	Kroatische Synchronversion
<b>1a</b> 3:35- 4:01	<p><b>Plankton:</b> SpongeBob, don't let that guy sit on you! Assertiveness lesson number 1: tell him to get off!</p> <p><b>SpongeBob:</b> Umm, excuse me, sir, you're sitting on my body, which is also my face.</p> <p><b>Plankton:</b> No, no, <b>be assertive!</b> [<i>SpongeBob bohrt mit seinem Finger in der Hosentasche des Fisches</i>]</p> <p><b>SpongeBob:</b> Beep beep!</p> <p><b>Plankton:</b> Not <b>in-sertive!</b></p>	<p>Spužvabobe, ma kako to možeš dozvolit! Lekcija iz drskosti broj jedan: Reci mu da se miče!</p> <p>Uh, oprostite, gospon, sjedite mi na tijelu što je ujedno i moje lice.</p> <p>Ne, ne! Budi <b>drskiji!</b></p> <p>Bip-bip!</p> <p><b>S kin ja iman posla!</b></p>
<b>1b</b> 4:16- 4:31	<p><b>Plankton:</b> Listen, you! My friend's got something to say!</p> <p><b>Aal:</b> What, who said that? Was it you?</p> <p><b>Plankton:</b> Tell him off, SpongeBob. Assert yourself!</p>	<p>Alo! Prikoči! Moj prika ti želi nešto reć! Alo!</p> <p>Štaa? Tko je to rekao? Jesi ti?</p> <p>Sad mu reci Spužvabobe, budi drzak! Sad!</p>

	<p><b>SpongeBob:</b> That's my ice cream cone!</p> <p><b>Plankton:</b> Great! <b>Now let him have it!</b> <i>[Spongebob zeigt auf das Eis]</i></p> <p><b>SpongeBob:</b> <b>You can have it.</b></p>	<p>To je moj sladoled!</p> <p>Odlično! Sad mu <b>pokaži!</b> –</p> <p>Slobodno ga uzmi!</p>
1c 5:16- 5:37	<p><b>SpongeBob:</b> <i>[Später verwendet Spongebob einen Metalldetektor am Strand und dieser piept]</i> I found something!</p> <p><b>Fisch:</b> Uhh, excuse me, my metal detector broke. Can I use yours?</p> <p><b>SpongeBob:</b> Sure!</p> <p><b>Plankton:</b> SpongeBob, this is your next lesson. Be aggressive! Tell that guy <b>to take a hike!</b></p> <p><b>SpongeBob:</b> Do you want to <b>take a hike</b> with me?</p> <p><b>Fisch:</b> Yeah.</p>	<p>Našal sam nešto!</p> <p>Vidi, pardon. Ovako, moj detektor metala se pokvaria, mogu uzet' tvoj?</p> <p>Naravno!</p> <p>Spužvabobe, ovo je lekcija broj dva: Budi agresivan, reci tom tipu <b>da nestane!</b> Ajde!</p> <p>Ej, a da <b>nestanemo zajedno?</b></p> <p>Aha.</p>
1d 5:37- 5:49	<p><b>Plankton:</b> Now look what you've done! Tell that guy <b>to go fall in a ditch!</b></p> <p><b>SpongeBob:</b> Hey, go check in that ditch! <i>[er zeigt auf den Graben daneben. Der Fisch springt hinunter und findet eine Schatztruhe.</i></p> <p><b>Scooter Like Fish:</b> Wow, buried treasure! Thanks!</p> <p><b>SpongeBob:</b> Did you see that, Plankton? That guy found some buried treasure!</p>	<p>Vidi šta si napravia! Reci mu da se <b>baci u jamu!</b> To mu reci!</p> <p>Hej, odi pogledaj dolje!</p> <p>Ej, zakopano blago! Fala ti!</p> <p>Jesi videl Plankton? Našal je neko zakopano blago!</p>
1e 6:20- 6:33	<p><b>Plankton:</b> Forget it! I guess you don't have what it takes <b>to be a stand-up guy.</b></p> <p><b>SpongeBob:</b> But what about airline food?</p> <p><b>Plankton:</b> What?</p> <p><b>SpongeBob:</b> Airline food. My gosh, what is up with that stuff? Thank you, good night! <i>[rimshot]</i> See, <b>I can be a stand-up guy.</b> See?</p>	<p>Zaboravi, ako tako nastaviš, garantiran, ostat ćeš <b>samo loš vic.</b></p> <p>Čekaj, znaš za kaj plavuša ima plavu kosu? Šta?</p> <p>Za kaj plavuša ima plavu kosu. Ej pa ima zato kaj nema crnu. Vidiš da <b>znam ispričat dobar vic,</b> vidiš?</p>

In den Dialogen geht es darum, dass Spongebob durchsetzungsfähiger und bestimmter auftreten soll. Es kommen Wortspiele vor, die zweideutig zu verstehen sind. Die Komik liegt darin, dass Spongebob die Redewendungen wörtlich versteht. Aus den Missverständnissen ergibt sich der Unterhaltungseffekt, den es in der kroatischen Version zu übertragen gilt. Die ausgewählten Dialogpassagen verfolgen daher den Skopos, das Publikum zum Lachen zu bringen.

In **Beispiel 1a** entsteht im Ausgangstext der Unterhaltungseffekt, dadurch dass Spongebob das Wort *assertive* mit *in-sertive* verwechselt und in die Hosentasche des Fisches greift. Im Zieltext gibt es keine Möglichkeit dieses Wortspiel wiederzugeben, weshalb die nonverbale Information, in diesem Fall der genervte Gesichtsausdruck Planktons, als Bezugspunkt gewählt wird. Dieser sagt in einem frustrierten Ton *s kin ja iman posla*, was auf Deutsch sinngemäß *Mit was für einem Idioten hab' ich es hier zu tun* bedeutet. In dieser Szene geht im Kroatischen das Wortspiel verloren und dem Publikum bleibt die Information verwehrt, warum Spongebob in die Hosentasche des Fisches greift. Da Plankton jedoch in der Szene von vorne zu sehen ist und Mundbewegungen zu sehen sind, waren die SynchronregisseurInnen gezwungen, ihm im Kroatischen einen Text auf die Lippen zu legen. Im Kroatischen Text liegt der Skopos darin, die Bild-Text Verknüpfung zu wahren. Die kroatische Übersetzung verfolgt daher einen anderen Skopos als der Ausgangstext. Daher ist dieses Beispiel dem Element der **diaskopischen Translation** zuzuordnen.

In **Beispiel 1b** soll sich Spongebob sein Eis von einem Aal zurückholen, der zuvor am Eisstand das letzte durch Vordrängeln ergattert hatte. In dieser Szene versteht Spongebob die Aufforderung *let him have it* wörtlich und überlässt dem Aal das Eis. Im Bild ist zu sehen, wie Spongebob auf das Eis zeigt. Im Kroatischen wurde in diesem Beispiel mit denselben Mitteln gearbeitet wie im Ausgangstext. Die nonverbale Information wurde zur Lösung herangezogen und ein Wortspiel erzeugt. Die Aufforderung *sad mu pokaži* bedeutet wörtlich *zeig es ihm jetzt*, was wörtlich *auf etwas zeigen* bedeutet und im übertragenen Sinn eine Aufforderung ist *auf jemanden loszugehen*. In diesem Beispiel konnte die Unterhaltungsfunktion im Zieltext mit denselben Mitteln wie im Ausgangstext erzeugt werden und es handelt sich daher um **analoge Translation**.

Im dritten **Beispiel 1c** wird die Redewendung *take a hike* verwendet, womit jemand aufgefordert wird zu *verschwinden* bzw. *sich vom Acker zu machen*. Spongebob sieht in

Planktons Worten die Aufforderung, mit dem Fisch eine Wanderung zu machen, was er ihm auch anbietet. Im Kroatischen wird das Wort *nestati* verwendet, das zu dt. *verschwinden* bedeutet. Im Kroatischen ermuntert Spongebob den Fisch dazu, mit ihm gemeinsam zu verschwinden. Im Zieltext konnte kein Pendant zum ausgangssprachlichen Wortspiel gefunden werden und man bediente sich der wörtlichen Bedeutung der ausgangssprachlichen Kollokation. In diesem Fall wurde daher **homolog** übersetzt und es kam zu einer Skoposverschiebung, da durch den Wegfall des Wortspiels auch das humoristische Element fehlt.

In der Dialogpassage aus **Beispiel 1d** verwendet Spongebob einen Metalldetektor am Strand und wird von einem Fisch gebeten, ihn auszuleihen. Die Komik in dieser Szene entsteht durch eine lustige Wendung. Plankton befiehlt Spongebob dem Fisch zu sagen, er solle *in einen Graben fallen*, was eine ziemlich gemeine Aufforderung darstellt. Spongebob suggeriert dem Fisch, er solle mit dem Metalldetektor im Graben neben ihnen suchen, woraufhin dieser eine verschollene Schatztruhe findet. Im Kroatischen wurde die Figur aufgefordert, sich *in den Graben zu schmeißen*, um auf die Szene, in der der Fisch in den Graben springt und die Schatztruhe findet, Bezug nehmen zu können. In dieser Szene war wieder das Bild ausschlaggebender Faktor für die Translation und der Zieltext muss auf diese Szene Bezug nehmen, damit sie für das Zielpublikum Sinn ergibt. Da hier die Funktionskonstanz eingehalten wurde, fällt dieses Beispiel unter die **analoge Translation**.

In Beispiel **1e** kommt es wieder zu einem Missverständnis seitens Spongebob. Er möchte Plankton beweisen, dass er ein *stand-up guy* sein kann und erzählt daraufhin einen schlechten Witz, bei dem auch das typische Schlagzeuggeräusch im Hintergrund ertönt. Das Missverständnis gründet auf der Zweideutigkeit des Ausdrucks *stand-up guy*, das einerseits *loyal* bedeutet, andererseits aber auch *Komiker, der Stand-up Comedy betreibt*. In diesem Beispiel liegt die Schwierigkeit darin, dass nonverbale Signal in die Translation aufzunehmen. So muss sich der Zieltext ebenfalls auf das Geräusch beziehen, damit die Szene für die ZuseherInnen Sinn ergibt. Im Kroatischen meint Plankton, Spongebob sei nur ein *schlechter Witz*, wenn er sich nicht durchsetzt, woraufhin dieser einen Blondinenwitz erzählt und darin die Bestätigung sieht, dass er doch einen guten Witz erzählen könne. Der Unterhaltungseffekt konnte beibehalten werden, auch wenn ein anderes Element als im Ausgangstext aufgegriffen wurde, damit die Szene für das Publikum dennoch lustig ist. Hier liegt also **analoge Translation** vor,

da die Funktionskonstanz durch den Einsatz zielkultureller Mittel beibehalten werden konnte.

### 5.3.3. Lieder

Lieder und Musik spielen in der Serie eine große Rolle. Musikalische Untermalung ist in nahezu jeder Szene vorhanden und unterstreicht die Gefühlslage der Figuren und die allgemeine Stimmung in der gegebenen Situation. Lieder werden gezielt eingesetzt um einen Unterhaltungseffekt zu erzeugen. Dabei werden oft Melodien bereits bekannter Lieder verwendet und der Text verändert. So sind viele Lieder, die bei Spongebob vorkommen, Parodien. Es werden aber auch Lieder eigens für die Serie geschrieben. Die Übertragung von Liedern weist einige translatorische Herausforderungen auf. So werden Lieder in diesem Cartoon immer von nonverbalen Informationen begleitet. Diese äußern sich in Gesten und Bewegungen der Figuren sowie Gegenständen, auf die sich die Figuren während des Singens beziehen. Auch die Mundbewegungen spielen hier eine Rolle, da beim Singen Vokale meist deutlich zu erkennen sind. Eine weitere Schwierigkeit besteht darin, den Zieltext an die Melodie und den Rhythmus des Liedes anzupassen. Als Beispiele dienen zwei Lieder der Serie, wobei es sich beim ersten Lied um ein für die Serie komponiertes handelt und das zweite eine Parodie ist.

#### **Beispiel 1:** Folge 10b F.U.N. / Zabava 5:30

In dieser Folge geht es darum, dass Spongebob versucht, sich mit Plankton anzufreunden, da er glaubt, dieser wäre nicht mehr so bößhaft, wenn er einen Freund an seiner Seite hätte. In der Szene, in der das Lied beginnt, fragt Plankton Spongebob, was *fun* (kroatisch *zabava*) bedeutet, der ihm daraufhin versucht zu erklären, was es heißt, Spaß zu haben.

Originalversion	Kroatische Synchronversion
<p><b>Spongebob:</b>            F is for friends who do stuff together.            U is for you and me.            N is for anywhere and anytime at all.            Down here in the deep blue sea!</p> <p><b>Plankton:</b>            F is for fire that burns down the whole town.            U is for URANIUM...BOMBS!            N is for No survivors when you're-</p>	<p>F kao frend je zabava prava,            U je za uvijek tu,            N je za nikad tužan nisi ti, u moru su sretni svi</p> <p>F je za frku koju dižem ja,            U je za udri ga,            N je za nogom nekog prokirit, u moru-</p>



<p><b>Spongebob:</b> Plankton! Those things aren't what fun is all about! Now, do it like this, F is for friends who do stuff to-</p> <p><b>Plankton:</b> Never! That's completely idiotic!</p> <p><b>Spongebob:</b> Here, let me help you... F is for friends who do stuff together. U is for you and me, TRY IT!</p> <p><b>Plankton:</b> N is for Anywhere and anytime at all. Down here in the deep blue sea!</p> <p><b>Plankton:</b> Wait...I don't understand ...I feel all tingly inside... Should we stop?</p> <p><b>Spongebob:</b> No! That's how you're supposed to feel!</p> <p><b>Plankton:</b> Well I like it! Let's do it again!</p> <p><b>Spongebob:</b> Okay! F is for frolic through all the flowers. U is for ukulele. N is nose-picking, chewing gum, and sand-licking, here with my best buddy.</p>	<p>Plankton! To ti uopće nije zabava! Moraš pjevat ovako: F kao frend je zabava prava,</p> <p>Nikad! To ti je meni kretenski.</p> <p>E, pomoći ću ti. F kao frend je zabava prava. U je za uvijek tu.</p> <p>N je za nikad tuzan nisi ti. U moru su sretni svi.</p> <p>Čekaj! Ne razumim sad ovo. Sad sam se nekako rastopio oko srca. Da prestanemo?</p> <p>Ne! Tak bi se i trebal osjećati. Evo pomoći ću ti.</p> <p>Drago mi je! Ajmo još jednom!</p> <p>Okej. F je za fora kada smo skupa. U je za uvijek sretni. N je za nikad tužan nemoj biti ti, jer frendovi to smo mi.</p>
--	--





Wie man der Tabelle entnehmen kann, wird das Lied durch kurze Dialogpassagen unterbrochen, in der Spongebob Plankton erklärt, was Spaß ist. Während die Figuren singen, tauchen an jenen Stellen, an denen buchstabiert wird, im Bild die Buchstaben F, U und N in Form von diversen Gegenständen auf. Durch die Bilder mit den Buchstaben wird der Text für das Originalpublikum einprägsam und regt zum Mitsingen an. Die kroatischen TranslatorInnen hatten es in diesem Fall mit zweierlei Herausforderungen zu tun: Einen Zieltext zu gestalten, der gleichwohl Melodie und Bild respektiert. Es überrascht daher nicht, dass die kroatische Übersetzung sehr vom Ausgangstext abweicht. In der zweiten Strophe beispielsweise, in der Plankton von Feuer und Uranbomben singt wurde die kroatische Übersetzung stark abgeschwächt. Im Kroatischen singt er lediglich davon, dass er für Aufregung (*frka*) sorgt, und auf den Putz hauen (*udri ga*) will. Während der Refrain gesungen wird, erscheinen die

Buchstaben im Bild, sodass diese in der Übersetzung einbezogen werden müssen. Es müssen Wörter gefunden werden, die mit demselben Buchstaben anfangen, damit die dazugehörigen Bilder für das Publikum Sinn ergeben.

Für die jungen kroatischen ZuseherInnen stellt es einen Illusionsbruch dar, dass vor ihren Augen ein Wort erscheint, das offensichtlich fremdsprachlicher Natur ist. Da die potentiellen ZuseherInnen aus unterschiedlichen Altersgruppen stammen, kann angenommen werden, dass die jüngsten unter ihnen nicht wissen, was *Fun* bedeutet. Die Abschlusszene des Liedes, in der Spongebob und Plankton um die Buchstaben FUN herumtollen, macht für jenen Teil des kroatischen Publikums, das die englische Sprache nicht beherrscht somit keinen Sinn. In ihrer RezipientInnensituation können sie nicht entschlüsseln, warum auf die Frage Planktons „Što je to zabava?“ das Wort *Fun* buchstabiert wird und Buchstaben eines Worts im Bild auftauchen, das sie nicht kennen. In diesem Beispiel kommt es bedingt durch die nonverbalen Informationen zu einem Illusionsbruch. Dadurch, dass Melodie und nonverbale Informationen in die Translation eingebunden wurden, verfolgt die Translation denselben Skopos wie der Ausgangstext und es handelt sich bei diesem Beispiel um **analoge Translation**. Die RezipientInnen haben die Interpretationsarbeit jedoch selbst zu leisten, denn es wird ihnen nicht erklärt, *warum* das fremdsprachige Wort *Fun* buchstabiert wird.

**Beispiel 2:** Folge 18a Texas, 3:43

In dieser Folge hat Sandy, das Eichhörnchen Heimweh nach Texas. Spongebob und Patrick versuchen sie aufzumuntern, jedoch ohne Erfolg. Sie glauben Sandy hätte lediglich Heimweh nach ihrem Zuhause in Bikini Bottom und bringen sie in ihr Biotop zurück, was Sandy noch trauriger macht. Sie hat aber Heimweh nach Texas, ihrer wahren Heimat. Niedergeschlagen zieht sie sich in ihr Haus zurück, schnappt sich ihre Gitarre und stimmt auf dem Dach das folgende Lied an. Da die im Cartoon erscheinenden Bilder für dieses Lied und seine Interpretation eine wichtige Rolle spielen, wurden sie in der linken Spalte hinzugefügt.

Bildbezug	Originalversion	Kroatische Synchronisation
	<p>Wish I was back in Texas, The ocean's no place for a squirrel.</p> <p>Wish I was in Texas, Prettiest place in the world, oh no.</p>	<p>Da se mogu vratit doma, jer more nije sve šta tribam</p> <p>i da se vratit svog zericu sunca i neba o joj</p>
	<p>I guess that deep in my heart, I'll always be a Texas Girl.</p> <p>I wanna go hooommme, hooommmme, hommme</p>	<p>i negdje duboko znaj, mene vuče rodni kraj</p> <p>I fali mi doooooom, doooooom doooooom</p>
	<p>I wanna wake up in Texas I miss those wide open skies.</p>	<p>Želim jutra na farmi I di me dragi čeka moj</p>
	<p>I miss my 20 acres, barbecues,</p>	<p>Da mu ručak lipo spravim</p>
	<p>And pecan pies, oh why.</p>	<p>I život zasladim</p>
	<p>When I'm so far from you, Texas, all I can do is cry.</p> <p>I wanna go ho-ooome, ho-ooome, I wanna go home.</p>	<p>I sve to nije mi blizu I zato moje suze klizu</p> <p>I fali mi dooom, dooom, dooom</p>

Bei diesem Lied kommt für die Translation neben der Wahrung der Melodie noch die Schwierigkeit hinzu, dass nonverbale kulturspezifische Informationen vorkommen. Diese sind für das amerikanische Publikum leicht erkennbar, für das kroatische Publikum ergeben sie ohne eine Interpretationshilfe jedoch keinen Sinn.

Die Melodie des Lieds erinnert an die im Süden der USA beliebte Country-Music und ist eine Parodie des Lieds *Long Gone Lonesome Blues* von Hank Williams, einem bekannten Country-Sänger aus den 1950er Jahren (vgl. URL: [Spongebob wikia](#)). In den Bildern sind kulturspezifische Informationen zu sehen. Diese zeigen weitläufige Felder, Pferderanches, Pekannusskuchen und Barbecues. All dies sind Elemente, die einem amerikanischen Publikum bekannt sind und die es mit Texas assoziiert. Für das kroatische Publikum, von dem ein Großteil Kinder sind, die nicht einmal wissen, was Texas ist, geschweisedenn wo es liegt, haben die Bilder nicht denselben Aussagewert. Ausgangstext und Zieltext verfolgen in diesem Fall zwei verschiedene Skopoi. Das kroatische Publikum hat keine Möglichkeit, die Parodie und die Kulturspezifik zu entschlüsseln. Es bekommt kulturspezifische Bilder zu sehen, ist sich dessen aber nicht bewusst, da es ihm an Hintergrundwissen fehlt. In diesem Beispiel kann Funktionskonstanz nicht hergestellt werden, da das Hintergrundwissen der RezipientInnen des Ausgangs- und Zieltextes stark abweicht. Der Zieltext verfolgt daher nur noch die Funktion, eine Verknüpfung mit dem Bild herzustellen. In der kroatischen Version singt das Eichhörnchen über die Sehnsucht nach ihrem Liebling und wie sehr sie es vermisst, für ihn zu kochen. Hier wurde das mangelnde Hintergrundwissen des kroatischen Publikums in Betracht gezogen und der Text verallgemeinert. Aus *pecan pie* und *barbecue* wurde lediglich *ručak* (Mittagessen). Da in diesem Fall zwischen Ausgangstext und Zieltext nur noch die Verbindung über das Bild besteht und der im Ausgangstext durch die kulturellen Referenzen ausgelöste Unterhaltungseffekt bedingt durch das fehlende Hintergrundwissen des Zielpublikums stark abgeschwächt wird, handelt es sich in diesem Fall um **diaskopische Translation**.

#### 5.3.4. Kulturelle Referenzen

Wie im letztgenannten Beispiel zu sehen ist, kommen bei *Spongebob Squarepants* Anspielungen auf die Außenwelt in Form von Kulturreferenzen vor. Im Ausgangstext schlägt vor allem die Figur des Eichhörnchens Sandy eine Brücke zur realen Welt, da sie aus Texas stammt und im Cartoon immer wieder darauf Bezug genommen wird. Die

hier diskutierten Beispiele behandeln diese Referenzen und ihre Übertragung ins Kroatische.

In dieser Szene verlässt Sandy mit gepackten Koffern Bikini Bottom und steigt in einen Bus nach Texas, der aber sofort wieder zurückkehrt, als Spongebob und Patrick darüber grübeln, was an diesem *dummen* Texas so toll sei. Darufhin entbrennt zwischen den drei ein Streitgespräch, das die Vorurteile gegenüber TexanerInnen in Amerika widerspiegelt, laut welchem diese als dumm und rückständig gelten. Das Vorurteil gründet auf der Annahme, dass die texanische Bevölkerung hauptsächlich aus ungebildeten Landarbeitern, sogenannten *hillbillies* besteht.

**Beispiel 1:** Folge Texas 18a, 6:30

Original	Kroatische Synchronversion
<b>SpongeBob:</b> I can't believe she's gone.	Ne vjerujem da je otišla.
<b>Patrick:</b> Yeah. What's so great about <i>dumb ol' Texas</i> ?	Da. Što je tako dobro u tom <i>glupom</i> Teksasu?
<b>Sandy:</b> What did you say?	A šta si to reka?
<b>Patrick:</b> <i>Texas is dumb?</i>	<i>Teksas je glup?</i>
<b>Sandy:</b> Don't you dare take the name of Texas in vain!	Da te više nisam čula da tako govoriš o Teksasu!
<b>SpongeBob:</b> You mean we can't say anything bad about <i>dumb ol' Texas</i> ?	Znači ne smijemo reći nikaj o <i>glupom</i> Teksasu?
<b>Sandy:</b> No, you can't!	Ne! Ne smite!
<b>Patrick:</b> Then can we say <i>people from Texas are dumb</i> ?	A smijemo onda reći da su <i>ljudi iz Teksasa glupi</i> ?
<b>Sandy:</b> No! You can't say nothing about Texas!	Ne! Ne smite reći ništa kontra Teksasa!



Die Beleidigungen haben in der Originalversion eine größere Aussagekraft als in der kroatischen Synchronversion. Zweifelsohne versteht auch ein kroatisches Publikum, dass es beleidigend ist, jemanden als dumm zu bezeichnen. Nichtsdestotrotz haben diese Bemerkungen in der englischen Originalversion aufgrund der bestehenden Vorurteile gegenüber Texas und seinen EinwohnerInnen einen stärkeren Effekt. Im Zieltext gehen die Assoziationen, die das Wort *glup* (zu dt. dumm) in Zusammenhang mit Texas

hervorrufen, verloren. Da im audiovisuellen Medium kein Platz für zusätzliche Erklärungen ist, kann in diesem Fall nur die **analoge Translation** angewandt werden. Es kommt im Zieltext zu einer Funktionsverschiebung, da das kroatische Publikum kein Hintergrundwissen besitzt, um die Anspielungen zu verstehen. Während die AusgangstextrezipientInnen die Anspielung verstehen können, kann das kroatische Publikum nur die Oberflächenelemente rezipieren, aber die Komik dahinter nicht. Dieses Informationsdefizit führt dazu, dass die kroatische Synchronisation als fremdes Produkt enttarnt wird. Außerdem stellt es einen Illusionsbruch dar, dass das offensichtlich mit dalmatinischem Akzent sprechende Eichhörnchen eigentlich aus Texas stammt. Es erschließt sich für das Zieltextpublikum nicht, warum das mit dalmatinischem Akzent sprechende Eichhörnchen Texas' Ruf verteidigt.

Im weiteren Verlauf des Gesprächs verspotten Spongebob und Patrick einige für Texas typische Dinge. Um die Anspielungen zu verstehen, bedarf es kulturspezifischen Wissens, das dem kroatischen Publikum aber fehlt. Im Vergleich zum Original kommt es somit zur Abschwächung des komischen Effekts. Die folgende Tabelle zeigt die kulturspezifischen Anspielungen und die dazugehörigen Dialoge:

**Beispiel 2:** Folge Texas 18a, 6:59

	<b>Bildausschnitt</b>	<b>Originaldialog</b>	<b>Kroatische Synchronversion</b>
2a		<b>SpongeBob:</b> Oh, so you mean we can't say anything bad about <i>Tex-ass</i> . <b>Sandy:</b> I'm warnin' you, SpongeBob!	Znači ne bi smijeli reći nikaj loše o <i>Te-exa-asu</i> ?  Zadnji put ti kažem Spužvasti!
2b		<b>SpongeBob:</b> Look Patrick, I'm Texas! Duh, howdy, y'all! Howdy y'all! <b>Patrick:</b> I'm Texas too! Get a dog little longie! Get a dog! <b>SpongeBob:</b> Howdy y'all! <b>Patrick:</b> Get a dog little longie! Get a dog!	Vidi Patrik, ja sam Teksas! Zdravo svima! I ja sam Teksas! Dođi tekso mali, dođi tekso mali! Zdravo svima!  Dođi tekso mali, dođi tekso mali!

2c		<p><b>Sandy:</b> Y'all best cut it out!</p> <p><b>SpongeBob:</b> <u>The stars at night</u> are dull and dim, whenever they have to be over dumb ol' stupid Texas!</p>	<p>Odmah da ste prestali!</p> <p>Moja draga Klementina, joj kaj ti je zima? Pa kad je u Teksasu loša klima!</p>
2d		<p><b>SpongeBob:</b> Hey, Patrick, what am I now?</p> <p><b>Patrick:</b> Uhh, stupid?</p> <p><b>SpongeBob:</b> No, I'm Texas!</p> <p><b>Patrick:</b> What's the difference?!</p> <p><b>Sandy:</b> Y'all best apologize, or I'm gonna be on you like ugly on an ape!</p>	<p>Patrik, kaj sam ja to?</p> <p>Uuh, glup?</p> <p>Ne, ja sam Teksas!</p> <p>U čemu je razlika?</p> <p>Bolje van je da mi se odmah ispričate ili ste gotovi, jel' vam jasno?</p>

Im ersten Bild sieht man, wie Spongebob sich an sein Gesäß fasst, während er das Wort *Tex-ass* ausspricht. Im Englischen ist das Wortspiel vom Publikum erkennbar, während es im Kroatischen nicht übertragen werden kann und daher untergeht. Im Englischen ergeben die Gebärde und der Text eine Einheit und erzeugen einen komischen Effekt. In der kroatischen Synchronversion erzeugt maximal das Bild einen komischen Effekt, da man erkennt, dass sich Spongebob über Texas lustig macht. Es wird aber nicht klar, *warum* ausgerechnet mit dieser Gebärde.

Im zweiten Bild wird die für Cowboys typische Gangart von Spongebob parodiert und dabei die Begrüßung *Howdy y'all* gerufen. Wie im ersten Beispiel erschließt sich für ein kroatisches Publikum die Verbindung aus Text und Bild nicht. Die Begrüßung wurde sinngemäß wiedergegeben, aber der komische Effekt geht dennoch verloren, da dem kroatischen Zielpublikum die Information über die Kulturgebundenheit dieser Begrüßung fehlt. Neben Spongebob ist Patrick zu hören, wie er *Get a dog little longie, get a dog* ruft, was eine Parodie auf den Ausruf *Git along, little dogies, git along* ist, der von Cowboys beim Zusammentreiben einer Kuhherde gerufen wird. Im Kroatischen wurde versucht, dies sinngemäß wiederzugeben. *Dodī* heißt in diesem Kontext *Komm her*. Aufgrund des fehlenden Kulturbezugs im Kroatischen, wird auch in diesem Fall der humoristische Effekt abgeschwächt.

Im dritten Bild singt Spongebob die Strophe eines Liedes, das der Melodie und dem Rhythmus nach an das bekannte Lied *Deep in the Heart of Texas* von George Strait

erinnert, dessen erste Strophe im Original *The stars at night are big and bright deep in the heart of Texas* lautet. Im Kroatischen wurde der Rhythmus des Liedes verändert und erinnert nicht mehr an jenes von George Strait, aber es wurde versucht, die Parodie zu übertragen. Zu deutsch lautet der Text etwa: „*Meine liebe Klementina, was, ist dir etwa kalt? Kein Wunder, in Texas herrscht schlechtes Klima*“. *Moja draga Klementina* ist die kroatische Übersetzung des bekannten Westernfilms *My Darling Clementine* von John Ford, in dem auch das gleichnamige Lied *My Darling Clementine* im Film als Hintergrundmusik gespielt wird. Es kann daher davon ausgegangen werden, dass diese Referenz zumindest von einem erwachsenen kroatischen Publikum erkannt wird. In der kroatischen Synchronisation wurde daher ein kulturspezifisches Element aus der Ausgangskultur durch ein dem Publikum bekannteres Element der Ausgangskultur ersetzt. Im vierten Bild ist Spongebob in der Gestalt des Bundesstaates Texas zu sehen. Der Dialog zwischen ihm und Patrick spielt wieder darauf an, dass Texas mit Dummheit gleichzusetzen ist. Dies löst wie in Beispiel 1a nicht denselben komischen Effekt wie im Original aus.

In der kroatischen Synchronversion wurde durch **analoge Translation** versucht, dem Zielpublikum zu vermitteln, worum es in den Szenen geht. Ohne das notwendige kulturspezifische Wissen können die Szenen jedoch nicht entschlüsselt werden. Zwischen Ausgangstextpublikum und Zieltextpublikum herrscht ein Informationsdefizit, das durch die Translation nicht geschmälert werden konnte, sodass der Unterhaltungseffekt im Zieltext stark abgeschwächt wird. Das Publikum stützt seine Interpretation primär auf die Bilder, die ihm vermitteln, dass in den gezeigten Szenen Sandy veralbert wird. Im Kroatischen können diese Anspielungen aber einen Lerneffekt hervorrufen, da zwar der komische Effekt abgeschwächt wird, die ZuseherInnen aber mitbekommen, was durch die Anspielungen vermittelt werden soll. Wenn Elemente der Ausgangskultur in nonverbaler Form zu Tage treten, ist dies unumgänglich. In einem Zieltext, der sehr stark an das zielkulturelle Umfeld angepasst wurde, kommt es in solchen Situationen zu einem Illusionsbruch, der den Zieltext schlussendlich doch als Produkt enttarnt, dass aus einer fremden Kultur stammen *muss*.

Die kroatische Synchronisation weist aber auch Beispiele auf, in denen Anspielungen und Wortschöpfungen aus der eigenen Kultur eingepflegt wurden, ohne dass dafür im Ausgangstext eine Grundlage besteht. Es wurden bewusst kulturspezifische Elemente verwendet und dialektale Ausdrücke eingesetzt, die den Zieltext fest in der Zielkultur



verankern und als Original wirken lassen. Um diese Strategie zu demonstrieren, wurden die folgenden zwei Beispiele ausgewählt.

**Beispiel 1:** Folge 6a: Mermaid Man and Barnacle Boy/Čovjek Sirena i Dječak Školjka (3:20)

In dieser Folge besuchen Spongebob und Patrick die beiden pensionierten Superhelden im Altenheim und versuchen sie davon zu überzeugen, sich wieder der Bekämpfung des Bösen zu widmen. Der etwas geistig verwirrte Mermaid Man und der griesgrämige Barnacle Boy wollen die zwei aber loswerden. Am Ende schaffen es Spongebob und Patrick doch, die beiden aus dem Ruhestand zu holen, da sie ihnen so weit auf die Nerven gehen, dass sie in Spongebob und Patrick das Böse sehen, das bekämpft werden muss.

Original	Kroatische Synchronversion
<b>Barnacle Boy:</b> Hey, who are those guys?	<b>Jarane</b> , koji su ovi?
<b>Mermaid Man:</b> Uhh, are they here to fix the TV?	<u>Jesul'</u> to oni došli popraviti televizor?
<b>Barnacle Boy:</b> What do you want?	Šta oćete vi?
<b>SpongeBob:</b> Are you Mermaid Man and Barnacle Boy?	Jeste vi ćovjek sirena i dječak školjka?
<b>Barnacle Boy:</b> Well, we used to be. But now we're retired.	Pa nekad smo to bili, a sad smo u penziji.
<b>SpongeBob:</b> But you can't retire! There's evil afoot.	Ali ne možete u penziju, zlo se sprema!
<b>Mermaid Man:</b> Wha? Evil! Evil! Barnacle Boy! Don't forget there's evil!	Šta? Zlo? Zlo! Zlo! Dječak školjka, dođi brzo, nemoj da me zlo zgrabi.
<b>SpongeBob:</b> All I said that there was evil afoot.	Samo sam rekao da se sprema zlo.
<b>Mermaid Man:</b> Evil! Evil! E...	Zlooo! Zlooo! Zloo!
<b>Barnacle Boy:</b> Would you please stop saying that?	<u>Oš</u> to prestat govoriti više!
<b>Mermaid Man:</b> EVIL! EVIL, EVIL, EVIL, EVIL, EVIL! Disgraaace!	Zlooo! Zlooo! Zloo! <u>Ajme majko</u> , smrtonosne zrakee!

Die beiden Superhelden sprechen in einem sehr starken, kolloquialen bosnischen Akzent, veranschaulicht an den unterstrichenen Wörtern in der rechten Spalte. Dieser zeichnet sich dadurch aus, dass Vokale verschluckt und Ausdrücke verwendet werden, die nicht Teil der Standardsprache sind. Auffällig an ihrer Sprache ist die Verwendung der typisch bosnischen Interjektionen „ba“ und „bolan“, die mit dem englischen „dude“ vergleichbar sind. Das Wort „jarane“ bedeutet so viel wie „guter Freund“ und wird auch für die direkte Ansprache im Freundeskreis verwendet.

In diesem Beispiel wurde der Inhalt des Ausgangstextes sinngemäß wiedergegeben und durch Elemente ergänzt, die den Unterhaltungsfaktor steigern sollen. Die Aussprache der Figuren und die typisch bosnische Ausdrucksweise erweitern jedoch die Funktion und Wirkung des Zieltextes. Ein weiteres ähnliches Beispiel findet sich in der Folge Mermaid Man and Barnacle Boy II (Folge 20b), in der ebenfalls die beiden Superhelden auftreten. In dieser Folge sind in der Synchronversion einige Anpassungen an den soziokulturellen Hintergrund der beiden Figuren zu finden. So wird aus „meatloaf“, das dem deutschen „Hackbraten“ entspricht, in der kroatischen Synchronversion „tufahije“<sup>11</sup>. In einer weiteren Szene soll Spongebob nach einem langen Tag auf Streife mit den beiden Superhelden in einem Diner die Titelmelodie von Mermaid Man und Barnacle Boy in der Jukebox spielen lassen. In der kroatischen Synchronversion heißt es, Spongebob soll einen Song der bosnischen Rockgruppe *Bijelo Dugme* aus den 1980er Jahren spielen:

**Beispiel 2:** Folge 20b, Mermaid Man and Barnacle Boy II, 8:58

Original	Kroatische Synchronversion
<p><b>Spongebob:</b> I can't believe it! I rode in the invisible boat mobile, met a villain and learned to treat third degree medical burns. All in one day! So, what are we going to do tomorrow?</p> <p><b>Barnacle Boy:</b> Say kid, why don't you take this nickle and go over there</p>	<p>Ne mogu vjerovat! Vozio sam se nevidljivim čamcem-mobilom, upoznao zlikovca i naučio kak' se tretiraju opekline trećeg stupnja! Sve za jedan dan! I, kaj ćemo raditi sutra?</p> <p>Slušaj mali, evo ti ovo malo para. Ajde otidi do jukebox-a i vidi imaju li šta od <b>Bijelog Dugmeta</b>.</p>

<sup>11</sup> Tufahije sind gefüllte karamelisierte Äpfel und eine typisch bosnische Süßspeise

to see if our <b>theme song</b> is on the juke box?	
---	--

Durch diese Anpassungen wird ein zusätzlicher komischer Effekt erzeugt. Hier wird deutlich, dass im Zieltext Anpassungen erfolgten, die nicht auf der Distanz zwischen Ausgangs- und Zielkultur, sondern auf der Kreativität der TranslatorInnen und ihrem Wunsch nach Steigerung des Unterhaltungseffekts gründen. Der Inhalt wird bewusst geändert und eine neutrale Information durch ein kulturspezifisches Element ersetzt. Außerdem werden die beiden Figuren Mermaid Man und Barnacle Boy durch den bosnischen Akzent, der in Kroatien mit Stereotypen wie Einfaltigkeit und Dummlichkeit assoziiert wird (vgl. Perić 2014:50ff), noch mehr ins Lächerliche gezogen.

In den beiden Beispielen wird deutlich, dass durch **diaskopische Translation** der Unterhaltungseffekt im Vordergrund stand und er durch die dialektalen Ausdrücke und kulturspezifischen Informationen verstärkt wurde. Bei der diaskopischen Translation sind die Übersetzungselemente frei wählbar und entscheidend ist nur der Zieltextskopos. Für die TranslatorInnen stand es im Vordergrund, die Figuren und den Zieltext noch witziger zu gestalten und sie bedienten sich daher dieser Translationsform. In der kroatischen Synchronisation sind noch viele weitere Beispiele dieser Art zu finden. Sie alle aufzuzeigen, würde jedoch den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Daher wurden diese beiden Beispiele als representative Beispiele ausgewählt, da sie die Verstärkung des Unterhaltungseffekts am besten illustrieren.

## 5.4. Schlussfolgerungen

### 5.4.1. Starke zielkulturelle Anpassung

Die vorangegangene Analyse hat in einigen Punkten gezeigt, dass im Falle der kroatischen Synchronisation eine starke Anpassung an den zielkulturellen Kontext stattgefunden hat. In Kapitel 2.6 wurde veranschaulicht, dass Sprache in der kroatischen Gesellschaft einen großen Stellenwert hat und Sprache als Mittel zur Stärkung der kulturellen Identität eingesetzt wird. Die Autorin dieser Masterarbeit zieht daher den Schluss, dass die gesellschaftspolitische Ausgangslage in Kroatien die TranslatorInnen dazu bewegt hat, für das kroatische (primär kindliche) Zielpublikum die Strategie der

„excessive domestication“ (Cui Song 2012) zu wählen, die es zum Ziel hat, die eigene Kultur, Sprache und Wertvorstellungen vor äußeren Einflüssen zu schützen. Es kann daher auch konstatiert werden, dass sich die TranslatorInnen den „impliziten vorherrschenden Präskriptivnormen“ (Prunč 1997:34) beugten. Die Devise der übermäßigen kulturellen Anpassung lautet: „The language used in such translation should be the real language for the audience, rather than a foreign language in disguise of the target language“ (Cui Song 2012:128). Dadurch wird erreicht, dass RezipientInnen ein Produkt konsumieren, das komplett in ihre Hintergrundkultur passt, was eine schnelle Identifikation mit der Serie fördert. Ziel ist es zu vermeiden, das Zielpublikum daran zu erinnern, dass es ein ursprünglich fremdsprachliches Produkt zu sehen bekommt.

Wie Cui Song (2012:126) suggeriert, kommt diese Strategie oft zum Einsatz, wenn die primäre Zielgruppe des Textes Kinder sind. Sie erlaubt es, auf ihre Vorstellungskraft einzugehen und ihre Sprachkenntnisse in die Translation einzubeziehen, damit sie mehr Gefallen daran finden. Der Zieltext kann durch diese Strategie sogar zur Steigerung des Unterhaltungswerts führen, was für die Auftraggeber durchaus begrüßenswert erscheint, da mehr Spaß und Unterhaltung auch zu mehr Einnahmen führen. „In cartoon translation, especially those for children, excessive domestication can be an effective approach to increase the entertainment value of the films“ (2012:131).

#### **5.4.2. Ausweitung des Skopos**

An den Normen und Konventionen lassen sich daher auch bestimmte Machtkonstellationen ablesen, die durch die herrschenden Ideologien<sup>12</sup> zustande kommen (vgl. Prunč 1997:34). Es kann konstatiert werden, dass es bei der kroatischen Synchronisation von *Spongebob Squarepants* zu einer Ausweitung des Skopos gekommen ist. Der Cartoon hat in seiner kroatischen Synchronisation nicht nur die Funktion sein Publikum zu unterhalten, sondern bedient auch sprachpolitische Ziele. So kann konstatiert werden, dass es bei vermeintlicher Funktionskonstanz, die durch das Genre bedingt ist, zu einer Funktionsverschiebung gekommen ist.

---

<sup>12</sup> Ideologien können dabei als eine Art Weltanschauung verstanden werden, zu der auch gesellschaftliche, religiöse sowie kulturelle Werte gehören. Ideologien helfen uns, die Welt um uns herum zu ordnen und zu kategorisieren (vgl. Al-Mohannadi 2008:530).

Es steht außer Frage, dass der Zieltext sein Publikum unterhalten will. Nichtsdestotrotz, lässt es sich nicht abstreiten, dass mit der starken Einbettung in den zielkulturellen Kontext die Absicht verfolgt wurde, dem kroatischen Publikum zu vermitteln, *Spužvabob Skockani* sei ein Produkt der eigenen Kultur. Die verwendeten Dialekte sollen die sprachliche Vielfalt aufzeigen und gleichzeitig für mehr Unterhaltung sorgen.

In Kapitel 2.6 wurde deutlich, dass sich die Strategie der zielkulturellen Anpassung bei der Synchronisation von Zeichentrickserien in Kroatien zu einer Art Konvention entwickelt hat. TranslatorInnen als erste RezipientInnen des Zieltextes im Synchronisationsprozess tragen die Verantwortung zu entscheiden, ob sie den Konventionen folgen wollen oder nicht. Im Falle der kroatischen Synchronversion von *Spongebob Squarepants* wurden die Normen und Konventionen der Zielkultur respektiert. So bestätigt sich die Prunč'sche Sichtweise bezüglich des Skopos, die die Normen und Konventionen einer Translationskultur als primäre Entscheidungsgrundlage für die Festlegung eines Skopos postuliert (vgl. Prunč 1997:35). Anhand der kroatischen Synchronisation wird deutlich, dass Translation von Normen und Konventionen bestimmt wird und dass mit Translation bestimmte Ziele verfolgt werden, die außerhalb der Entscheidungsphäre der TranslatorInnen liegen.

Angesichts der Tatsache, dass ein erwachsenes Publikum die Strategie der starken zielkulturellen Anpassung durchschauen und durch nonverbale Elemente wie Aufschriften und Schriftzüge im Cartoon zur Kenntnis gelangen kann, dass es sich bei *Spužvabob Skockani* um ein fremdes Produkt handelt, kann konstatiert werden, dass im Falle der kroatischen Synchronisation die Zielgruppe geschmälert wurde. Wie auch Silvia Bruti (2014) zeigte, tragen Dialekte zur sprachlichen Sozialisierung von Kindern bei. Aufgrund der komplizierten gesellschaftspolitischen Lage in Kroatien und in den umliegenden Ländern, von denen jedes versucht, seine Identität durch die Sprache zu stärken, liegt die Annahme nahe, dass Kinder zu einer besonders vulnerablen Gruppe gezählt werden, die es von fremden Einflüssen zu schützen gilt. Zu dieser Sprachpflege gehört auch die Translation für Kinder so zu gestalten, dass sie vorrangig mit Elementen der eigenen Kultur konfrontiert werden. Da das Fernsehen heute zu einer der populärsten Unterhaltungsquellen für Kinder zählt, sind es auch Cartoons und Teenie-Shows, die Kindern spielerisch und unterbewusst verschiedene Lebensweisen und die Welt um sie herum erklären. Rosa Lippi-Green fasst dies wie folgt zusammen: „The television and film industries have become a major avenue of contact to the world outside our homes

and communities. For many, especially for children, it is the only view they have of people of other races or national origins” (Lippi-Green 1997:81).

### 5.4.3. Auswirkungen auf Kohärenz und Adäquatheit

In der Skopostheorie sind Kohärenz und Adäquatheit wichtige Faktoren, die dazu beitragen, dass der ZIELTEXT für die RezipientInnen logisch und verständlich ist. Eine Nachricht gilt als „verstanden“, wenn sie vom Zielpublikum als in sich hinreichend kohärent und als hinreichend kohärent mit seiner (Rezipienten-) Situation interpretiert werden kann bzw. wird“ (Reiß/Vermeer 1984:109). Ein Text ist dann adäquat, wenn er zur Zeit seiner Rezeption unter den soziokulturellen Umständen für das Zielpublikum „Sinn macht“ (vgl. Reiß/Vermeer 1984:99). Für die Synchronisation erscheinen diese Aspekte besonders relevant. RezipientInnen einer Zeichentrickserie erwarten demnach, dass die einzelnen Episoden ein geschlossenes Ganzes bilden und sie der Handlung leicht folgen können.

Die Einbettung des Zieltextes in die dalmatinische Kulisse kann als besonders förderlich für den Aspekt der Kohärenz und Adäquatheit genannt werden. Das dalmatinische Lokalkolorit vermittelt den RezipientInnen Vertrautheit und macht für sie in ihrer Situation Sinn. Sie haben dadurch einen direkten Bezug zur Hintergrundkulisse. Die bei der kroatischen Synchronisation gewählte Übersetzungsstrategie ist für die RezipientInnensituation daher adäquat.

Bei audiovisuellen Texten ist das Bild dem Text übergeordnet und das Zielpublikum rezipiert und interpretiert in seiner Situation sowohl die verbalen als auch die nonverbalen Informationen. Die Einhaltung der Bild-Text Beziehung sollte daher ebenfalls Ziel der Translation sein, da sie maßgeblich zur Kohärenz und Adäquatheit des Zieltextes beiträgt.

Die Analyse hat gezeigt, dass auch im Falle von *Spongebob Squarepants* das Bild entscheidend für die Wahl des Translationstyps ist. So wurde im Fall der untersuchten Synchronisation deutlich, dass das Bild sowohl Handicap als auch Stimulus für die Translation sein kann, was vor allem an den ausgewählten Wortspielen und Liedern veranschaulicht wurde.

Dem Faktor der Äquivalenz wird in dieser Analyse bewusst keine Aufmerksamkeit zuteil, da sich diese primär auf die sprachliche Ebene bezieht und bei audiovisuellen

Texten wie es der Cartoon einer ist, verbale und nonverbale Elemente den Sinn einer Nachricht transportieren. Für ZuseherInnen einer Zeichentrickserie ist es außerdem nicht interessant zu wissen, ob jedes Wort, jeder Satz wortgetreu übersetzt wurde. Wie bereits angesprochen, strebt es in erster Linie nach Unterhaltung. Wie diese zustandekommt, ist von sekundärer Bedeutung.

#### **5.4.4. Störungen der Bild-Text-Beziehung**

Durch die starke Anpassung an das zielkulturelle Umfeld wird beim Zielpublikum die Illusion geweckt, es handle sich um ein Original. Dies wird mit der Strategie der *excessive domestication* auch angestrebt. Fremde Elemente sollen durch Vertrautes ersetzt werden. Bei audiovisuellen Texten kommt der Sinn durch die Verflechtung von verbalen und nonverbalen Informationen zustande. Während der verbale Code angepasst werden kann, kann der nonverbale Code die intratextuelle Kohärenz stören, wenn die Informationen in Bildern, Geräuschen, Gebärden etc. für die RezipientInnen unbekannt sind, bzw. keinen Sinn ergeben. In der kroatischen Synchronversion, die im Vergleich zum Original sehr stark verändert wurde um dem zielkulturellen Kontext zu entsprechen, konnte der intratextuellen Kohärenz nicht immer gerecht werden. In diesem Fall platzt die Illusion vom Original. „If a translation is excessively domesticated to such an extent, it might have the possibility of deprecating the make-believe effect of the film” (Cui Song 2012:130). Die Strategie der „excessive domestication“ (Cui Song 2012) kann sich negativ auf seine Glaubwürdigkeit auswirken. Eingriffe in den Zieltext bergen die Gefahr, die Illusion, die man versucht durch die starke zielkulturelle Anpassung zu erschaffen, zu trüben und einen Kontraeffekt zu verursachen, und den Zieltext als Übersetzung zu entlarven.

Allen voran sorgt die Figur des Eichhörnchens Sandy in der kroatischen Synchronversion für eine Störung der intratextuellen Kohärenz. Sandy bzw. Luna spricht im dalmatinischen Dialekt und soll das Lokalkolorit unterstützen. In der Serie wird jedoch immer wieder auf die texanische Herkunft der Figur Bezug genommen. In der kroatischen Synchronisation wurde diese Information nicht an den kroatischen Kontext angepasst. Dies hat zur Folge, dass die Anspielungen auf Texas beim kroatischen Zielpublikum einen Bruch in der Illusion erzeugen. Besonders problematisch sind diese, wenn sie über den nonverbalen Code transportiert werden. In diesen Fällen wird die Dominanz des Bildes über den Text deutlich. Die ZuseherInnen

werden mit nonverbalen Informationen konfrontiert, die sie aufgrund ihres fehlenden Hintergrundwissens nicht interpretieren können. Im Falle der Figur Sandy wird die Illusion primär durch die Tatsache gestört, dass ein Eichhörnchen aus Texas mit dalmatinischem Akzent spricht. Hinzu kommt die Wissenslücke beim kroatischen Publikum über den Bundesstaat Texas und die Assoziationen bzw. Vorurteile die mit TexanerInnen in der Ausgangskultur verbunden werden.

Die Illusion wird außerdem jedes Mal zu Beginn der Serie getrübt, wenn der Episodentitel auf Englisch eingeblendet wird. In so einem Fall besteht die Möglichkeit, die Übersetzung des Titels mit einer neuen grafischen Darstellung einzublenden, wie es im Fall der deutschen Synchronversion von *Spongebob Squarepants* ist. Diese Variante ist klarerweise sehr aufwändig und bedarf zusätzlicher Personal- und Zeitressourcen. Die Strategie, die in der kroatischen Version gewählt wurde, ist es, das Original einzublenden und die Übersetzung in der Zielsprache darüber zu sprechen. Nachteil dieser Strategie ist es, dass das Zielpublikum Zugang zur visuellen Information hat, die eindeutig von der akustischen abweicht. Diese Strategie wurde in der kroatischen Synchronversion immer dann angewandt, wenn im Original Informationen in Form von Aufschriften gegeben wurden, die für den Kontext der Szene wichtig sind.

## 6. Conclusio

In dieser Arbeit sollte analysiert werden, welche intratextuellen und extratextuellen Faktoren die Synchronisation im Falle der Zeichentrickserie *Spongebob Squarepants* beeinflussten und ob die kroatische Synchronisation dem Auftrag nachkommen konnte, ein ebenso unterhaltsames und erfolgreiches Produkt auf den Markt zu bringen wie es beim Originan der Fall ist.

Die Analyse konnte zeigen, dass es den kroatischen TranslatorInnen durchaus gelungen ist, die unterhaltende Funktion des Cartoons beizubehalten. Dies wurde durch die Analyse der übersetzungsrelevanten Elemente anhand der Prunč'schen Skopostypologie veranschaulicht. Die Wahrung der Funktionskonstanz war der tragende Leitgedanke bei der Synchronisationsarbeit. Die ausgewählten Beispiele zeigten auch, dass die Charakteristika des Cartoons, allen voran die Dominanz des Bildes über den Text, die Translation in großem Maße beeinflussen und gleichermaßen erschweren, wie auch beflügeln können.



Die Analyse gab auch Aufschluss darüber, welche extratextuellen Faktoren die Synchronisation der Serie in Kroatien beeinflussten. In Kapitel 2.6 wurde veranschaulicht, dass Sprache in der kroatischen Gesellschaft einen großen Stellenwert hat und Sprache als Mittel zur Stärkung der kulturellen Identität eingesetzt wird. Dies lässt den Schluss zu, dass bei der kroatischen Synchronisation von *Spongebob Squarepants* durch den Einsatz regionaler Dialekte versucht wurde, äußere Einflüsse, die über die Sprache transportiert werden, möglichst fernzuhalten und die eigene Sprachvielfalt aufzuzeigen und zu fördern. Dies hängt vor allem damit zusammen, dass die intendierte Zielgruppe des Zieltextes Kinder sind. Dadurch bestätigt sich das Postulat der Skopostheorie, die das Zielpublikum als Sondersorte des Skopos bezeichnet und das Schlüsselement für die Auswahl einer Übersetzungsstrategie ist.

In dieser Arbeit konnte auch veranschaulicht werden, dass die in der kroatischen Synchronversion angewandte Übersetzungsstrategie der starken zielkulturellen Anpassung einerseits zur Steigerung des Unterhaltungseffekts führte, andererseits jedoch eine Störung der intratextuellen Kohärenz bewirkte. Wie die Beispiele aus Kapitel 5.3 belegen, wurde dadurch an einigen Stellen der Unterhaltungswert gemindert, da ein „awakening effect“ entsteht.

Durch diese Masterarbeit wurde einmal mehr deutlich, dass Translation in einem Spannungsfeld zwischen verschiedenen Interessensgruppen stattfindet. Auf der einen Seite stehen TranslatorInnen, deren Aufgabe darin besteht, einen Ausgangstext in neue soziokulturelle Umstände zu übertragen und auf der anderen, die Interessen der Gesellschaftspolitik, die historisch wie politisch bedingt sind.

## 7. Bibliographie

### 7.1. Primärliteratur

*Spongebob Schwammkopf. Die komplette erste Season.* DVD. 2014. Unterführung: Paramount Home Entertainment.

*Spuzvabob Skockani.* In: <http://www.crtanko.com/sinkronizirani-crtani-filmovi/spuzva-bob-skockani/>, Stand: 1.3.2017.

*Spuzvabob crtici.* In: <http://www.crtani.net/crtici/spuzva-bob-crtici/>, Stand: 1.3.2017.

### 7.2. Sekundärliteratur

Agost, Rosa. 2004. Translation in bilingual contexts. In: Orero, Pilar (ed.), 63-82.

Al-Mohannadi, Sara. 2008. Translation and ideology. *Social Semiotics* 18:4, 529-542.

Antonini, Rachele/Chiaro, Delia. 2005. The Quality of Dubbed Television Programmes in Italy: the experimental design of an empirical study. In: Bondi Paganelli, Marina/Maxwell, Nick. *Cross-cultural encounters. Linguistic perspectives.* Roma: Officina Eduzioni. 35-44.

Antonini, Rachele/Chiaro, Delia. 2009. The Perception of Dubbing by Italian Audiences. In: Diaz-Cintas, Jorge/Andermann, Gunilla. 97-114.

Babić, Romana. 2015. The dubbing of animated films in Croatia. *Hieronimus* 2, 82-105.

Balteiro, Isabel. 2013. Blending in English Charactoons. *English Studies* 94:8, 883-907.

Banos, Rocio. 2014. Orality Markers in Spanish Native and Dubbed Sitcoms. Pretended Spontaneity and Prefabricated Orality. *Meta* 59:2, 406-435.

Barambones Zubiria, Josu. 2012. *Mapping the dubbing scene. Audiovisual translation in Basque television.* Bern: Peter Lang.

Baumgarten, Stefan. 2012. Ideology and Translation. In: Gambier, Yves/Doorslaer, Luc van. *Handbook of Translation Studies.* New York: John Benjamins. 59-65.

Behind the name. *Larry.* In: <https://www.behindthename.com/name/larry>, Stand: 30.9.2017.

- Bogucki, Lukasz. 2013. *Areas and Methods of Audiovisual Translation Research*. Frankfurt a. Main: Peter Lang.
- Bruti, Silvia. 2014. Accent and dialect as a source of humour: the case of Rio. In: De Rosa, Gian Luigi/Bianchi, Francesca/De Laurentis, Antonella/Perego, Elisa (eds.). 89-103.
- Cattrysse, Patrick/Gambier, Yves. 2008. Screenwriting and Translating Screenplays. In: Diaz Cintas, Jorge. 2008b, 39-55.
- Chaume Varela, Frederic. 1997. Translating non-verbal information in dubbing. In: Poyatos, Fernando. 1997. *Nonverbal communication and translation: new perspectives and challenges in literature, interpretation, and the media*. Amsterdam: John Benjamins, 315-326.
- Chaume Varela, Frederic. 2004. Synchronization in dubbing. A translational approach. In: Orero, Pilar (ed.), 35-52.
- Chaume Varela, Frederic. 2007. Dubbing processes in Europe: localisation beats globalisation. In: *Linguistica Antverpiensia* 6, 203-217.
- Chaume Varela, Frederic. 2013. Research paths in Audiovisual Translation. In: Bartrina Francesca & Millán-Varela Carmen (eds.). *The Routledge Handbook of Translation Studies*. London: Routledge, 288-302.
- Chiaro, Delia. 2005. Foreword. Verbally Expressed Humour and translation. An overview of a neglected field. *Humor* 18:2, 135-145.
- Chiaro, Delia. 2008. Issues of quality in screen translation. Problems and solutions. In: Chiaro, Delia/Heiss, Christine/Bucaria, Chiara (eds.), 241-283.
- Chiaro, Delia/Heiss, Christine/Bucaria, Chiara (eds.). 2008. *Between Text and Image. Updating Research in Screen Translation*. Amsterdam: John Benjamins.
- Chiaro, Delia. 2010. Translation and Humour, Humour and Translation. In: Chiaro, Delia (ed.), 1-32.
- Chiaro, Delia (ed.). 2010. *Translation, Humour and Literature: Translation and Humour*. London: Continuum.
- Chiaro, Delia. 2014. Preface. Laugh and the World Laughs with you: tickling people's (transcultural) fancy. In: De Rosa, Gian Luigi/Bianchi, Francesca/De Laurentiis Antonella/Perego, Elisa (eds.), 15-24.
- Cui Song. 2012. Creativity in Translating Cartoons from English into Mandarin Chinese. *The Journal of Specialised Translation* 17, 123-133.

- Danan, Martine. 1991. Dubbing as an Expression of Nationalism. *Meta* 36:4, 604-614.
- D'Arma, Alessandro/Steemers, Jeanette. 2012. Localisation Strategies of US-owned Children's Television Networks in Five European Markets. *Journal of Children and Media* 6:2, 147-163.
- Delabastita, Dirk. 1989. Translation and Mass-Communication: Film and T.V. Translation as Evidence of Cultural Dynamics. *Babel* 35:4, 193-218.
- Denton, John/Ciampi, Debora. 2012. A New Development in Audiovisual Translation Studies: Focus on Target Audience Perception. *LEA*, 1:399-422.
- De Rosa, Gian Luigi. 2014. Back to Brazil: humor and sociolinguistic variation in Rio. In: De Rosa, Gian Luigi/Bianchi, Francesca/De Laurentis, Antonella/Perego, Elisa (eds.). 105-127.
- De Rosa, Gian Luigi/Bianchi, Francesca/De Laurentiis Antonella/Perego, Elisa (eds.). 2014. *Translating Humour in audiovisual texts*. Bern: Peter Lang.
- Diaz Cintas, Jorge. 2004. In search for a theoretical Framework of audiovisual translation. In: Orero, Pilar (ed.), 21-34.
- Diaz Cintas, Jorge. 2008a. Audiovisual Translation Comes of Age. In: Chiaro, Delia/Heiss, Christine/Bucaria, Chiara (eds.), 1-10.
- Diaz-Cintas, Jorge. 2008b. Introduction. The Didactics of Audiovisual Translation. In: Diaz-Cintas (ed.), 1-18.
- Diaz Cintas, Jorge (ed.). 2008. *The Didactics of Audiovisual Translation*. Amsterdam: John Benjamins.
- Diaz Cintas, Jorge. 2009. Introduction - Audiovisual Translation: An Overview of its Potential. In: Diaz Cintas, Jorge (ed.). *New Trends in Audiovisual Translation*. Briston: Multilingual Matters, 1-18.
- Diaz-Cintas, Jorge/Andermann, Gunilla. 2009. *Audiovisual Translation. Language Transfer on Screen*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Doelker-Tobler, Verena. 1984. Zeichentrickfilm und Comics aus medienpädagogischer Sicht. *Communications* 9:2-3, 221-226.
- Duden. Cartoons. In: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Cartoon>, Stand: 1.4.2017.
- Emmys. Spongebob Squarepants. In: <http://www.emmys.com/shows/spongebob-squarepants>, Stand: 15.4.2017.
- El-Arousy, Nahwat Amin. 2007. Towards a functional approach to the translation of Egyptian cartoons. *International Journal of Humor Research* 20:3, 297-321.

- Fodor, Istvan. 1969. Linguistic and psychological problems of film synchronisation. *Acta Linguistica Academiae Scientiarum Hungaricae* 19: 69-106, 379-394.
- Fuentes Luque, Adrián. 2003. An Empirical Approach to the Reception of AV Translated Humour: A Case Study of the Marx Brothers 'Duck Soup'. *Translator* 9:2, 293-306.
- Furniss, Maureen. 1998. *Art in motion: animation aesthetics*. Eastleigh: Libbey.
- Gambier, Yves. 2008. Recent developments and challenges in audiovisual research. In: Chiaro, Delia/Heiss, Christine/Bucaria, Chiara (eds.), 11-33.
- Gambier, Yves/Gottlieb, Henrik. 2001. *(Multi) media translation: concepts, practices, and research*. Amsterdam: Benjamins.
- Graeme, Ritchie. 2010. Linguistic Factors in Humour. In: Chiaro, Delia (ed.) *Translation, Humour and Literature: Translation and Humour*. London: Continuum. 33-48.
- Heilbron, Johan/ Sapiro, Gisele. 2007. Outline for a sociology of translation: Current issues and future prospects. In: Wolf, Michaela/Fukari, Alexandra (eds.). *Constructing a Sociology of Translation*. Amsterdam: John Benjamins. 93-107.
- Hendershot, Heather. 2004. Nickelodeon's Nautical Nonsense. The Intergenerational Appeal of *Spongebob Squarepants*. In: Hendershot, Heather (ed.). *Nickelodeon nation. The history, politics and economics of America's only TV channel for kids*. New York/London: University Press. 182-208.
- Herbst, Thomas. 1994. *Linguistische Aspekte der Synchronisation von Fernsehserien. Phonetik, Textlinguistik, Übersetzungstheorie*. Tübingen: Niemeyer.
- Herbst, Thomas. 1997. Dubbing and the Dubbed Text - Style and Cohesion: Textual Characteristics of a Special Form of Translation. In: Trosborg, Anna (ed.). 1997. *Text Typology and Translation*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 291-306.
- Herald. 12.11.2011. Spongebob bad for children's education. In: <http://www.herald.ie/news/spongebob-bad-for-childrens-education-27988904.html>, Stand: 5.4.2017.
- Hesse-Quack, Otto. 1969. *Der Übertragungsprozess bei der Synchronisation von Filmen. Eine interkulturelle Untersuchung*. München: Reinhardt.
- Hlavac, Jim. 2015. Pre- and post-conflict language designations and language policies. *Target* 27:2, 238-272.

Holz-Mänttari, Justa. 1984. *Translatorisches Handeln. Theorie und Methode*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia.

Judickaite-Pašvenskiene, Ligita. 2013. Translation of Anthroponyms in Children's Animated Cartoons: A comparative analysis of English dialogue and Lithuanian subtitles. *New Voices in Translation Studies* 10:87-108.

Jutarnji list. 14.2.2010. Disney presudio: Njihovi kritičari na hrvatskom zvuče najbolje u Europi. In: <http://www.jutarnji.hr/kultura/film-i-tv/disney-presudio-njihovi-critici-na-hrvatskom-zvuce-najbolje-u-europi/2224889/>, Stand: 15.4.2017.

Kalashnikov, Alexander. 2006. *Translation of charactonyms from English into Russian*. In: <http://www.translationdirectory.com/article990.html>, Stand 30.11.2016.

Karamitroglou, Fotios. 2000. *Towards a methodology for the investigation of norms in audiovisual translation*. Amsterdam: Rodopi.

Kohlmann, Klaus. 2007. *Der computeranimierte Spielfilm. Forschungen zur Inszenierung und Klassifizierung des 3D-computer-Trickfilms*. Bielefeld: Transcript.

Lefevre, André. 1992. *Translation, Rewriting and the Manipulation of Literary Fame*. London/New York: Routledge.

Lippi-Green, Rosina. 1997. *English with an accent, Language, Ideology and Discrimination in the United States*. London/New York: Routledge

Lukesch, Helmut. 1996. Die Nutzung audiovisueller Medien durch Kinder und Jugendliche. *Bildung und Erziehung* 49:4, 403-417.

Luyken, Georg-Michael/Lanham-Brown, Jo/Reid, Helen/Spinof, Herman. 1991. *Overcoming language barriers in television. Dubbing and Subtitling for the European Audience*. Manchester: European Inst. for the Media.

Mason, Ian. 1989. "Speaker meaning and reader meaning; preserving coherence in ScreenTranslating". In: En Kólmel, Rainer and Jerry Payne (eds). *Babel. The Cultural and Linguistic Barriers between Nations*. Aberdeen: Aberdeen University Press: 13–24

Mälzer-Semlinger, Nathalie. 2011. Bild-Text Beziehungen beim Filmübersetzen. *Lebende Sprachen*. 56: 2, 214–223.

Martinez-Sierra, Juan José. 2006. Translating audiovisual humour. A case study. *Perspectives* 13:4, 289-296.

Martinez-Sierra, Juan José. 2012. On the relevance of script writing basics in audiovisual translation practice and training. *Cadernos de Tradução* 1:29, 145-163.

Mayoral, Roberto/Kelly, Doherty/Gallardo, Natividad. 1988. Concept of Constrained Translation. *Non-Linguistic Perspectives of Translation. Meta* 33:3, 356-367.

Merriam Webster. Animated Cartoon. In: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/animated%20cartoon>, Stand: 1.4.2017.

Mihaljević, Milica/Šarić, Ljiljana. 1995. Hrvatske istovrijednice stranih naziva. *Rasprave ZHJ* 21,157-171.

Nikolić, Kristijan. 2010. The Subtitling Profession in Croatia. *Approaches to Translation Studies* 32, 99-108.

Nikolić, Kristijan. 2011. Croatian and Subtitling: the past, communication and EU. In: Snell-Hornby, Mary/Kadric, Mira (eds.), 111-117.

Nord, Christiane. 1991<sup>2</sup>. *Textanalyse und Übersetzen: theoretische Grundlagen, Methode und didaktische Anwendung einer übersetzungsrelevanten Textanalyse*. Heidelberg: Groos.

Nord, Christiane. 1993. *Einführung in das funktionale Übersetzen. Am Beispiel von Titeln und Überschriften*. Tübingen/Basel: Francke.

Nord, Christiane. 1997. *Translating as a purposeful activity. Functionalist approaches explained*. Manchester: St. Jerome.

O'Connell, Eithne. 2003. What Dubbers of Children's Television Programmes Can Learn from Translator's of Children's Books. *Meta* 48:1-2, 222-232.

Oittinen, Riita. *Translating for Children*. New York: Garland.

Orero, Pilar. 2004. Audiovisual Translation. A new dynamic umbrella. In: Orero, Pilar. *Topics in audiovisual translation*. Vii-Xii.

Orero, Pilar (ed.). 2004. *Topics in audiovisual translation*. Amsterdam: John Benjamins,

Ožbot, Martina. 2011a. Small cultures: Construction of identity through translation. In: Snell-Hornby, Mary/Kadric, Mira (eds.), 103-109.

Ožbot, Martina. 2011b. Translation as an Agent of Culture Planning in Low-Impact Cultures. In: Chalvin, Antoine/ Lange, Anne/ Monticelli, Daniele. *Between Cultures and Texts. Itineraries in Translation History*. Frankfurt a. Main: Peter Lang, 55-66.

Pavesi, Maria. 2008. Spoken language in film dubbing: Target language norms, interference and translational Routines. In: Chiaro, Delia/Heiss, Christine/Bucaria, Chiara (eds.), 79-100.

Pavesi, Maria/Formentelli, Maicol/Ghia, Elisa. 2014. The languages of dubbing and thereabouts: an introduction. In: Pavesi, Maria/Formentelli, Maicol/Ghia, Elisa (eds.).

*The Languages of Dubbing. Mainstream Audiovisual Translation in Italy.* Bern: Peter Lang, 7-26.

Pérez González, Luis. 2007a. Fansubbing Anime: Insights into the Butterfly Effect of Globalisation on Audiovisual Translation. *Perspectives* 14:4, 260-277.

Pérez González, Luis. 2007b. Appraising Dubbed Conversation. *The Translator* 13:1, 1-38.

Perić, Mario. 2014. Perception of regional dialects. *Hieronymus* 1, 35-75.

Perlmutter, David. 2014. *America toons in: a history of television animation.* Jefferson: Mc Farland.

Pisek, Gerhard. 1994. *Die große Illusion. Probleme und Möglichkeiten der Filmsynchronisation; dargestellt an Woody Allens ‚Annie Hall‘, ‚Manhattan‘ und ‚Hannah and her sisters‘.* Trier: WVT.

Project 6 Studio. SpužvaBob Skockani. In:

<http://www.project6.hr/sinkronizacije/spuzvabob-skockani>, Stand: 5.4.2017.

Prunč, Erich. 1997. Versuch einer Skopostypologie. In: Grbić, Nadja (ed.). *Text - Kultur – Kommunikation: Translation als Forschungsaufgabe, Festschrift aus Anlaß des 50jährigen Bestehens des Instituts für Übersetzer- und Dolmetscherausbildung an der Universität Graz.* Tübingen: Stauffenburg. 33-52.

Prunč, Erich. 2002. *Einführung in die Translationswissenschaft. Orientierungsrahmen.* Graz: Selbstverlag.

Prunč, Erich. 2009. Was haben Chameleons den TranslatorInnen zu sagen. In: Kalverkämper, Hartwig/Schippel, Larisa. *Translation zwischen Text und Welt – Translationswissenschaft als historische Disziplin zwischen Moderne und Zukunft.* Berlin: Frank & Timme. 115-138.

Pruys, Guido Marc. 1997. *Die Rhetorik der Filmsynchronisation: wie ausländische Spielfilme in Deutschland zensiert, verändert und gesehen werden.* Tübingen: Narr.

Remael Aline. 2004. A place for film dialogue analysis in subtitling courses. In: Orero, Pilar (ed.), 103-126.

Remael, Aline. 2008. Screenwriting, scripted and unscripted Language. What do Subtitlers need to know? In: Diaz Cintas, Jorge (ed.), 57-68.



- Reiß, Katharina/Vermeer, Hans 1984. *Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie*. Tübingen: Niemeyer.
- Romero Fresco, Pablo. 2009. Naturalness in the Spanish Dubbing Language: a Case of Not-so-close Friends. *Meta* 54:1, 49-72.
- Runjić-Stoilova, Anita/Pandža, Anamarija. 2010. Prilagodba anglizama u govoru na hrvatskim televizijama. In: *Croatian Studies Review* 6, 229-240.
- Sanchez, Maria T. 2007. Translation and Sociolinguistics. Can language translate society? *Babel* 53:2, 123-131.
- Schwarz, Barbara. 2011. Translating for Dubbing and Voice-over. In: Malmkjaer, Kirsten & Windle, Kevin (eds.). *Oxford Handbook of Translation Studies*. Oxford: University Press.
- Slobodna Dalmacija. 2.2.2012. Eureka! HRT našao rješenje za sporno titlovanje srpskih filmova. In: <http://www.slobodnadalmacija.hr/scena/mozaik/clanak/id/156485/eureka-hrt-nasao-%20rjesenje-za-sporno-titlovanje-srpskih-filmova>, Stand: 23.3.2017.
- Snell-Hornby, Mary. 1988. *Translation Studies. An Integral Approach*. Amsterdam: JohnBenjamins.
- Snell-Hornby, Mary/Kadric, Mira (eds.). 2011. *Die Multiminoritätengesellschaft. Beiträge zum Symposium „Sprache, Identität, Translationswissenschaft“ 14.-15. Oktober 2011 im Oratorium der Österreichischen Nationalbibliothek*. Berlin: Saxa.
- Spongebob wikia. Texas. In: <http://spongebob.wikia.com/wiki/Texas>, Stand: 5.4.2017.
- Stolze, Radegundis. 2011<sup>6</sup>. *Übersetzungstheorien. Eine Einführung*. Tübingen: Narr.
- Taylor, Christopher. 2016. The multimodal approach in audiovisual translation. *Target* 28:2, 222-236.
- Titford, Christopher. 1982. Constrained Translation: Subtitling. *Lebende Sprachen* 27:3, 113-116.
- Toury, Gideon. 1995. *Descriptive Translation Studies - and Beyond*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
- Toury, Gideon. 2012<sup>2</sup>. *Descriptive Translation Studies - and Beyond*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
- Turk, Marija/Opašić, Maja. 2008. Linguistic Borrowing and Purism in the Croatian Language. *Suvremena Lingvistika* 65:73-88.
- Tveit, Jan-Emil. 2005. Translating for Television. *Synaps* 17:27-34.

Veiga, Maria José. 2009. The Translation of Audiovisual Humour in Just a Few Words. In: Díaz Cintas, Jorge (Hg.) *New trends in audiovisual translation*. Bristol: Multilingual Matters. 158-175.

Venuti, Lawrence. 2008<sup>2</sup>. *The translator's invisibility*. London: Routledge.

Vermeer, Hans. 1990<sup>2</sup>. *Skopos und Translationsauftrag - Aufsätze*. Heidelberg: Abt. Allg. Übersetzungs- u. Dolmetschwiss. d. Inst. für Übersetzen u. Dolmetschen d. Univ. Heidelberg.

Viacom. The number one entertainment brand for kids. In: <http://www.viacom.com/brands/pages/nickelodeon.aspx>, Stand: 5.4.2017.

Wang, Fade. 2014. An Approach to Domestication and Foreignization from the Angle of Cultural Factors Translation. *Theory and Practice in Language Studies* 4:11, 2423-2427.

Whitman-Linsen, Candace. 1992. *Through the Dubbing Glass. The Synchronization of American Motion Pictures into German, French and Spanish*. Frankfurt am Main: Peter Lang.

Wikipedia. Nickelodeon Spongebob Squarepants Characters. In: [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Nickelodeon\\_SpongeBob\\_SquarePants\\_Characters\\_Cast.png](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Nickelodeon_SpongeBob_SquarePants_Characters_Cast.png), Stand: 1.4.2017.

Zabalbeascoa, Patrick. 2005. Humor and Translation – an Interdiscipline. *Humor* 18:2, 185-207.

Zabalbeascoa, Patrick. 2008. The nature of the audiovisual text and its parameters. In: Díaz Cintas, Jorge (ed.), 21-38.

Zakon o elektroničkim medijima. In: <https://www.zakon.hr/z/196/Zakon-o-elektroni%C4%8Dkim-medijima>, Stand: 20.3.2017.

Znacenje imena. Karla. <http://www.znacenje-imena.com/karla>, Stand: 30.9.2017.

Žanić, Ivo. 2009. *Kako bi trebali govoriti hrvatski magarci?* Zagreb: Algoritam.

24sata. 17.4.2014. <https://www.24sata.hr/show/izgubljeni-u-prijevodu-cudni-i-bizarni-prijevodi-filmova-i-serija-362789>, Stand: 23.3.2017.

## **Abbildungsverzeichnis**

Abbildung 1: Hauptcharaktere bei Spongebob Squarepants.....	79
Abbildung 2:Mrs. Puff verliert die Namen ihrer Schüler .....	93
Abbildung 3: Die Hausschnecke Slavko sitzt vor ihrem Futterbehälter .....	94

## **Tabellenverzeichnis**

Tabelle 1: Charaktere mit Dialekt im Original und in der kroatischen Synchronversion.....	85
Tabelle 2:Namen aller in der 1. Staffel vorkommenden Charaktere.....	89

## Abstract (Deutsch)

In dieser Arbeit wird analysiert, welche intratextuellen und extratextuellen Faktoren die Synchronisation von Zeichentrickserien beeinflussen. Als Korpus dient die kroatische Version der amerikanischen Zeichentrickserie *Spongebob Squarepants*, die stark vom Original abweicht. Die Arbeit geht der Frage nach, welche intratextuellen und extratextuellen Faktoren die Synchronisation beeinflussten und ob die kroatische Version dem Auftrag nachkommen konnte, ein ebenso unterhaltsames und erfolgreiches Produkt auf den Markt zu bringen wie es beim Original der Fall ist. Um dies festzustellen wird die Skopostheorie nach Reiß/Vermeer (1984) als theoretischer Ausgangspunkt gewählt. Mithilfe der Skopostypologie nach Prunč (1997) soll überdies Aufschluss über die geltenden impliziten Translationskonventionen gegeben werden, womit auch die extratextuellen Einflussfaktoren im Falle der kroatischen Synchronisation der Serie aufgezeigt werden.

## Abstract (English)

This thesis analyzes the intra-textual and extra-textual factors that affect the dubbing of cartoons. The Croatian version of the American cartoon series *Spongebob Squarepants*, that differs greatly from the original, serves as the object of study. The work deals with the question which intra-textual and extra-textual factors influenced the Croatian dubbing and whether the Croatian version fulfilled the task to bring an equally entertaining and successful product on the market as it is the case with the original. The Skopos theory by Reiß/Vermeer (1984) serves as the starting point of my research. Further, the use of the Skopostypologie by Prunč (1997) reveals the implicit translational norms as well as the extratextual influencing factors in the Croatian dubbed version.