

M.A.-Arbeit zum Thema:

Schriftlicher Text im Film und seine Übersetzung:
die Inserts der BBC-Serie *Sherlock* (2010-12)
aus der Perspektive von
Untertiteltheorie, Comictheorie und Translationspraxis

Johannes-Gutenberg-Universität Mainz
Fachbereich Translations-, Sprach- und Kulturwissenschaft
in Germersheim

Vorgelegt von: Dimitar Molerov
E-mail: dmolerov@uni-mainz.de
WS 2012/13

Written text in films and its translation: the inserts of the BBC series *Sherlock* (2010-12) from the perspective of subtitle theory, comic theory, and translation practice

Dimitar Molerov

Abstract:

The BBC series *Sherlock* was one of the UK's television export hits in 2011, having been sold worldwide and translated into many languages. One of the challenges for translation are the text inserts in the series, used as an aesthetic means and a narrative device. The inserts not only verbalize the protagonist's thoughts and show written and typed communication, but have also distinctive visual properties and a vital narrative function in the series. Interestingly, the German translation retains the translated texts with all their stylistic properties. This paper analyses, on the one hand, how inserts in fictional films can be conceptualized, and on the other hand, what it takes to translate them the way it was done in the German version of *Sherlock*. The theoretical conceptualization of insert is approached first by comparing the inserts in *Sherlock* to subtitle norms according to basic semiotic dimensions deemed relevant for the description of inserts. Secondly, the analysis turns to the relationship between written text and filmic image, evaluating several theoretical text-image approaches from the fields of linguistics, comics studies, translation studies, and typography, and checking their explanatory potential for the inserts in *Sherlock*. Then, the practical side of insert translation is presented. The translation process of the German translation is reconstructed on the basis of an expert interview with the author of the German dub scripts, who was commissioned with phrasing the insert texts. Finally, the paper presents translation problems with respect to inserts, which were encountered in various forms in the second season of *Sherlock*. Selected results are outlined below.

Discussion of results:

The historical overview revealed that neither inserts in films, nor their translation are new phenomena, albeit in the last decade, inserts have been used for two new trends of visualization in original films: for the representation of foreign languages and the representation of informatisation. The inserts in *Sherlock* can also be attributed to this second trend. What seems to be indeed new in *Sherlock* is that inserts are translated by substitution, not by addition (of a subtitle).

Inserts can be described using six semiotic dimensions: content (including language and information), timing, position, graphics, animation, and sound effects. The comparison between inserts and subtitles showed that, according to current subtitle norms, subtitles mainly use the first two dimensions, whereas inserts can use all six

to convey meaning. However, from a semiotic point of view, there is no reason why subtitles could not use more dimensions, as current experiments with creative subtitles already do. Advantages of using more dimensions include the possibility to convey more information in limited time and space, the attraction of viewer attention (as animated subtitles are still rare), and the possibility to fit text appearance to the overall visual style of the film. On the downside, there is mainly the financial argument that each graphic editing requires more time and the commissioning of a graphic studio, which becomes a less significant problem only with larger audiences. Inserts cannot be conceptualized as subtitles, but subtitles could be described as inserts were it not for the different historical development of both and the subtitles' simultaneity with the film dialogue. Nevertheless, it would be useful to subsume both under one umbrella term in order to systematically draw attention to the often neglected visual properties of subtitles.

Scrutinizing concepts of the text-image relationship, many parallels to the relationship between inserts and filmic image were found. Hartmut Stöckl's linguistic model, designed for magazines, was less useful for the conceptualization of inserts than Scott McCloud's model of text-image relations in comics, whereby the crucial factor was that comics, like film, is a medium that embeds text in the image, instead of the other way round. The semantic relation between inserts and filmic image could not be modelled conclusively from the analysed approaches. Even though different basic rhetorical structures helped with an initial categorization of inserts, the semantic models did not suffice to describe the variety of inserts in *Sherlock*. In contrast, the syntactical analysis of the insert-image relation yielded more. A key concept, also mentioned by comics translation scholar Klaus Kaindl, is the idea of interface. Stylistic elements of the inserts that remain unchanged throughout the film and carry little meaning can be seen as part of the basic mechanics of how the text is embedded into the image. Thus, in comics, the interface comprises speech bubbles, in subtitled films, the typical bottom position of the subtitles is part of the interface. The huge advantage of conceptualizing the invariant elements of on-screen texts as an interface is that they can be linked to the body of research on software interfaces and that they can be evaluated in terms of interface design and usability. Finally, Jürgen Schopp's focus on typography not only demonstrates the translational relevance of typography, but also provides practical advice on the translation-related tasks in graphical text rendering. His categories of graphic text editing in typographic translation were used as to characterize the working process in *Sherlock* and to identify whether there was an actual need for graphic design in the translation of the inserts. Furthermore, the semantic analysis suggested that a high degree of cooperation between text and graphic artists could lead to a better tuned product with an efficient way of conveying information. However, none of the examined approaches could entirely conceptualize inserts, partly due to too much or too little specificity, partly due to the inherent limitations of text-image approaches. Static text-image concepts struggle with the representation of time and motion, and are thus inconvenient for describing animation and sound effects.

The German translation process of the inserts in *Sherlock* was reconstructed with the help of an expert interview with the dub script author. He phrased the insert texts as he went along with the dub script. He used ordinary equipment suited for his main task, thus optimizing the auditory output. He collected the insert texts in spreadsheet lists, which he created for this purpose. After being approved by the film editor, the lists were sent to the graphic studio for implementation. Color codes indicated the intended implementation procedure for each insert (replacement, unchanged adoption, or new creation), which enabled communication even across language

barriers. Even though the BBC had shared the programming of the original inserts, the commissioning of graphic designers was still necessary. For one, the insert designs most likely had to be recreated with the target language texts using a graphic program, and secondly, new inserts had to be designed in the translation for scenes containing important displays (texts filmed by the camera). There is still room for optimization of the translation process of *Sherlock*, however, in areas usually not considered part of translation. The dub script author was not provided with a list of inserts and had to search the internet for some of the texts; this unnecessary extra work may have occurred in every language *Sherlock* was translated into. Optimization in this area is easy, but it implies that the seller, in this case the BBC, also assume some responsibilities of project managers of multilingual translation projects, at least in making sure that all of the source text is available in a consistent manner to all translators or buying companies.

The number of words in inserts increased significantly in the second series of *Sherlock*. Translation problems were not only more likely to occur, but were indeed found in various forms through a text analysis. A particular problem in the series was the translation of codes, which could contain ambiguous meanings in very condensed space and, in addition, obtained new meaning upon their resolution. Common translation problems were encountered, such as realia, wordplay, and intertextuality; quality assurance proved quite difficult, given that source-language mistakes were reproduced in the additional material; and also a new problem was discovered in the translation of mainly phatic texts. Such texts are not common in translation. In the filmic mimesis, however, they serve as prototypical representations of their respective text types, imitating actual texts, such as newspaper articles, without retaining their communicative function in the situation. Thus, they push back the boundaries of fiction, presenting the viewers with simulations of authentic-looking texts. The translation dilemma lies in the question whether or not to translate these texts, which are often much longer and less important than any other text in the film. Whatever the translator's decision, it should be applied consistently throughout the film in order to increase the chances that the viewers actually notice the available translation.

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Arbeit
ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen
als die angegebenen Hilfsmittel verwendet habe.

Germersheim, den 30.11.2012

Inhalt

0.	Einleitung	3
0.1.	Abkürzungen	4
0.2.	Definitionen	4
0.3.	Methoden	7
1.	Geschichte und Erscheinungsformen von Inserts	9
1.1.	Geschichte der Inserts und der Insertübersetzung	9
1.2.	Aktuelle inhaltliche Trends	12
1.3.	Charakterisierung der Inserts in Sherlock	14
2.	Inserts und Untertitel	17
2.1.	Semiotische Typologisierung von Untertitelung und Insertübersetzung	17
2.2.	Semiotische Dimensionen von Inserts	22
2.3.	Vergleich zwischen Inserts und Untertiteln	24
2.3.1.	Inhalt	25
2.3.2.	Timing und Lesbarkeit	28
2.3.3.	Position	32
2.3.4.	Grafik	37
2.3.5.	Animation	42
2.3.6.	Soundeffekte	46
2.3.7.	Zusammenfassung	48
3.	Sprache-Bild-Verhältnis von Inserts und Film	51
3.1.	Bild in der Sprache: Eine bildlinguistische Perspektive	53
3.1.1.	Stöckls Bildkonzept: Bilder als Texte	53
3.1.2.	Sprache-Bild-Texte: frühere Beschreibungsansätze	54
3.1.3.	Sprache-Bild-Texte: Übersicht über Stöckls Ansatz	55
3.1.4.	Einfache Sprache-Bild-Bezüge nach Stöckl	56
3.1.5.	Komplexe Sprache-Bild-Bezüge nach Stöckl	61
3.1.6.	Diskussion der Sprache-Bild-Bezüge nach Stöckl	63
3.2.	Sprache im Bild: Parallelen zu Comics	64
3.2.1.	Relevanz von Comics für die Untersuchung von Filmen	65
3.2.2.	Scott McClouds Modell der Sprache-Bild-Bezüge	66
3.2.3.	Textsorten in Comics nach Klaus Kaindl	72
3.2.4.	Weitere Impulse aus Comics	74
3.3.	Typografie: Die grafische Repräsentation sprachlicher Zeichen	78
3.3.1.	Schopps Textmodell	78
3.3.2.	Typografische Kulturspezifika	79
3.3.3.	Typografie für verschiedene Arten des Lesens	81
3.3.4.	Aufgaben und Bearbeitungsmodi bei der Zieltexterstellung	81
3.3.5.	Zusammenfassung und Plädoyer für die Beachtung der Grafik	83
3.4.	Nutzen und Grenzen von Sprache-Bild-Modellen	84
4.	Translationspraxis	86
4.1.	Experteninterviews	86
4.1.1.	Allgemeine Methodik	86
4.1.2.	Allgemeiner Ablauf der Interviews zu <i>Sherlock</i>	88
4.1.3.	Methodische Besonderheiten der Interviews zu <i>Sherlock</i>	90
4.1.4.	Auswahl der Interviewpartner und Interviewauswertung	93
4.1.5.	Interview mit Synchronautor	94
4.1.6.	Interview mit Grafikdesigner	95

4.2.	Rekonstruktion des Translationsprozesses	95
4.3.	Übersetzungsprobleme und Übersetzungskritik der Inserts in Sherlock... ..	101
4.3.1.	Codes – das Problem der Kompaktheit	103
4.3.2.	Watsons Blogeinträge – Intertextualität und Wortspiele	108
4.3.3.	Zeitungen und andere Medien – das rechte Maß	109
4.3.4.	Realia.....	112
4.3.5.	‘Fülltexte‘: Realitätssimulanten, Extras oder unrezipiertes Beiwerk?.....	113
4.3.6.	„Quivive“ bei der Qualitätssicherung	116
4.3.7.	Zusammenfassung.....	120
5.	Schluss	121

0. Einleitung

Die BBC-Serie *Sherlock* (2010-12) war vor zwei Jahren Großbritanniens Fernsehexport-Hit. Die ‚BBC Showcase‘, die Fernsehexportmesse Großbritanniens und die größte weltweit, warb für sich mit einem Ausschnitt aus *Sherlock*, der die Synchronisation in verschiedenen Sprachen zeigte. Der BBC zufolge wurde *Sherlock* weltweit in über 180 Länder und Gebiete verkauft und entsprechend in viele Sprachen übersetzt. Wesentliche Elemente der Serie, die translatorische Herausforderungen darstellen, sind zum einen die schnellen Monologe des Protagonisten, zum anderen die häufig eingeblendeten Inserts – schriftliche Texte im Bild, die grafisch gestaltet und animiert sind. Das Besondere an der deutschen Übersetzung ist, dass sie die Inserts nicht wie sonst üblich mit Untertiteln wiedergibt, sondern Grafik, Animation und Position für die zielsprachlichen Inserts übernimmt.

Daraus erwachsen zwei Fragen: Wie können die Inserts verstanden und theoretisch konzeptionalisiert werden? Und wie können sie substitutiv, also wie in der deutschen Version, übersetzt werden? Die erste Frage wird aus zwei Perspektiven angegangen. Die Inserts in *Sherlock* werden zum einen mit Untertiteln verglichen und zum anderen wird ihr Verhältnis zum Film mit anderen Sprache-Bild-Konzepten verglichen. Die zweite Frage wird mittels Interviews beantwortet, die mit den am Translationsprozess Beteiligten durchgeführt wurden.

In der Einleitung folgen die wichtigsten Abkürzungen, Definitionen und die Beschreibung der allgemeinen Untersuchungsmethodik. In Kapitel 1 wird ein Überblick über die Geschichte der Inserts mit Blick auf ihre Übersetzung gegeben und die Inserts in *Sherlock* werden charakterisiert. In Kapitel 2 werden Inserts und Untertitel einander gegenübergestellt und nach semiotischen Aspekten verglichen. Dabei werden insbesondere Beispiele aus *Sherlock* mit Vorgaben aus Untertitelungsrichtlinien, wie dem *Code of Good Subtitling Practice* (Ivarsson/Carroll 1998a), verglichen. In Kapitel 3 werden verschiedene Ansätze zum Sprache-Bild-Verhältnis vorgestellt und auf ihre Anwendbarkeit zur Beschreibung von Inserts im Film überprüft. Darunter finden sich Hartmut Stöckls textbasierter, bildlinguistischer Ansatz (2004), Scott McClouds von der Comicpraxis inspiriertes semantisch-narratives Modell (1994), Jürgen Schopps translatorisch-typografischer Ansatz (2011), sowie ergänzend Klaus Kaindls translationswissenschaftliche Ausführungen zur Comicübersetzung (1999; 2008). In Kapitel 4 kommt die translationspraktische Seite zu Wort. Anhand der Interviews mit dem Synchronautor

der deutschen Version von *Sherlock* wird der Translationsprozess der Inserts rekonstruiert und die Produktionsbedingungen der Insertübersetzung werden erkundet. Abschließend werden anhand von Beispielen aus *Sherlock* potentielle Übersetzungsprobleme diskutiert, die im Zusammenhang mit Inserts auftreten können, wobei besonders die zweite Staffel von *Sherlock* mit ihrer großen Textmenge an Inserts eine unerwartete Vielfalt an Übersetzungsproblemen aufweist.

0.1. Abkürzungen

Für die verschiedenen Episoden von *Sherlock* werden folgende Abkürzungen verwendet:

	E	D	
ep01	„A Study in Pink“	„Ein Fall von Pink“	} Staffel 1
ep02	„The Blind Banker“	„Der Blinde Banker“	
ep03	„The Great Game“	„Das Große Spiel“	
ep04	„A Scandal in Belgravia“	„Ein Skandal in Belgravia“	} Staffel 2
ep05	„The Hounds of Baskerville“	„Die Hunde von Baskerville“	
ep06	„The Reichenbach Fall“	„Der Reichenbachfall“	

Angaben wie 'Staffel 1' oder 'ep04' beziehen sich immer auf die Filme in beiden Sprachen, es sei denn die Sprache ist im Text benannt oder durch den entsprechenden Buchstaben kenntlich gemacht, z.B. 'ep03D' nur für die deutsche Version „Das Große Spiel“. Zu den meisten zitierten Szenen finden sich Screenshots in Anhang C.

Quellenangaben werden genauso abgekürzt und beziehen sich bei den englischsprachigen Filmen immer auf die Sammelbox *Sherlock: complete series one & two* (2010/11) und bei den deutschsprachigen Filmen entsprechend auf *Sherlock: Eine Legende kehrt zurück. Staffel 1* (2011) oder *Sherlock: Eine Legende kehrt zurück. Staffel 2* (2012).

0.2. Definitionen

„Übersetzungen“ können im Allgemeinen als Produkte und als Prozesse beschrieben werden, was auch auf die Übersetzung von Inserts zutrifft. In dieser Arbeit wird der Begriff in beiden Bedeutungen verwendet: Als Translationsprozess bezeichnet er alle an der Erstellung der zielsprachlichen Version beteiligten Personen¹, sowie ihre

¹ Bei generischen, nicht weiter spezifizierten Tätigkeitsbezeichnungen, wie ‚der Übersetzer‘, sind unabhängig vom grammatischen Geschlecht stets Personen aller Geschlechter gemeint.

jeweiligen Handlungen. Als Produkt bezeichnet er die zielsprachlichen Texte, insbesondere die Inserts, die im Film vorkommen. Dabei werden die in der Translationswissenschaft typischen Gegenüberstellungen von ‚Ausgangstext‘ und ‚Zieltext‘, ‚ausgangssprachlicher‘ und ‚zielsprachlicher Version‘, ‚Original‘ und ‚Übersetzung‘, sowie konkret für diese Arbeit die Gegenüberstellung von ‚englischer‘ und ‚deutscher Version‘ als Synonyme verwendet. Sie sind nicht wertend gemeint, sondern denotieren nur die jeweiligen, oben genannten Filme.

Die Bezeichnung ‚Film‘ bezieht sich in Anlehnung an Hickethier (2007) auf einzelne audiovisuelle Produkte und „auf die Gesamtheit der Filme [...] als einer ideellen Einheit der Produkte“ (5). In dieser Arbeit werden von der Gesamtheit der Filme ausschließlich Spielfilme betrachtet, sodass ‚Film‘ als Kurzform für ‚Spielfilm‘ steht. Der Begriff ‚Inserts‘ setzt sich erst langsam für schriftliche Texte im Film durch. (vgl. Díaz Cintas 2007: Glossar; Hickethier 2007: 98) Andere Bezeichnungen sind ‚Ikonogramme‘ und ‚Ikonokinetogramme‘ für statische und bewegte Schriftzeichen im Film (vgl. Ehrenhauser 2007: 32) oder ‚titles‘, was etwa in Videobearbeitungssoftware wie *Final Cut Pro X* verwendet wird und daran erinnert, dass die Funktion zum Einfügen von Texten primär für die Erstellung der Titelsequenz eingesetzt wird (vgl. Apple 2012). Ivarsson/Carroll unterschieden 1998 zwischen ‚captions‘ und ‚displays‘:

We use the word ‘displays’ for the text in e.g. placards held by demonstrators, newspaper headlines, letters, graffiti and any other writing that has been recorded by the camera and has significance for the plot.

‘Captions’ are texts that have been added to the film or tape after shooting, texts that tell the audience when and/or where a scene is taking place or, in programmes of a more documentary nature, the name of a speaker and perhaps his position and title. (97)

Diese Unterscheidung liegt der vorliegenden Arbeit zugrunde, wobei anstelle von ‚captions‘ der Begriff ‚Inserts‘ verwendet wird und das Definitionskriterium sich nur auf die Produktionsweise beschränkt und nicht die Relevanz für die Handlung einschließt. Das heißt, als Inserts zählen alle Texte die unabhängig vom Dreh verfasst und bearbeitet und danach in den Film eingefügt werden, also sowohl Zeit-, Orts- und andere Angaben während der Handlung als auch Produktionsinformationen in Vor- und Abspann, sowie etwaige DVD-Menüs. Diese breite Definition ist aus translatorischer Sicht sinnvoll, um alle Texte, die bearbeitet und damit prinzipiell übersetzt werden können, mit einem Begriff zusammenzufassen: ‚Insert‘ ist mein Vorschlag für diesen Sammelbegriff.

In der Übersetzung von Text im Film wird in dieser Arbeit zwischen substitutiver beziehungsweise ersetzender und additiver beziehungsweise hinzufügender

Übersetzung unterschieden werden. Bei der substitutiven Übersetzung tritt der Zieltext im Zielprodukt an die Stelle des Ausgangstextes, wie es bei den übersetzten Inserts der Fall ist, während bei der additiven Übersetzung sowohl Zieltext als auch Ausgangstext im Zielprodukt bestehen bleiben, was bei den mit Inserts übersetzten Displays und bei Untertiteln der Fall ist. Bei der additiven Übersetzung ändern sich die Verhältnisse zwischen den einzelnen semiotischen Komponenten, hier Schrift und Bild, bei der substitutiven Übersetzung bleiben sie wie im Original.

Inserts werden mit Verweis auf ihren Inhalt auch als ‚Inserttexte‘, oder vereinfacht als ‚Texte‘ bezeichnet. Der Begriff ‚Text‘ im Singular ist jedoch wesentlich weiter gefasst und wird als multimodaler Text nach Stöckl (2004) verstanden. In Anlehnung an „Stil“ beschreibt Stöckl den multimodalen Text

„[...] als multistrukturale, komplexe Gestalt (Sandig 2001: 21), der der Charakter von „holistischen kommunikativen Zeichen“ (Hinnekamp/Selting 1989: 6) zukommt, die sozialen Sinn übermitteln. Um genau solche ganzheitlich wahrnehmbaren Gestalten handelt es sich bei Texten, die mehrere Zeichensysteme und mediale Formen integrieren. (18)

Damit können also auch komplexe Texte aus Sprache und Bildern als Einheit beschrieben werden, wobei auch einzelne abgeschlossene Teileinheiten unter Umständen als (Teil-)Texte beschrieben werden können. (Zu ‚Textsorten‘ im multimodalen Text vgl. 2004: 87)

Stöckl beschreibt auch Bilder als Texte (zur Definition vgl. 2004: Kap.1) und wendet sich deshalb gegen den Begriff ‚Text-Bild-Bezug‘. Stattdessen spricht er vom ‚Sprache-Bild-Bezug‘, um das Zusammenspiel zwischen Sprache und Bildern in statischen Medien zu beschreiben. Beim Übertragen dieses Konzepts auf den Film zeigt sich eine ungünstige Unschärfe. Dort ist es wichtig, zwischen dem Dialog als mündlicher Sprache und Inserts und Displays als schriftlicher Sprache unterscheiden zu können. Hierfür wurde keine Lösung gefunden, doch die Begriffe ‚Text-Bild-Bezug‘ und ‚Sprache-Bild-Bezug‘ werden synonym für das Verhältnis zwischen schriftlichem Text und dem Bild verwendet. Die Worte Bezug, Verknüpfung und Verhältnis werden synonymisch verwendet, wobei Bezug etwas konkreter zur Bezeichnung einzelner Typen von Sprache-Bild-Verknüpfungen verwendet wird. Schließlich sind ‚Filmbild‘ und andere Begriffe der Filmbeschreibung, insbesondere Kameraeinstellungen und -bewegungen, Hickethier entnommen (vgl. 2007: insbes. Kap. 4.3).

0.3. Methoden

In den folgenden Kapiteln kommen verschiedene Untersuchungsmethoden zum Einsatz. Die ersten drei Kapitel beruhen auf der klassisch geisteswissenschaftlichen Herangehensweise der Sekundärquellenrezeption, -interpretation und -diskussion, sowie der deduktiven Überprüfung mittels Beispielen aus der Textanalyse. Für die Interviews in Kapitel 4 wurde eine Methode der qualitativen Sozialforschung eingesetzt: das Experteninterview, das darauf ausgelegt ist, inhaltlich valide Informationen durch Befragung von Personen zu gewinnen, die an Prozessen beteiligt sind und deshalb als Experten für diese gelten. In diesem Fall wurden Personen befragt, die an der Übersetzung der Inserts in *Sherlock* beteiligt waren (vgl. Gläser/Laudel 2009; Meuser/Nagel 2002). Die Methode wird detaillierter in Kapitel 4 beschrieben. Im zweiten Teil des Kapitels werden wie für die Translationskritik typisch Ausgangs- und Zieltext miteinander verglichen, wobei die grundlegende Herangehensweise sich an Nords funktionaler Translationskritik (1997) orientiert, die auch die verschiedenen am Translationsprozess beteiligten Personen in ihren jeweiligen Rollen berücksichtigt. Entsprechend gehen auch Informationen zum Produktionskontext der Inserts in die Translationskritik mit ein.

Allen zugrunde liegt die Analyse der Inserts in *Sherlock*. Die Inserts und Displays der Serie wurden insbesondere zu Übersichtszwecken, aber auch für mögliche zukünftige quantitative Auswertungen, in einer Tabelle² erfasst. Dabei wurden neben der Einblendzeit oder Erscheinungszeit, dem deutschen und dem englischen Textinhalt weitere Informationen zu den sechs semiotischen Dimensionen notiert (vgl. Kap. 2.2-2.3), falls es Auffälligkeiten gab. Für die Zeiterfassung wurde für Staffel 1 der *VLC Player* Version 2.0.4 verwendet (VideoLanTeam 2011); nachdem jedoch Ungenauigkeiten von bis zu zwei Minuten zwischen Ausgangs- und Zieltext festgestellt wurden, wurde für Staffel 2 der *Media Player Classic* Version 6.4.9.1 verwendet (Gabest 2009). Dieser gibt die Zeit auf eine Sekunde genau an, was für ein Auffinden einzelner Szenen reicht, aber nicht für eine exakte Untersuchung des Timings. Mit dem *Media Player Classic* konnte etwa festgestellt werden, dass viele Inserts die Untergrenze von einer Sekunde Einblendzeit unterschritten, jedoch nicht genau um wie viele Millisekunden. Nach Hickethier ist ein Filmprotokoll nicht Selbstzweck, sondern soll die Untersuchung unterstützen. (vgl. 2007: 36) Die Insertübersicht wurde deshalb nur soweit vervollständigt, wie es für eine beispielbasierte Untersuchung notwendig ist; für quantitative Untersuchungen müsste

² Die Datei kann auf Anfrage bereitgestellt werden.

sie weiter vervollständigt werden. Die Insertlisten, die für die Erstellung der Inserts in *Sherlock* entwickelt wurden (vgl. Schlimgen et al. 2012; Anhang B), sind im Vergleich zur Übersichtstabelle zeitlich wesentlich genauer, konsequent ausgefüllt und zeigen die tatsächlich übersetzten Inserts und Displays. Für translatorische und semiotische Untersuchungen ist die Übersichtstabelle dennoch hilfreicher, da sie zusätzlich die potentiell zu übersetzenden Displays und Inserts, sowie nichtsprachliche Aspekte erfasst.

1. Geschichte und Erscheinungsformen von Inserts

1.1. *Geschichte der Inserts und der Insertübersetzung*

Inserts sind als „film titles“ oder „bewegte Typographie“ in der Gestaltungswissenschaft ausführlich untersucht worden. Die Geschichte der Inserts innerhalb des Films ähnelte lange der Geschichte der Untertitel (vgl. Ivarsson/Carroll 1998: Kap.2), wohingegen sich die Inserts im Filmvorspann seit den 1950er Jahren ständig experimentell weiterentwickelt haben und gestalterisch deutlich komplexer geworden sind. (vgl. z.B. Beinert 09.02.12; Woolman/Bellantoni 1999; Krasner 2012: 7-31) Die Geschichtsdarstellung kann dementsprechend je nachdem variieren, ob Schrift im Film als „titles“ oder als „inserts“ besprochen wird. In den Film- und Medienwissenschaften werden Inserts entweder als Teil des Filmvorspanns oder in historischen, kulturellen und gestalterischen Teilaspekten diskutiert. (vgl. Böhnke/Hüser/Stanizek 2006; Friedrich/Jung 2002) Die Translationswissenschaft hat sich bislang in Bezug auf Inserts vor allem den Filmtiteln und ihrer Übersetzung gewidmet (vgl. Bouchehri 2008), sowie der Übersetzungsanalyse einzelner Filme. Ein filmübergreifender Vergleich von Insertübersetzungen unter Einbeziehung eines Korpus steht noch bevor. (vgl. O’Sullivan 2012) Eine hervorragende Übersicht über Meilensteine der Insertgeschichte bot die Ausstellung *Moving Types* (2011-12), die anhand von etwa 300 Videos einschließlich Epochenüberblicken und Interviews mit namhaften Designern die Entwicklung der Inserts in den Bereichen Spielfilm, Nachrichten, Musikvideo, Werbung, Senderidentitäten und digitale Anwendungen nachzeichnete.³

Aufgrund dieses reichhaltigen Materials soll die Insertgeschichte hier nur zusammengefasst werden, um gleichzeitig die Möglichkeiten zur Übersetzung von Insert zu jedem historischen Abschnitt nachzuvollziehen. Das erste bekannte Vorkommen von Schrift im Film findet sich im Werbespot *Admiral Cigarette* (1897), in dem die Darsteller nach früherer Comicmanier ein Transparent mit dem Slogan „We all smoke“ halten. Während der Stummfilmzeit wurde das Geschehen im Bild ab 1903 mit Hilfe von Zwischentiteln schriftlich zusammengefasst; dabei handelte es sich um typografisch stilisierte, abgefilmte Schrifttafeln, die zwischen Filmabschnitten eingeschnitten wurden. Ivarsson/Carroll berichten weiter, dass die Zwischentitel ab 1917 gelegentlich auch im Bild angezeigt wurden. Die Übersetzung geschah

³ Ein Teil der Videos ist noch auf der Ausstellungswebseite zu sehen. (vgl. Z z g)

mechanisch-substitutiv, indem die Zwischentitel aus dem Filmstreifen ausgeschnitten und in der Zielsprache wieder neue hinzugeklebt wurden. (Ivarsson/Carroll 1998: 9) Die ersten Versuche, Schrift unabhängig vom Filmband auf die Leinwand zu projizieren, gab es bereits 1909 und sie wurden im Wandel der Projektionstechnik immer wieder neu unternommen; das damit verbundene Problem der Synchronisierung von Bild und Schrift konnte aber erst nach Erfindung des Zeitcodes in den Ende der 1980er zufriedenstellend gelöst werden. (9) Diese Art von „Untertiteln“ können als die ersten Inserts angenommen werden. Zudem wurden kreative Techniken angewandt, um Inserts oder insertähnliche Displays in das Filmbild einzubinden, wie das Filmen der Szene in einem mit Tünche beschriebenen Spiegel (vgl. *The Love of Zero* 1927: 2), das Anbringen von Buchstaben an Drähten, die sich langsam durch das Set gezogen wurden (vgl. *Des Pfarrers Töchterlein* 1912, zit. Pulch 2002: 15) oder späteren experimentellen Filmen das Auskratzen des Textes auf der Filmrolle selbst. Wenn diese Texte überhaupt übersetzt wurden, war dies nicht substitutiv möglich.

Mit Einführung des Tonfilms ab 1927 verschwanden die meisten Zwischentitel aus den Originalfilmen; für die Übersetzung der Filme etablierten sich sehr bald je nach Land Synchronisation oder Untertitelung. (Ivarsson/Carroll 1998: 10-11) Ivarsson/Carroll beschreiben verschiedene historische Methoden zum Imprägnieren oder Kopieren der Untertitel auf die Filmrolle: von mechanisch-thermischen Verfahren bis zu photochemischen und optischen, welche zwischen 1930 und 1990 nahezu unverändert eingesetzt wurden. (12-15) Es ist anzunehmen, dass den Filmemachern die gleichen additiven Verfahren zur Einbindung der Credits und anderer Inserts im Film zur Verfügung standen, sodass die Übersetzung der Schrift aus dem Original hauptsächlich ebenfalls additiv durch Hinzufügen von Untertiteln oder Inserts geschehen konnte. Weitere Möglichkeiten sind eine modusübergreifende, mündliche Ansage der Insertübersetzung im Dialog, sowie das substitutive Nachverfilmen von Szenen mit neuem zielsprachlichen Textmaterial. O’Sullivan belegt diese Praxis insbesondere für die Übersetzung von Displays. (vgl. 2012)

Für das Kino produzierte Untertitel waren lange für das Fernsehen ungeeignet, dessen Bildschirmauflösung wesentlich schlechter war. Deshalb wurden ab den 1940ern im Fernsbereich vermehrt eigene Systeme entwickelt, die die Einblendung von Untertiteln synchron zum physisch unveränderten Film ermöglichten. Während die anfänglichen Versuche mit paralleler Einblendung durch

zwei Projektoren oder dem Abfilmen der Untertitel mit separater Kamera und Mischung mit dem Filmsignal mit zu unscharfen Buchstaben führten, gab es bald Verbesserungen mittels automatisierter Lockkartensysteme und ab den 1960ern mit Schriftgeneratoren. Die Darstellung wurde zum ersten Mal flexibel an einzelne Zuschauergruppen, wie Hörgeschädigte, angepasst, als in den 1970ern der Teletext eingeführt wurde. Die darüber gezeigten Untertitel wurden in den folgenden 20 Jahren optisch noch dadurch optimiert, dass statt einer Schrifteinblendung durch das lokale Fernsehgerät über den Teletext direkt auf einen parallelen Fernsehkanal gewechselt werden konnte, der die Untertitel zentral mittels eines Keyers einblendete und ausstrahlte. (20-25)

Diese physische Loslösung der Schrift vom Film wurde im Originalfilm allerdings kaum angewandt, zumal Inserts, besonders Credits, als integraler Bestandteil des Films nicht von diesem getrennt werden sollten. Die anfangs statische Schrift im Filmvorspann langweilte die Zuschauer und so wurden ab den 1950ern die ersten animierten Titelsequenzen entwickelt. In der Folge wurde der Filmvorspann zu einem Kurzfilm im Film, der die Handlung zusammenfassend vorwegnimmt und das Publikum emotional auf den Film einstimmt. Als traditionelle Domäne von Grafikdesignern war der Filmvorspann auch eine Gelegenheit, der Öffentlichkeit neue Schriftanimationen zu demonstrieren. Diese Schriftdarstellung beeinflusste die Übersetzung jedoch kaum, da die Credits selten übersetzt wurden oder wenn, dann mit Hilfe gewöhnlicher Untertitel. Innerhalb der Filmhandlung wurde Schrift meist sparsam eingesetzt. Bekannte Einsatzformen im Bild sind handgeschriebene Notizen als Displays, die untertitelt oder nachverfilmt wurden; Handlungsraffer mittels Schlagzeilensequenzen, die untertitelt oder mündlich wiedergegeben wurden; sowie kurze Inserts für ein- oder überleitende Zeit- und Ortsangaben, die untertitelt oder aufgrund der lexikalischen Ähnlichkeit nicht übersetzt wurden. Weiterhin gab es Displays mit symbolischer Wortbedeutung, wie die Spiegelaufschrift „REDRUM“ in *The Shining* (1980: 121) oder die auf die Darsteller projizierten Worte in *Natural Born Killers* (1994: 38). Schließlich wurden Inserts gelegentlich für Pro- oder Epiloge verwendet, die aber meist auf separatem Hintergrund gezeigt wurden und entsprechend wie Zwischentitel durch Ersetzung übersetzt werden konnten. Besonders bekannt wurde der Prolog von *Star Wars* (1977: 10) mit seiner perspektivisch ins All gleitenden Schrift, wobei für die Übersetzung eine eigene Bildsequenz erstellt und flexibel eingeblendet wurde.

In der Untertitelung gab es eine Verbesserung der optischen Qualität ab 1988 mit Einführung der Lasergravierung der Untertitel, die in den 1990ern noch die kostengünstigere Methode gegenüber den teureren grafischen Untertiteln war. Daneben gab es die Untertitel außerhalb des Bildes, die über einen Videoprojektor auf die Leinwand oder auf einem separaten LED-Display eingeblendet wurden. (vgl. Ivarsson/Carroll 1998: 17-18) Die Einführung der DVD verhalf nicht nur der digitalen Untertitelung zum Durchbruch, mit der die Schrift als Bitmap-Grafik separat zum Bild gespeichert und dann auf Wunsch eingeblendet werden konnte; damit wurde auch die sprach- und zielgruppenspezifische Einblendung von Untertiteln durch Speicherung und Abruf verschiedener Untertiteldateien vom selben Datenträger entscheidend vorangebracht. (30-32) Seit Einführung des HD-Fernsehens schwinden die Unterschiede in der Auflösung von Kinoleinwand und Fernseh Bildschirm, sodass hier eine Annäherung der Untertitel für beide Plattformen beobachtet werden könnte.

Die flexible, zielgruppengerechte Einblendung von Untertiteln konnte noch nicht im Bereich der Inserts reproduziert werden. Unter Annahme, dass *Sherlock* den aktuellen Stand der Technik zeigt, ist festzustellen, dass auf DVDs zwar mehrere Sprach- und Untertitelversionen, allerdings nur eine Bildversion vorhanden ist, die entsprechend die Inserts in nur einer Sprache zeigt. So ergibt sich auf den deutschen DVDs von *Sherlock* die seltsame Konstellation, dass der Film im Originalton gehört, aber nur mit deutschen Inserts gesehen werden kann. Dass der Speicherplatz auf DVDs für mehrere Filmversionen kaum ausreicht, könnte dank der neuen Blu-Rays zu einem Problem der Vergangenheit werden. Dennoch ist es fraglich, ob die Hersteller für die Anpassung weniger Inserts eine zweite Bildversion mitliefern werden. Eine flexible Einbindung der Inserts steht im Moment außer Frage, da Inserts durch Rendering in das Filmbild übergehen, was notwendig ist, um sie als Teil des Bildes inklusive aller Effekte, zum Beispiel der Geschwindigkeitsunschärfe, darzustellen.

1.2. Aktuelle inhaltliche Trends

Inserts innerhalb des Films bedienen sich Grafikmitteln, die seit langem etabliert sind; Bereiche, in denen Neuheiten der Insertgrafik und -animation zu sehen sind, sind der Filmvorspann oder typografische Kunstfilme.⁴ Beim Betrachten der jüngsten Beispiele der Ausstellung *Moving Types* sind für das letzte Jahrzehnt zumindest zwei

⁴ Ein Beispiel von vielen ist der Vorspann zum Typophile Film Fest 5, in dem Buchstaben allerlei Metamorphosen unterlaufen, wie etwa als Kartoffeln frittiert werden (vgl. Barnson et al. 2009).

inhaltliche Entwicklungen festzustellen, die eine Zunahme der Schrift in Filmen erwarten lassen: Sprachenvielfalt und Informatisierung. Mit der Globalisierung hat das Bewusstsein für die Sprachenvielfalt zugenommen, was sich auch im Medium Film ausdrückt. Bereits im ausgangssprachlichen Film kommen zunehmend Figuren vor, die eine Fremdsprache sprechen und Untertitel werden. Im Vergleich zu typischen Untertiteln scheinen die Untertitel in Originalfilmen, beziehungsweise Inserts, aber grafisch besser an das Bild angepasst. Als Beispiel dient der Film *Slumdog Millionaire* (2008), der im Original zu einem Drittel auf Hindi spielt, das auf Englisch Untertitelt ist. Die Untertitel stehen an verschiedenen Positionen im Bild und haben semitransparente Hintergrundbalken in Farben, die dem jeweiligen Bildhintergrund ähneln.

Die zweite Entwicklung entspringt der digitalen Revolution und der damit einhergehenden Informatisierung. Die Verfügbarkeit und der Konsum von Informationen haben im Alltag deutlich zugenommen, was sich auch im Film zeigt. Auch die Inserts in *Sherlock* sind dieser Entwicklung geschuldet, denn der Regisseur wollte zwar Sherlocks Kommunikationsmethoden zeigen, aber nicht jedes Mal statische Detailaufnahmen von Computer- und Handybildschirmen machen müssen. (vgl. „Unlocking Sherlock“), sodass in der Serie Information von ihren Trägermedien losgelöst dargestellt wird. Andere Formen der Informationsinszenierung sind heute ebenfalls bekannt. Die Darstellungsform ‚Augmented Reality‘, bei der die Wirklichkeit im Detail und mit Informationen angereichert gezeigt wird, findet sich etwa im Film *Stranger Than Fiction* (2006). Der Protagonist ist ein Steuereintreiber und Zahlenfanatiker, der seinen Alltag nach Zahlen exakt ausrichtet. Seine Beschreibung wird bildlich dadurch gestützt, dass zu seinen Tätigkeiten überall Inserts mit Zahlen und Diagrammen eingeblendet werden, etwa ein fortlaufender Zähler für seine Schritte über den Zebrastreifen oder für seine Bürstbewegungen beim Zähneputzen.

Für die Übersetzung ist das Vorkommen vieler solcher narrativ bedeutenden Inserts eine Herausforderung, die über reine Translationsprobleme hinausreicht. So wurden in den beiden oben genannten Filmen die Inserts in der deutschen Version nicht immer übersetzt oder gar entfernt. Bei Inserts wie in *Stranger Than Fiction* und *Sherlock* besteht die Schwierigkeit darin, die Rechte, die technischen Voraussetzungen und die finanziellen Mittel für die Bildbearbeitung zu haben. Bei mehrsprachigen Originalfilmen, wie *Slumdog Millionaire*, können Probleme für Synchronisation und Ton entstehen. Beispielsweise müssten die fremdsprachlichen

Äußerungen aus dem Original in den zielsprachlichen Dialog eingeschnitten werden, wenn keine Sprecher dieser Fremdsprache verfügbar sind. Dabei entstünde das Problem, dass die Stimmen bei Übergängen wie dem sprachübergreifenden Code-Switching nicht mehr zusammenpassen würden. Im Fall von *Slumdog Millionaire* ist die Darstellung des Hindi im Deutschen weggefallen.

1.3. Charakterisierung der Inserts in Sherlock

Für Benedict Cumberbatch, den Darsteller von Sherlock, waren die Inserts der ersten Staffel von *Sherlock* ein filmisches Novum. (vgl. „Unlocking Sherlock“) Auch die Art der substitutiven Insertübersetzung, die in der deutschen Version zu sehen ist, erscheint neu. Der historische Überblick hat jedoch weitere Beispiele aus den vergangenen zehn Jahren offenbart, die animierte Inserts oder übersetzte statische Inserts im Film zeigten. Ob *Sherlock* tatsächlich das früheste Beispiel dieser Art von Insertverwendung ist, ist weniger wichtig als die Tatsache, dass die Serie Teil eines Trends der letzten Jahre ist, der sich langsam auch in der Übersetzung manifestiert.

Bei *Sherlock* mag die Übersetzung animierter Inserts ein Novum sein oder die Inserts mögen stärker grafisch integriert sein als ihre Vorgänger, markant sind die Inserts insbesondere wegen ihrer inhaltlichen Einbindung ins Geschehen. Ihre ästhetischen und narrativen Funktionen werden im Folgenden auch zur Orientierung für die weitere Arbeit aufgeführt.

Die Inserttexte in *Sherlock* lassen sich verallgemeinert vier Gruppen zuordnen. Zum einen gibt es Inserts, die die Kommunikation mit elektronischen Mitteln darstellen, zum anderen gibt es Inserts, die Sherlocks Gedanken als Assoziationen wiedergeben, drittens konventionelle Inserts und viertens Inserts, die in der Übersetzung neu hinzugekommen sind. In der ersten Gruppe gibt es Inserts verschiedener Textsorten und -längen: wiederkehrende – wie SMS-Nachrichten, Blogeinträge, Chat-Kommunikation, Handymenüs – und einmalige – wie die Benachrichtigung am Bankautomaten, die Tastatur eines Safes, eine Datenbankabfrage, ein Computerinterface oder ein digitaler Laborbericht. Für diese Inserts sind vier ästhetische Funktionen identifizierbar. Aus Sicht der Regie kann dank ihnen darauf verzichtet werden, bildfüllende Detailaufnahmen von Bildschirmen zu zeigen. Die Texte können räumlich verortet werden, etwa eine SMS in der Nähe ihres Empfängers. Sie sind nicht an ihre statische Form gebunden, sondern können nach Belieben animiert werden. Schließlich stellen sie den Einsatz neuer Technologien mit Hilfe futuristisch anmutender Darstellungsmuster dar, etwa wenn der Text über dem

Computerbildschirm schwebt. In dramatischer Hinsicht wirken sie komplementär zum Dialog: Sie sind Gesprächsbeiträge von räumlich entfernten Gesprächspartnern oder an diese gerichtet oder sie stellen die Kommunikation zwischen den Figuren und Maschinen dar. Narrativ können diese Insert drei Funktionen haben: Die Nachrichten wirken häufig als Auslöser für den weiteren Handlungsfortgang, beispielsweise wenn Sherlock mit dem Antagonisten Moriarty chattet. Einige Inserts, besonders Watsons Blogeinträge, sind intertextuelle Anspielungen auf die ursprünglichen Geschichten von Conan Doyle. Schließlich können die Nachrichten Spannung oder Komik erzeugen, wenn sie einen Widerspruch zur gezeigten Situation konstruieren. So spricht Watson in ep01 allein mit Sherlocks vermeintlichem Erzfeind und erhält zur selben Zeit SMS vom nichtsahnenden Sherlock, was in dieser Szene, in der Watsons Loyalität getestet wird, so wirkt, als würde er von beiden Gesprächspartnern abwechselnd beeinflusst. (vgl. ep01: 38)

Die zweite Gruppe von Inserts zeigt Sherlocks Gedanken, die meist aus ein-zwei Wörtern bestehen, die als Assoziationen zu Personen oder Objekten im Bild eingeblendet werden. Diese Gruppe ist hinsichtlich der Textsorten homogener und enthält manchmal auch nichtsprachliche Zeichen, wie Piktogramme, Diagramme oder schematische Darstellungen. Gelegentlich sind die Inserts komplexer aufgebaut, wenn sich Sherlock Wissensitems mit Kontext vergegenwärtigt, wie einen Wörterbucheintrag oder eine chemische Strukturformel. Die ästhetische Funktion dieser Inserts ist es, Gedanken zu visualisieren, was an sich schon eine künstlerische Herausforderung ist. Der besondere dramatische Reiz dieser Inserts liegt jedoch darin, dass sie die Gedanken des enigmatischen Protagonisten abbilden und damit nicht nur die Identifikation mit der Figur erleichtern, indem sie Sherlocks Perspektive simulieren, sondern auch einen Teil der Neugier der Zuschauer befriedigen, die dank der Inserts mehr wissen als Sherlocks Mitmenschen⁵. In narrativer Hinsicht ähneln diese Inserts den Erzähltextformen innerer Monolog oder Stream-of-Consciousness. In Bezug auf den Gesamttext sind diese Inserts Hinweise zur Fallaufklärung und damit ein wichtiges Element einer Detektivgeschichte.

Die dritte Gruppe könnte auch konventionelle Inserts genannt werden. Sie umfasst kurze einleitende Zeit- und Ortsangaben im Film, sowie die

⁵ Dies wird besonders durch Mrs Hudsons Kommentar deutlich, der die Sicht der Außenstehenden auf Sherlock verdeutlicht und angesichts der bestehenden Inserts für die Zuschauer ironisch wirkt: „Das ist Sherlock. Wie sollen wir jemals wissen, was in seinem komischen Kopf vorgeht!“ (ep04D: 51)

Produktionsinformationen im Filmvor- und -abschnitt. Ihre Funktionen sind bereits hinreichend besprochen worden und translatorisch wenig interessant.

In der Übersetzung kommt noch eine vierte Gruppe hinzu, die sehr heterogen ist. Displays des Originals werden in der deutschen Version als Insert übersetzt. Die Displays⁶ sind häufig Zeitungsschlagzeilen und -artikel, die das Geschehen zusammenfassen und als Zeitraffer dienen (vgl. *TVTropes* 14.09.12 „Spinning Paper“). Weiterhin können Displays Inserttexte der oben beschriebenen Kategorien enthalten, die nicht konsequent als Inserts umgesetzt wurden und die Übersetzung erschweren, beispielsweise die Detailaufnahme einer E-Mail-Nachricht. Es gibt genuine Displays, die schriftliche Figurenäußerungen darstellen, wie etwa Moriartys „I O U“. (vgl. Kap. 4.3.1.3) Schließlich können Displays auftreten, die zufällig im Bild sind oder bewusst als Anspielungen inszeniert werden, allerdings häufig wegen des grafischen Aufwands ohne Übersetzung bleiben, wie beispielsweise die Straßenschilder bei der Verfolgungsjagd in ep01 (vgl. 53). Sie zählen nicht mehr zu den Inserts, können aber dahingehend untersucht werden, ob ihre Übersetzung zum Verständnis notwendig gewesen wäre oder nicht.

⁶ Die Produktionsweise ist nicht überall ersichtlich, sodass es sich auch um unentdeckte Inserts handeln könnte.

2. Inserts und Untertitel

2.1. *Semiotische Typologisierung von Untertitelung und Insertübersetzung*

In diesem Kapitel wird zunächst die substitutive Insertübersetzung im Vergleich zu den drei großen Übersetzungsmodi Untertitelung, Synchronisation und Voice-Over nach Henrik Gottlieb (2005) kategorisiert. Danach wird ein neues Modell zur Beschreibung einzelner Inserts vorgestellt, das Inserts kontextunabhängig anhand allgemeiner semiotischer Dimensionen spezifiziert. Anschließend werden nach diesem Modell Inserts und Untertitel miteinander verglichen.

Henrik Gottlieb (2005) stellt eine semiotische Typologie der Translation vor, die möglichst alle denkbaren Arten von Translation in den Medien erfassen soll. Er definiert Translation als „any process, or product hereof, in which a combination of sensory signs carrying communicative intention is replaced by another combination reflecting, or inspired by, the original entity.“ (2005: 3) Dieser Translationsbegriff ist wesentlich weiter gefasst, als es in der Translationswissenschaft üblich ist, und umfasst explizit auch die Übertragung non-verbaler Zeichen, die in den audiovisuellen Medien eine große Rolle spielen. Auch Adaptionen zählt Gottlieb zur Translation, und zwar zur „inspirational translation“, die einen freien Bezug zum Ausgangstext hat – im Gegensatz zur „conventionalized translation“, bei der auf Konventionen der Textübertragung geachtet wird (4-5). Gottliebs typologische Einteilung basiert weiterhin auf Roman Jakobsons Unterteilung zwischen intersemiotischer, interlingualer und intralingualer Übersetzung (vgl. Jakobson 1959) – die letzten beiden fasst Gottlieb zu 'intrasemiotischer' Translation zusammen. Drittens unterscheidet Gottlieb Translation danach, ob sich für die Rezipienten die verwendeten semiotischen Kanäle ändern, dabei können die gleichen, andere, mehr oder weniger Kanäle⁷ genutzt werden (vgl. 2005: 13). Beispielsweise werden bei der Audiodeskription eines Films für Sehgeschädigte weniger Kanäle angesprochen, denn das Bild aus dem ursprünglichen Film fällt weg, während die sprachliche Beschreibung den gleichen Kanal einnimmt wie der Dialog. Schließlich wird bei der intersemiotischen Translation zwischen non-verbal bleibender, verbalisierender und deverbalisierender Translation unterschieden. Eine Filmadaption eines Romans wird

⁷ Ob mit 'semiotischen Kanälen' (eigene Übersetzung) tatsächlich Kommunikations- und Wahrnehmungskanäle oder aber semiotische Systeme gemeint sind, bleibt unklar. Gottlieb unterscheidet bei semiotischen Kanälen in audiovisuellen Medien etwa zwischen "image", "writing", "sound effects" und "speech". (2005: 13)

etwa als deverbalisierend angesehen, da in der semiotischen Zusammensetzung des Films das Verbale einen kleineren Anteil einnimmt, während die Bilder wichtiger werden. (2005: 8)

Gottliebs semiotische Gegenüberstellung der drei wichtigsten Arten der audiovisuellen Translation wird im Folgenden wiedergegeben; zusätzlich ordne ich zum Vergleich die Translation von Inserts in dasselbe Schema ein.

Translation type	Semiotic categorization	Prepared	Written	Additive	Synchronous	Transient	Polysemiotic
'Normal' subtitling	Cell 24: Conventional, interlingual and diasemiotic	+	+	+	+	+	+ (4 channels)
Voice-over	Cell 30 [sic]: Conventional, interlingual and isosemiotic	+ / -	-	(-)	-	+	+ (3 channels)
Dubbing	Cell 23: Conventional, interlingual and isosemiotic	+	-	-	+	+	+ (3 channels)
Substituting translation of inserts	Cell 23: Conventional, interlingual, isosemiotic	+	+	- / (+)	+	+	+ (4 channels)

Tab. 1: „Translation methods I: Semiotic qualities (intended audiences)“ (Alle Inhalte mit Ausnahme der letzten Zeile nach Gottlieb 2005: 23)

Die ersetzende Übersetzung von Inserts, wie sie für die deutsche Version von Sherlock vorgenommen wurde,⁸ ähnelt in ihren semiotischen Eigenschaften eher der Synchronisation als der Untertitelung. Sie folgt übersetzerischen Konventionen, ist interlingual und isosemiotisch, denn in der Übersetzung werden dieselben Kanäle genutzt wie im Original. Die Übersetzung erfolgt nicht wie beim Dolmetschen ad hoc, sondern wird vorbereitet. Ihre Schriftlichkeit ist ihr einziger Gegensatz zur Synchronisation. Sie ist in der Regel substitutiv, nicht additiv wie die Untertitelung, bei der Schrift zum Film hinzugefügt wird. Fälle, in denen ein Insert hinzugefügt wird, während das Display aus dem Original noch zu sehen ist, könnten in einer Detailanalyse zwar als additiv diskutiert werden. Sie kommen aber einerseits bisher

⁸ In der deutschen Version von Sherlock standen die Übersetzungen meistens anstelle der Ausgangstexte. Es gibt auch nicht-substitutive Möglichkeiten der Übersetzung, etwa das Beibehalten der Originaltexte und Einblenden der Inserts daneben in der russischen Version; sie haben jedoch andere semiotische Eigenschaften.

zu selten vor, um eine dominante Tendenz bei der Insertübersetzung darzustellen, und werden andererseits in Gottliebs sehr allgemeiner Einteilung beide dem semiotischen Kanal Schrift zugerechnet (vgl. 2005: 14). Die ersetzende Übersetzung von Inserts ist, zumindest in *Sherlock*, mit dem übrigen Filmbestandteilen synchronisiert und sie ist vorübergehend, da die Einblendungen nur für begrenzte Zeit lesbar sind. Die semiotischen Kanäle, die die Übersetzung anspricht, sind dieselben wie bei der Untertitelung: Bild, Klang(effekte), Sprache und Schrift⁹. Im Hinblick auf semiotische Veränderungen bei der Translation ist also die ersetzende Übersetzung von Inserts, bis auf den Aspekt Schriftlichkeit, mit der Synchronisation vergleichbar, während bei der Untertitelung durch das Hinzufügen von Schrift grundsätzlich die semiotische Zusammensetzung und damit die Rezeption verändert wird.

Gottlieb bietet weiterhin eine auf eigener Erfahrung basierende Beschreibung von medienpolitischen Eigenschaften von verschiedenen Arten der Translation. Die folgende Tabelle ist ebenfalls inhaltlich von Gottlieb übernommen und um die ersetzende Übersetzung von Inserts ergänzt. Die letzte Zeile basiert auf den in dieser Arbeit gewonnenen Erfahrungen, sowie auf Analogien zu den anderen Einträgen in der Tabelle. Damit hat sie propositionellen Charakter und dient der Übersicht in der Argumentation, kann aber nicht Anspruch auf Vergleichbarkeit oder quantitativer Verhältnismäßigkeit erheben. Die Skala reicht von '0' am unteren Ende bis zu vier Sternen am oberen.

Type of Production	Dubbed TV	Subtitled TV	Voiced-over TV	Substituted Inserts on TV
Affordability	**	****	****	(***)
Semiotic authenticity	***	*	**	***
Dialogue authenticity	0	****	*	-
Content mediation	****	**	***	****
Access to original	*	****	**	*
Foreign-culture mediation	**	****	**	?
Foreign-language Training	0	****	*	0

⁹ eigene Übersetzung

Literacy Training	0	***	0	**
Domestic-language boosting	***	**	**	**
Linguistic Integrity (no translationese)	*	**	***	**

Tab. 2: „Translation methods II: Media-political qualities (general audiences)“ (Alle Inhalte mit Ausnahme der letzten Spalte nach Gottlieb 2005: 24)

Die Übersetzung von Inserts wird hier versuchsweise den drei großen Arten der audiovisuellen Übersetzung gegenübergestellt. Sie wird jedoch prinzipiell ergänzend zu einer der drei anderen Arten eingesetzt, da neben Inserts in Filmen fast immer auch Dialoge zu übersetzen sind. Dennoch kann die Gegenüberstellung ein relatives Verständnis eröffnen und Entscheidungskriterien für oder gegen den Einsatz dieser Translationsart liefern.

Die ersetzende Übersetzung von Inserts kostet mindestens so viel wie die klassische Untertitelung, zusätzlich können jedoch Kosten für die grafische Bearbeitung anfallen; Erfahrungswerte gibt es meines Wissens noch nicht. Die semiotische Authentizität ist, wie bei der Synchronisation, recht hoch; es werden die gleichen Kanäle wie im Original genutzt. Die Authentizität der Dialoge wird in der Regel von den Inserts nicht beeinflusst, es sei denn die Dialoge werden in den Inserts fortgeführt; in diesem Fall gilt wie bei der Synchronisation, dass das Original aus der Übersetzung nicht mehr hervorgeht. Inhaltlich sind keine Reduktionen zu erwarten, da schon die Inserts im Original denselben Raum- und Zeitgrenzen unterworfen sind. In dieser Art der Insertübersetzung besteht kein Zugang zu den Inserts des Originals. Sprachlich trifft dies voll zu; in Bezug auf Grafik und Animation können die Inserts zwar dem Original folgen, die Zuschauer haben jedoch keine Möglichkeit dies zu erkennen. Inwieweit die fremde Kultur allein durch die sprachlichen Zeichen vermittelt wird ist unklar. Das Erlernen der Fremdsprache wird durch die ersetzende Insertübersetzung gar nicht begünstigt. Die Lesefähigkeit hingegen wird durch das Vorhandensein von Inserts trainiert, allerdings weniger als durch Untertitel, da die meisten Filme weniger Inserts als Dialog enthalten. Die eigene Sprache wird durch übersetzte Inserts in gleichem Maße begünstigt wie durch Untertitel, eventuell sogar mehr, da insgesamt weniger fremdsprachliches Material im Film übrig bleibt. Die zeitlich-räumlichen Beschränkungen und die Einbindung in das filmische Geschehen sind für Inserts ähnlich wie für Untertitel; daraus lässt sich eine ähnliche Anbindung an die Zielsprache ableiten, denn Übersetzungen, die stark von der Ausgangssprache

beeinflusst sind, entstehen häufig aufgrund von Platzmangel oder notwendigen Rückkoppelungen an das Bild und den Dialog.

Anhand dieser Gegenüberstellung begründet Gottlieb, inwiefern jede dieser drei am häufigsten anzutreffenden Arten der audiovisuellen Translation ihre Berechtigung hat und in verschiedenen Ländern favorisiert wird. Für Deutschland als Synchronisationsland gilt dabei:

When money is not the option, and broadcasters emphasize semiotic authenticity, boosting of the domestic language and smooth content mediation (in other words: viewer-friendly and localized versions of foreign productions), dubbing is the undisputed choice. As a covert form of translation, dubbing strikes a comfortable balance between presenting foreign (TV) genres and interestingly 'exotic' settings and at the same time ridding viewers of two subtitling evils: listening to incomprehensible dialogue and having to read while trying to enjoy the action onscreen. (Gottlieb 2005: 25)

Folgt man dieser Einschätzung, sollte auch die ersetzende Übersetzung von Inserts in Deutschland Anklang finden, solange sie keine zu große finanzielle Bürde wird. Sie unterstützt die Semiotik des Originals und kommt auch in anderen Aspekten der Synchronisation nahe. Nur ihre Schriftlichkeit rückt sie in die Nähe der Untertitelung und es bleibt abzuwarten, wie die deutschen Zuschauer auf mehr Schrift im Bild reagieren. Für untertitelnde Länder ist die Übersetzung von Inserts aber ebenso interessant, werden doch mit den Mitteln der Schrift einige der Vorteile der Synchronisation abgeschöpft. Während die ersetzende Übersetzung von Inserts in semiotischer Hinsicht attraktiv wird, repliziert sie doch Nachteile wie den fehlenden Zugang zum Original. Länder, die darauf bestehen den Ausgangstext unverändert zu vermitteln, könnten die Translationsvariante wählen, die in der russischen Version von *Sherlock* verwendet wird: das parallele, räumlich versetzte Einblenden von Original und Übersetzung. Der tatsächliche Grund für diese Translationsentscheidung steht jedoch nicht fest und wäre auch nicht übertragbar, da Russland in der Regel Voice-Over favorisiert. Die Reaktionen in Untertitelungs- und Voice-Over-Ländern auf die neuen Möglichkeiten und Anforderungen der Insertübersetzung, sei sie substituierend oder nicht, bleiben abzuwarten.

Schließlich müssen diese Ergebnisse relativiert werden. Gottliebs und meine Einschätzung beruhen vor allem auf persönlicher Erfahrung; eine quantitative Validierung steht noch aus. In semiotischer Hinsicht sind die Ergebnisse in einzelnen Details kritisierbar, im Allgemeinen allerdings plausibel und zur Beschreibung allgemeiner Tendenzen fruchtbar. Dies ist gleichzeitig auch ihr Nachteil. Es können hieran zwar allgemeine Entscheidungen für oder gegen Synchronisation, Untertitelung und Voice-Over getroffen werden, aber semiotische Probleme einzelner

Filmszenen oder die Wirkung einer Kombination verschiedener Translationsarten sind hiermit noch nicht geklärt. Für die Betrachtung der ersetzenden Insertübersetzung, die meist nur komplementär in einzelnen Filmausschnitten zum Einsatz kommt, kann dies nur ein grober Einstieg sein.

2.2. Semiotische Dimensionen von Inserts

Zur Beschreibung einzelner Inserts gab es meines Wissens bisher noch kein Modell. Das folgende neu entworfene Modell soll eine möglichst vollständige Beschreibung der relevanten semiotischen Bestandteile von Inserts ermöglichen und dient als Grundlage für den weiteren Vergleich von Inserts und Untertiteln. Aus der Betrachtung der Inserts in *Sherlock* wurden relevante semiotische Dimensionen¹⁰ von Inserts abgeleitet, mit denen Inserts unabhängig vom jeweiligen Film beschrieben werden können. Die sechs Dimensionen können jeweils nach verschiedenen Kriterien und mittels unterschiedlicher Modelle aus den entsprechenden Bereichen näher beschrieben werden. Momentan stehen noch nicht für alle Dimensionen geeignete Beschreibungskriterien fest. Die Dimensionen wurden folgendermaßen benannt: Inhalt, Timing, Position, Grafik, Animation und Soundeffekte.

Die Dimension 'Inhalt' umfasst Information und linguistische Aspekte. Der Inhalt besteht aus schriftlichem Text und kann daher mit allen gängigen Modellen der Übersetzungswissenschaft, der Linguistik und der Literaturwissenschaft näher beschrieben werden. Das 'Timing' beschreibt die zeitliche Einbettung der Inserts im Film, insbesondere die Zeitpunkte des Ein- und Ausblendens, sowie die Anzeigedauer, sowie die Dauer der Animationen und unbewegten Phasen. Damit bestimmt das Timing die Lesbarkeit der Inserts wesentlich mit.

Unter 'Position' ist einerseits die Position auf dem Bildschirm zu verstehen, andererseits die Position relativ zu den dargestellten Figuren, Objekten und Orten. Die Position auf dem Bildschirm kann – wie die Textausrichtung in einem Dokument – nach einem 3x3-Raster beschrieben werden und variiert beispielsweise zwischen 'unten zentriert', 'oben links' oder dem 'gesamten Bildschirm'. Die Position relativ zur dargestellten Welt kann dreidimensional beschrieben werden, zum einen 'über', 'unter', 'rechts' oder 'links' von Personen und Objekten, zum anderen aber auch 'vor'

¹⁰ Dieser Begriff ‚Dimensionen‘ entspricht nicht der üblichen Verwendung im *Handbuch der Semiotik* (Nöth 2000), ist aber bewusst so gewählt, um auch die Aspekte von Schrift im Bild hervorzuheben, die in der audiovisuellen Translation kaum diskutiert werden. Aus semiotischer Sicht handelt es sich um Teilaspekte des Signifikants Insert. Sie müssen keine Bedeutung tragen, können es in einigen Fällen aber tun – z.B. prototypische Soundeffekte. Damit haben sie einen Zwischenstatus zwischen sekundärer Zeichenebene und Zeichensystem mit unbegrenzter Anzahl an Zeichen mit potentieller Bedeutung. (vgl. IX 5 „Film“)

oder 'hinter' ihnen. Es ist weiter möglich, zwischen konventionellen, nicht integrierten Inserts, die sich gewöhnlich *vor* der dargestellten Welt befinden, und integrierten Inserts, die in die dargestellte Welt eingebettet sind, zu unterscheiden¹¹. Schließlich ist es möglich, die Neigung der Schrift in verschiedenen Winkeln relativ zur Bildschirmunterseite oder -vorderseite beziehungsweise zu wichtigen Ebenen der dargestellten Welt, zum Beispiel Boden, Wände usw., festzustellen.

Die Dimension 'Grafik' beinhaltet alle unbewegten visuellen Merkmale der Texte. Darunter fallen zum Beispiel Schriftart und -größe, Farben, Umrandung, aber auch die Ausdehnung in die Tiefe bei dreidimensionalen Buchstaben¹². Zur Beschreibung eignen sich Kriterien der Typografie, die bereits gut dokumentiert worden sind (vgl. z.B. Schopp 2011); zur Beschreibung komplexerer Grafikmerkmale, wie etwa Muster oder Farbverläufe, könnten geeignete Modelle im Bereich Grafikdesign gesucht werden.

Die Dimension 'Animation' umfasst alle Veränderungen der Schriftzeichen über den zeitlichen Verlauf hinweg: Bewegungsabläufe, Größen- oder Farbänderungen, Ersetzungen, Aus-, Ein- und Überblendungen etc. Die Einbindung geeigneter Beschreibungsmodelle steht noch aus; Modelle der Schriftanimation sollten aber im Bereich Grafikdesign zu finden sein, zumal Schriftanimationen bereits standardmäßig in Grafikbearbeitungs- oder Präsentationssoftware eingesetzt werden. Schließlich bleibt die Dimension 'Soundeffekte' näher zu bestimmen. Darunter sind alle auditiven Signale zu verstehen, wie Töne, Geräusche oder Musik, die insbesondere zeitlich in erkennbarem Zusammenhang mit den gezeigten Inserts stehen. Zur Beschreibung könnten Kriterien aus der Musikwissenschaft und der Tontechnik in Betracht gezogen werden, ein für Linguistik und Übersetzungswissenschaft handhabbarer Kriterienkatalog muss aber noch gefunden werden.

Abgesehen von den präferierten, oben beschriebenen, rein deskriptiven Beschreibungsmethoden stehen stellvertretend oder ergänzend auch interpretative Methoden aus Literatur-, Kultur- und Filmwissenschaften zur Beschreibung der Inserts zur Verfügung. Sie arbeiten etwa mit Vergleichen – z.B. ein Buchstabe ist grafisch wie ein bestimmtes Tier gestaltet – mit wirkungsästhetischen Interpretationen – z.B. eine Texteinblendung wird von einer beruhigenden Musik

¹¹ Eine zusätzliche Binnendifferenzierung nach verschiedenen Graden der Integration ist denkbar. Wichtig ist hier, dass Inserts nicht nur anhand ihrer Bildschirmposition, sondern erst anhand ihrer Interaktion mit der dargestellten Welt als integriert oder nicht integriert angesehen werden.

¹² siehe z.B. die Titelsequenz von *Panic Room* (2002)

begleitet – oder mit narrativ-funktionalen Interpretationen – z.B. die harten Kanten eines Untertitels stehen im Gegensatz zur vorgeblichen Empathie des Sprechers, charakterisieren die Figur als rechthaberisch oder stützen das wiederkehrende Motiv der Exaktheit.

2.3. Vergleich zwischen Inserts und Untertiteln

Anhand des oben beschriebenen Modells der semiotischen Dimensionen werden im Folgenden Inserts und Untertitel miteinander verglichen. Die Vergleichsgrundlage bilden folgende Materialien: Für die Aussagen über Inserts werden hauptsächlich die Merkmale der Inserts in *Sherlock* herangezogen; Verallgemeinerungen werden darüber hinaus mit Blick auf die Exponate der Ausstellung *Moving Types* formuliert (vgl. 2011/12; Z zg). Aussagen über Untertitel werden auf der Basis von Untertitelungsnormen getroffen: zum einen anhand der wegweisenden Richtlinien ‘Code of Good Subtitling Practice‘ (Ivarsson/Carroll 1998a) mit Ergänzungen aus dem zur gleichen Zeit erschienen Standardwerk *Subtitling* (Ivarsson/Carroll 1998), zum anderen anhand der aktuellen Richtlinien der ARD für den deutschen öffentlich-rechtlichen Sender *das Erste* (Bayerischer Rundfunk, k.D.); die Beispiele stammen wiederum aus *Sherlock*.

Zum Vergleichsmaterial ist zu sagen: Während Inserts noch wenig erforscht sind, weshalb die beispielbasierte, induktive Herangehensweise hier plausibel erschien, sind Untertitel in der Forschung gut dokumentiert und werden in der Praxis täglich in großer Menge produziert. Um insbesondere bei Fernsehsendern eine gleichbleibende Qualität zu garantieren wurden Untertitelungsrichtlinien entwickelt; da viele Untertitelungsforscher aus der Praxis kommen und zudem didaktisch tätig sind, verwundert es nicht, dass auch in der Forschung Richtlinien und normative Ansätze dominieren. Sie orientieren sich an den technischen Grenzen ihrer Zeit und müssen mit dem technischen Fortschritt stets hinterfragt werden. Deshalb wurde einerseits der von ESIST¹³ anerkannte ‘Code of Good Subtitling Practice‘ (Ivarsson/Carroll 1998a) ausgewählt – das Handbuch *Subtitling* (1998) bietet eine hervorragende Übersicht über die Geschichte, Praxis und den damaligen Stand der Technik. Um späteren Veränderungen durch technische Entwicklungen Rechnung zu tragen, wurde zum anderen ein aktuelles Beispiel deutscher Richtlinien¹⁴ hinzugenommen.

¹³ European Association for Studies in Screen Translation

¹⁴ Die Angaben sind der Webseite des Programms *Das Erste* entnommen und richten sich an die interessierte Öffentlichkeit. Ob Untertitler dieselben oder detailliertere Richtlinien erhalten, ist unklar. Die Richtlinien sind nicht nur für Spielfilme, sondern auf alle Sendungen ausgelegt.

In Deutschland werden zwar – etwa im Unterschied zu den skandinavischen Ländern – fremdsprachige Filme meist synchronisiert und die Untertitel vorrangig für Hörgeschädigte produziert, das schmälert jedoch nicht die Aussagekraft der Richtlinien für die internationale Praxis, denn erstaunlicherweise werden translatorische Aspekte in beiden zugrunde gelegten Richtlinien nicht erwähnt. Vielmehr orientieren sich die Richtlinien an den Lesevoraussetzungen des (Ziel-)publikums, egal ob in der Produktion ein Sprachwechsel vollzogen werden muss oder nicht. Im Handbuch *Subtitling* findet sich zwar ein eigenes Kapitel zu „Translation and adaptation“ (85), darin werden aber nicht spezifische Probleme des Sprachentransfers behandelt, sondern vielmehr allgemeine Untertitelungstechniken, die auch bei der Untertitelung innerhalb einer Sprache angewendet werden.¹⁵

Die reine Textmenge ist bei Untertiteln im Vergleich zu Inserts meist ungleich größer. Gleichwohl ist in der Praxis der Einsatz von Inserts nicht unüblich; dass Inserts bisher in der Sprach- und Translationswissenschaft kaum thematisiert wurden, kann gerade an ihrer Kürze und meist denotativen Natur liegen. *Sherlock* allerdings enthält im Vergleich zu anderen Filmproduktionen eine exzessive Menge an Inserts, die teilweise erheblich länger sind als die üblichen ein bis zwei Worte, sodass sie als kurze Texte auch für die Translationskritik interessant werden. Deshalb wurden neben der allgemeinen semiotischen Gegenüberstellung, die nun folgt, weiter unten auch translatorische Probleme näher untersucht (vgl. Kap. 4.3).

2.3.1. Inhalt

Die Dimension ‚Inhalt‘ umfasst neben den inhaltlichen auch alle sprachlichen Phänomene. Generelle Unterschiede zwischen Inserts und Untertiteln zeigen sich bei dieser Dimension in der Nähe zu schriftlichem oder mündlichem Ausdruck, in der Textlänge und beim Einsatz bekannter Textmuster¹⁶. Die Inserts in *Sherlock* weisen dabei eine höhere Varianz und prinzipiell eine höhere Bandbreite an Darstellungsmöglichkeiten auf als Untertitel. Untertitel sind stärker konventionalisiert und zeigen textsortenspezifische sprachliche Merkmale, während die Inserts in *Sherlock* Merkmale anderer Textsorten imitieren.

¹⁵ Speziell für die interlinguale Untertitelung Relevantes lässt sich hauptsächlich aus der Übersicht der nationalen Untertitelungspraktiken schlussfolgern (vgl. 5-8): Sie sind als kulturspezifische Rahmenbedingungen interessant – und aus dem Aspekt der Verständnisschwierigkeiten (vgl. 86-87) – undeutlich Gesprochenes ist in der Fremdsprache potenziell noch schwieriger zu verstehen.

¹⁶ Textmuster sind nach Stöckl „prototypische Eigenschaften des verbalen Texts“. (2004: 114)

Untertitel sind vor allem als Ersatz für den Dialog konzipiert; deshalb sind sie in der Regel dem mündlichen Ausdruck näher, auch wenn sie aufgrund der Darstellungsform nicht zu deutlich gegen schriftsprachliche Konventionen verstoßen dürfen. Ivarsson/Carroll begründen weiterhin: „The language should be (grammatically) ‘correct‘ since subtitles serve as a model for literacy.“ (1998a: Abs.9) Die Nähe zur Mündlichkeit äußert sich bei Untertiteln beispielsweise in eigenen Interpunktionsregeln. Die meisten Untertitel, die möglichst abgeschlossene Sinneinheiten bilden sollen, werden mit einem Punkt beendet; nicht immer handelt es sich dabei um syntaktisch vollständige Sätze. (vgl. Abs.7; 1998: Kap. 8) Eine derartige Verschriftlichung ist auch aus anderen dem mündlichen Ausdruck nahestehenden Texten bekannt, wie Theaterdialogen oder journalistischen Texten.

Untertitel für Hörgeschädigte sollen darüber hinaus nicht nur den Dialog, sondern auch alle nicht-sprachlichen auditiven Bestandteile des Films übertragen. Dazu enthalten die Untertitel Hinweise auf lautliche Äußerungen – Husten, Schreie, Lachen usw. – auf Geräusche – Knarren, Klicken usw. – und auf Musik. Aus Sicht nicht Hörgeschädigter sind diese Informationen in den Untertiteln, ebenso wie Namen, redundant; für Hörgeschädigte sind sie umso wichtiger, wenn die Lautquelle nicht im Bild zu sehen ist. (vgl. 1998a: Abs. 10)

Überdies dienen Untertitel dazu, die gelegentlich auftretenden fremdsprachlichen Schriftelemente im Bild zu übersetzen. Dabei werden längere Textabschnitte inhaltlich zusammengefasst, da die maximale Länge von Untertiteln eingehalten werden muss. Sie beträgt je nach Darstellungsplattform in der Regel 35-40 Anschläge je Zeile bei maximal zwei Zeilen je Untertitel (vgl. Abs.19, T6, T7).¹⁷

Inserts sind selbst Schriftelemente im Bild oder geben ausgangssprachliche Schriftelemente wider. Damit orientieren sie sich in der Tendenz stärker am schriftlichen Ausdruck. Sie können in ihrer Textlänge stärker variieren als Untertitel. Die Inserts in *Sherlock* reichen von einzelnen Wörtern, die Sherlocks Gedanken darstellen, bis zu ganzen Absätzen, bei Watsons Blogbeiträgen. Den Extremfall bildet ein langes Insert, das ein Vielfaches der Bildschirmfläche beansprucht, bei normaler Vorführgeschwindigkeit allerdings nicht mehr lesbar ist. (vgl. Kap. 4.3.5) Die Textlänge von Inserts ist somit durch die Größe des Bildschirms und die Vorgaben zur Lesbarkeit begrenzt; Untertitel sind zusätzlich dadurch begrenzt, dass sie einen

¹⁷ Ivarsson/Carroll benennen die Zahl der Zeichen nicht exakt, sondern geben an, die Untertitel sollten auf jedem Bildschirm sichtbar sein. In den ARD-Richtlinien beträgt die Zahl 36 Anschläge je Zeile; „Im Idealfall sind die fertigen Untertitel jeweils maximal zwei Zeilen lang“ (BR, k.D., „Vorproduktion“), „in Ausnahmefällen wird auch dreizeilig untertitelt“. („Gestaltung“)

möglichst großen Teil des Bildes unverdeckt lassen sollen. Die Inserts in *Sherlock* zeigen, dass Inserts im selben Film zur Darstellung unterschiedlicher Textsorten eingesetzt werden können: SMS-Nachrichten und Blogeinträge sind zwei der häufiger auftretenden.

Aufgrund der begrenzten Einblendzeit sind die Zuschauer darauf angewiesen, den Text im Bild schnell verstehen zu können. Dazu spielt bei Untertiteln vor allem die Segmentierung auf Phrasen- und Satzebene eine große Rolle. Eine gelungene Segmentierung nach Sinneinheiten erleichtert ein schnelles Verständnis der Untertitel, wodurch die Lesezeit verkürzt wird. Die eingesparte Zeit können Untertitler wiederum dafür nutzen, komplexere Ausdrücke einzusetzen oder inhaltlich weniger zu komprimieren, oder sie können den Zuschauern mehr Zeit für die Betrachtung des Bildes zur Verfügung stellen. Für Inserts gelten die Prinzipien der Segmentierung gleichermaßen; dennoch sind Inserts nicht immer auf eine gute Segmentierung angewiesen, da die zeitlichen Einschränkungen bei ihnen nicht ganz so hoch sind (vgl. Kap. 2.3.2).

Um das Textverständnis weiter zu erleichtern, können Inserts und Untertitel auf bekannte Textmuster zurückgreifen, die dazu beitragen, dass Zuschauer den Inhalt leichter antizipieren und Passagen gleich beim ersten Lesen verstehen. Während Untertitel insbesondere über Vereinfachungen der Lexik und Syntax das Leseverstehen beeinflussen können, haben Inserts zusätzlich die Möglichkeit, Textmuster durch die Anordnung der Textelemente auch visuell zu verdeutlichen. So trägt beispielsweise die Tatsache, dass Sherlocks Unterschrift „SH“ in seinen SMS in einer separaten Zeile steht, dazu bei, dass sie tatsächlich als Unterschrift und der gesamte Absatz als SMS erkannt wird. (vgl. ep01D: 38) Ein weiteres Beispiel ist ein Dropdown-Menü mit verschiedenen Handydiensten, aus denen Sherlock einen Wetterdienst auswählt. (vgl. 26) Die senkrecht untereinander angeordneten Worte sind schnell als Liste erkennbar. Aus der Erfahrung mit Dropdown-Menüs wissen die Zuschauer, dass nicht alle Einträge relevant sind, sondern nur der eine auszuwählende Eintrag. Daher brauchen sie keine Angst zu haben, etwas zu verpassen, wenn sie nicht alle Einträge lesen, und können getrost der Bewegung des Cursors folgen.

Verglichen mit Untertiteln können Inserts also eine größere Varianz an Textsorten darstellen und auch durch räumliche Anordnung Textmuster verdeutlichen. Ebenso bieten Inserts genug Raum, um alles darzustellen, was mit Untertiteln dargestellt werden kann. Durch ihre unterschiedliche Verwendung ergibt sich in der Tendenz bei

Untertiteln eine Nähe zu mündlichen bei Inserts eine Nähe zu schriftlichen Ausdrucksformen. Wegen der zeitlichen Begrenzung sind Untertitel wie Inserts darauf angewiesen, schnell erfasst und verstanden zu werden. Dazu haben sich bei Untertiteln eigene Textmerkmale, zum Beispiel Interpunktionsregeln, ausgebildet, die den Status von Untertiteln als eigene Textsorte rechtfertigen. Ob dies auch bei Inserts der Fall ist, bleibt in weiteren Studien zu untersuchen. In *Sherlock* imitieren Inserts vor allem die Merkmale anderer Textsorten, um durch Rückgriff auf bekannte Textmuster und -layouts ein schnelles Verständnis zu ermöglichen.

2.3.2. Timing und Lesbarkeit

Timing und Lesbarkeit sind bei Untertiteln miteinander gekoppelt. Erfahrungen mit Lesegeschwindigkeiten haben zur Festlegung eines Zeitfensters für die Anzeige von Untertiteln geführt. Die Inserts in *Sherlock* weisen stellenweise eine kürzere Anzeigedauer auf, sind deswegen aber nicht automatisch qualitativ schlechter. Einige Gründe, die auf den Kontext der Untertitel nicht zutreffen, ermöglichen es bei Inserts, das Zeitfenster auszuweiten und die Lesegeschwindigkeit der Zuschauer voll auszuschöpfen, indem Ablenkungen im Film kurzzeitig minimiert werden.

Das ‘Timing‘ umfasst bei Untertiteln die Zeitpunkte des Ein- und Ausblendens, sowie die Anzeigedauer, die sich aus beiden errechnet. Bei Inserts lassen sich zudem Animationen hinsichtlich Beginn, Ende und Zeitpunkt wichtiger Zwischenstadien zeitlich beschreiben. Daraus lässt sich nicht nur die Anzeigedauer, sondern auch die Dauer der lesbaren Phase errechnen, während der ein Insert stillsteht oder sich noch langsam genug bewegt, um gelesen werden zu können. Die Notwendigkeit zur Unterscheidung verschiedener Phasen zeigt sich an einem Beispiel aus ep05: Der Einbruch der Protagonisten in die militärische Forschungseinrichtung wird nach und nach entdeckt, wobei der Alarm über eine längere Hierarchiekette weitergeleitet wird, was durch eine fließende Kamerafahrt von Telefongespräch zu Telefongespräch dargestellt wird. Es erscheint das Insert „CCV1 – Autorisierungsabfrage [/Zeilenumbruch] potentieller Sicherheitsverstoß Stufe 5“ (e5D: 27) und es bewegt sich parallel zur Kamerafahrt mit variierender Geschwindigkeit, zunächst nur langsam, dann zunehmend schneller. Die längere zweite Zeile überholt die erste; ihr Ende wird erst mit der Zeit sichtbar, während der Zeilenanfang bereits am linken Bildschirmrand verschwindet. Das Insert ist nie in seiner Gesamtheit lesbar. Durch die Geschwindigkeit wird gesteuert, welcher Teil jeweils wann gelesen werden kann. Nach einer kurzen Lesezeit beschleunigen die ersten Textteile und werden

zunehmend unscharf, während die hinteren unteren Textteile in einer angenehmen Lesegeschwindigkeit zu sehen sind.

Die Lesbarkeit¹⁸ kann als Koeffizient aus Textverteilung, Timing, Grafik und Animation beschrieben werden: Ist der Text über den Bildschirm verteilt? Wird ein Insert zu kurz eingeblendet? Ist der Kontrast zum Hintergrund zu gering oder die Schriftart unleserlich? Bewegt oder verändert es sich zu schnell? In all diesen Fällen ist die Lesbarkeit herabgesetzt. Textverteilung wird weiter unten genauer betrachtet (vgl. Kap. 2.3.3). Animationen spielen bei Untertiteln kaum eine Rolle. (vgl. Kap. 2.3.5) Grafische Parameter sind weitgehend standardisiert und bewegen sich in engen technisch bedingten Grenzen. (vgl. Kap. 2.3.4) So variiert die Lesbarkeit von Untertiteln hauptsächlich nach Länge und Anzeigedauer der Texte, wird also in Wörter pro Sekunde bemessen.

Die Anzeigedauer soll zwischen einer und sieben¹⁹ Sekunden liegen und dem Leserhythmus der Zuschauer angemessen sein. (vgl. Ivarsson/Carroll 1998a: Abs. 16, 18) In den ARD-Richtlinien legen genauer fest:

Beim Lesen von Wörtern sinkt die Aufnahmefähigkeit auf etwa 180 Wörter pro Minute. Von Geburt an Hörgeschädigte können aufgrund der anderen Erfassungstechnik von Wörtern rund 140 Wörter verarbeiten. (BR, k.D. „Vorproduktion“)

Die Standzeit berechnet sich ausgehend von der Formel ‘120 Wörter pro Minute’. Ein Untertitel mit 12 Wörtern ist demnach rund sechs Sekunden auf dem Bildschirm. („Gestaltung“)

Werden die Pausen zwischen den Untertiteln hinzugerechnet – das Auge benötigt einen Sekundenbruchteil um den Wechsel zwischen zwei Untertiteln wahrzunehmen (vgl. Ivarsson/Carroll 1998: 64) – dann sinkt die Darstellungsgeschwindigkeit sogar auf etwa 115 Wörter pro Minute. Diese Zahl liegt klar unter der von der ARD benannten maximalen Lesegeschwindigkeit; der prozentuale Unterschied ist aber nicht an sich als Zeichen für den Lesekomfort zu verstehen, sondern gibt an, wie viel Zeit den Zuschauern neben dem Lesen noch für das Anschauen des Films bleibt. Ivarsson/Carroll widmen der Lesegeschwindigkeit ein eigenes Unterkapitel (vgl. 63-71). Dabei zeigen sie Unterschiede auf je nach Darstellungsplattform, körperlichen Fähigkeiten und Lesegewohnheiten der Zuschauer, sowie der

¹⁸ Lesbarkeit wird hier nur im Sinne von Leserlichkeit nicht im Sinne von Verständlichkeit diskutiert: Ob ein Text leicht verständlich ist, beeinflusst zwar auch die Lesegeschwindigkeit, ist aber eher von der Dimension Inhalt abhängig. Entsprechend wird hier Textverteilung hinzugezählt, das heißt wie leicht der Text optisch erfassbar ist, aber nicht Segmentierung, die die Verarbeitung syntaktischer Information beeinflusst.

¹⁹ Nicht nur eine zu kurze, auch eine zu lange Anzeigedauer kann zur Irritationen führen, wenn eigentlich der nächste Untertitel erwartet wird, stattdessen aber der alte, der zu lange angezeigt wird, zum zweiten Mal zu lesen ist.

Zielgruppe. Die Lesbarkeit nimmt mit der Auflösung zu: Die Kinoleinwand rangiert bei Ivarsson/Carroll weit oben vor Fernsehen oder Videokassetten; die Auflösung ist heute allerdings mit DVDs und Blu-Ray Discs, sowie HD-Fernsehen auch im Heimbereich gestiegen. Die Lesegeschwindigkeit nimmt weiterhin je nach Grad der Wahrnehmungseinschränkungen stufenweise ab, hängt von den Gewohnheiten der Zuschauer beim Lesen und im Umgang mit Medien ab und variiert somit bei verschiedenen Zielgruppen, vor allem unterschiedlichen Alters. Ivarsson/Carroll halten zudem ein konsistentes Tempo für wichtig, da sich die Zuschauer innerhalb eines Films auch auf schnellere oder langsamere Untertitel einstellen.

Die Lesegeschwindigkeit der Zuschauer stellt auch für Inserts eine natürliche Grenze dar. Es gibt aber eine Reihe von Gründen, wieso Inserts trotzdem kürzere Einblendzeiten als Untertitel haben können. Die meisten dieser Gründe sind von Ivarsson/Carroll bereits in Bezug auf Untertitel angesprochen worden, gelten aber innerhalb der engen Grenzen der Untertitelung als nicht praktikabel und finden in Untertitelungsrichtlinien wenig Berücksichtigung. Nach Untertitelungsstandards gelten die Inserts in *Sherlock* zwar als ‚schlechte Untertitel‘, als Inserts verlieren sie dennoch nicht an Qualität.

Ein Grund, warum Inserts etwas schneller erfasst werden können als Untertitel, liegt darin, dass sie dieselbe Information über mehr Wahrnehmungskanäle und in mehreren Zeichensystemen gleichzeitig vermitteln können. In ep04 bekommt Sherlock Besuch von einem unbekanntem Bediensteten, findet jedoch mit wenigen Blicken heraus, dass der wahre Auftraggeber im Buckingham Palace auf ihn wartet. In der Szene, in der er seine Indizien sammelt, werden neun Inserts in vierzehn Sekunden ein- und ausgeblendet; einige davon sind weniger als eine Sekunde lang zu sehen. Die meisten werden aber durch ein thematisch verwandtes Geräusch unterstützt, das das Verständnis erleichtert: Das Insert „Drei kleine Hunde“ wird etwa von drei Bellgeräuschen begleitet. (ep04D: 13) Ein zweiter Grund kann darin gesehen werden, dass die Anzeigedauer absichtlich kurz gehalten sein kann, sodass die Zuschauer sich in der Informationsflut entscheiden müssen, welche Inserts sie lesen. (vgl. TVtropes 31.10.12. „Unreadably Fast Text“) Als Sherlock in ep04 im Buckingham Palace ankommt, begegnet er einem weiteren Bediensteten. Hinweise zu dessen Beschäftigung und Privatleben erscheinen dieses Mal in Form von gleichzeitig erscheinenden, schnell größer werdenden Inserts. Innerhalb von zwei Sekunden werden so neun Inserts mit insgesamt zwölf Wörtern angezeigt. (vgl.ep04D: 20) Sehr schnelle Leser können tatsächlich alle erfassen, den

langsameren Zuschauern wird der Eindruck vermittelt, dass Sherlock seine Informationen schneller sammelt, als man sie als Zuschauer überhaupt lesen kann. Die hohe Geschwindigkeit suggeriert, dass Sherlock besonders intelligent ist. In dieser Szene kommt es auf die einzelnen Indizien weniger an als auf die Erfahrung der Geschwindigkeit. Je mehr Inserts die Zuschauer dabei lesen können, desto mehr werden sie in dem Gefühl bestärkt, Sherlock gedanklich folgen zu können und sich selbst an seine Intelligenz anzunähern.

Ein dritter Grund, warum Inserts eine kürzere Anzeigedauer als Untertitel haben können, liegt in der Struktur des Films. Beim Lesen von Untertiteln laufen noch das Bild und möglicherweise der fremdsprachige Dialog nebenher weiter; den Dialog müssen die Zuschauer beim Lesen gezielt ausblenden, ihre Aufmerksamkeit oszilliert zwischen den Untertiteln und dem Betrachten des Films. Bei den meisten Filmen wird diese Parallelität der Information während der Produktion noch nicht eingeplant, sie ergibt sich erst mit der Untertitelung. Inserts hingegen können durchaus bereits in der ursprünglichen Struktur des Films vorgesehen sein. In *Sherlock* gibt es Kameraeinstellungen, in denen ein einziges Objekt zu sehen ist, zu dem dann ein Insert eingeblendet wird. Die Zuschauer haben bereits alles im Bild gesehen und können sich bei der Einblendung ganz auf das Lesen konzentrieren – darauf nimmt die Szene sogar einen kurzen Augenblick lang Rücksicht. (vgl. ep04D: 13) Müssen die Zuschauer nicht ständig nach eigenem Ermessen Sekundenbruchteile ihrer Lesezeit für das Schauen des Films aufsparen, dann können sie tatsächlich ihre volle Lesegeschwindigkeit entfalten, beispielsweise die von der ARD angegebenen 140 statt 120 Wörter pro Minute. Das ermöglicht nicht nur eine etwas kürzere, sondern auch eine flexibler gestaltete Anzeigedauer. Lange Inserts können sukzessive eingeblendet werden, erleichtern so die Orientierung und leiten die Aufmerksamkeit zum jeweils neuesten Wort. Bei Untertiteln wird auf solcherlei Ablenkung vom Bild verzichtet; bei Inserts handelt es sich um eine Ablenkung zum Bild hin. Durch diese zusätzliche Fokussierung und Leserlenkung wird den Zuschauern die Aufgabe abgenommen, sich im Bild selbst orientieren zu müssen; sie müssen den Text nicht selbst suchen, sondern nur noch lesen. *Sherlock* enthält dafür zahlreiche Beispiele, bei denen meist über einen Computer kommuniziert wird, etwa wenn Watson seine Blogeinträge schreibt. (vgl. ep04: 4)

Schließlich ist festzustellen, dass sich das Timing von Untertiteln an der obersten Maxime der Lesbarkeit beziehungsweise einer angenehmen oder dem Film gerechten Lesegeschwindigkeit orientiert. Im Unterschied dazu sind Inserts nicht immer primär

zum Lesen bestimmt; bei manchen ist die Grafik, die Animation oder die schlichte Präsenz des Textes wichtiger als der Inhalt. Das geläufige Beispiel ist der Filmabspann, der meist so schnell abgespielt wird, dass nicht alle Namen gelesen werden können; dennoch müssen selbstverständlich alle genannt werden, um sie auf Wunsch durch Anhalten des Films nachrecherchieren zu können.

Während also die Konventionen des Timings bei Untertiteln aus der Maxime der Lesbarkeit erwachsen, können sie nicht unhinterfragt auf Inserts übertragen werden, da sich Inserts nicht ausschließlich an Lesbarkeit orientieren. Die maximale Lesegeschwindigkeit gilt zwar für Inserts und Untertitel in ähnlicher Weise, Inserts haben aber größere Chancen, diese Geschwindigkeit voll auszunutzen, da ihnen eine eigene Position in der Filmstruktur zugeteilt wird und da sie durch Nutzung zusätzlicher Kanäle die Information besser erfassbar machen können. Kurz eingeblendete Inserts können nach Untertitelrichtlinien als ‘schlechte Untertitel’ beurteilt werden und dennoch qualitativ hochwertige Inserts sein. Ob Inserts allerdings immer nur so kurz wie möglich eingeblendet werden müssen, nur weil die Möglichkeit dazu besteht, ist eine andere Frage. Der Ausführungen von Ivarsson/Carroll auf zielgruppenabhängige Lesegeschwindigkeiten treffen auch auf Inserts zu. *Sherlock* richtet sich ohne Zweifel an ein junges Publikum, die Geschwindigkeit der Einblendungen ist zudem narrativ motiviert. Ob die Einblendungen für ältere Zuschauer allerdings zu kurz angezeigt werden, bleibt eine offene Frage, bei der die physisch bedingte Lesegeschwindigkeit der Fähigkeit gegenübersteht, das Lesetempo an den Filmrhythmus anzupassen.

2.3.3. Position

Die Dimension ‚Position‘ scheint für Untertitel klar geregelt zu sein:

No-one would deny that the best place for subtitles is at the bottom of the screen. The most important part of the picture, i.e. people’s faces, is usually in the upper section of the screen. Even if a face is not filling the screen, most of the important information usually comes from the upper portion. (Ivarsson/Carroll 1998: 50)

Die Untertitel werden grundsätzlich unten im Fernsehbild gesendet.

Bei bestimmten Sportereignissen, beispielsweise beim Biathlon, werden die Untertitel jedoch am oberen Bildschirmrand angezeigt, um wichtige Einblendungen nicht zu verdecken.

(BR k.D. „Gestaltung“)

Untertitel werden entsprechend ihres Namens im unteren Bildschirmdrittel eingeblendet. Wie an der Passage aus *Subtitling* deutlich wird, gehen Ivarsson/Carroll implizit von dieser Position aus, auch wenn sie sie in den internationalen Richtlinien nicht explizit als allgemeine Regel postulieren,

möglicherweise um nicht, wie die ARD, sofort auch auf die Ausnahmen eingehen zu müssen. In der Tat belegt der ‘Code of Good Subtitling Practice‘ aber, dass diese Konvention nicht unhinterfragt existiert, sondern aus praktischen Überlegungen entstanden ist. Zum einen sollen Untertitel so wenig wie möglich vom Bild verdecken oder zumindest nicht die informationsreichen Bildausschnitte; zum anderen sollen unnötige Augenbewegungen vermieden werden, was etwa durch eine konsistente Position erreicht wird: Die Zuschauer finden die Untertitel schnell, weil sie damit rechnen, sie unten im Bild zu finden.

Der Ausnahmefall tritt ein, wenn Untertitel andere informationstragende Elemente verdecken könnten, zum Beispiel Inserts, welche üblicherweise ebenfalls unten im Bild eingeblendet werden. In diesem Fall werden die Untertitel ausnahmsweise im oberen Bildschirm Drittel eingeblendet. In *Sherlock* wechseln die Untertitel deshalb mehrmals unerwartet in die obere Position. Die ARD scheint dem ständigen Wechsel vorzubeugen, indem sie die Untertitel bei Sendungen mit vielen Inserts, zumindest im Bereich Sport, durchgehend oben einblendet. In Produktionen aus Untertitelungsländern werden dagegen die Inserts durchgehend oben positioniert, was Ivarsson/Carroll auch als internationalen Standard vorschlagen (vgl. 1998: 50).

Weniger eindeutig ist die Frage geregelt, ob Untertitel zentriert, linksbündig oder rechtsbündig angezeigt werden. Ivarsson/Carroll bieten unterschiedliche Lösungen je nach Darstellungsplattform, wobei sie sich dafür aussprechen, dass bei zweizeiligen Untertiteln aus lesephysiologischen Gründen beide Zeilen gleichauf beginnen sollten.

The position of subtitles should be consistent, e.g.
a) centred for film applications;
b) left-justified or centred for TV and video applications
[...]
(Ivarsson/Carroll 1998a: Abs.T2)

Wherever two lines of unequal length are used, the upper line should preferably be shorter to keep as much of the image free as possible and in left-justified subtitles in order to reduce unnecessary eye movement.
(Ivarsson/Carroll 1998a: Abs.20)

Die ARD hat heute eine andere Herangehensweise:

Die Anordnung erfolgt zentriert. [...] In Filmen mit Dialogen werden die Untertitel auf dem Bildschirm der sprechenden Person zugeordnet. Sprecher links = UT links, Sprecher rechts = UT rechts. In neueren Produktionen verzichtet man öfter darauf und ordnet sie ebenfalls zentriert an. (BR, k.D. „Gestaltung“)

Bei der sprecherabhängigen Ausrichtung der Zeilen ist die Untertitelposition zwar schlechter antizipierbar und kann größere Augenbewegungen erfordern, sie kann dafür aber Hörgeschädigten dabei helfen, Aussagen im Dialog der richtigen Person zuzuordnen. Eine weitere Frage der Textanordnung, die je nach Präferenz anders

gelöst wird, betrifft die Verteilung des Textes über die zwei Zeilen. Ivarsson/Carroll schlagen hier die Variante vor, so wenig wie möglich vom Bild zu verdecken, das heißt zunächst eine Zeile komplett auszufüllen, bevor eine zweite hinzugenommen wird. Es gibt aber auch die entgegengesetzte Möglichkeit, beide Zeilen möglichst gleich lang zu halten und bei zwei kurzen Zeilen den Lesevorteil zu nutzen, dass beide auf einen Blick erfassbar sind.

Bei den Inserts in *Sherlock* gibt es mehr Variation in der Position. Es kommen ein paar konventionelle Inserts vor, die Zeit und Ort angeben und unten im Bildschirm eingeblendet werden. Andere Inserts sind an allen möglichen Bildschirmpositionen zu finden. Einige sind waagrecht und parallel zum Bildschirm eingeblendet, die stärker integrierten orientieren sich aber eher an den Gegebenheiten der dargestellten Welt. Gelegentlich befinden sie sich vor dem Geschehen, häufiger im Geschehen. Dabei ist ihre Position und Größe den Kamerabewegungen und -sprüngen angepasst oder, wenn sie selbst in Bewegung sind, den perspektivischen Gegebenheiten der dargestellten Situation. Sie schweben entweder frei im Raum oder sind an eine Trägeroberfläche in der Szene gebunden. Dabei können sie von Personen und Objekten, die sich vor dieser Oberfläche befinden, verdeckt werden, was die Illusion befördert, dass sie – wie Displays – tatsächlich in der Szene präsent sind.

Einige Beispiele verdeutlichen die Möglichkeiten der Positionierung. In ep01 betrachtet Sherlock einen Ring, der außen stumpf ist und innen glänzt. Zwei Inserts werden eingeblendet, wobei das Wort „stumpf“ sich vor dem Ring befindet, während das Wort „glänzend“ sich innerhalb des Rings zu befinden scheint: es liegt vor der weiter hinten gelegenen Innenseite, wird aber selbst teilweise von der weiter vorn liegenden Außenseite verdeckt. (vgl. ep01D: 26) In ep03 erhält Watson eine SMS, die an der Wand hinter ihm eingeblendet wird. Die Schrift wird durch seinen Körper flexibel verdeckt, je nachdem welcher Abschnitt der Wand sich hinter ihm befindet. Bei einem Kamerasprung von Watson weg wird auch die Schrift kleiner und unschärfer, ganz so als wäre sie tatsächlich Teil der Wand. (vgl. 59) In ep01 erhalten alle Journalisten in einer Pressekonferenz die gleiche SMS. Der Text wird beinahe zeitgleich neben jedem einzelnen eingeblendet und zwar in verschiedenen Größen, die die jeweilige Entfernung der Person zur Kamera simulieren. (vgl. 5) In allen Episoden folgen die Inserts während Sherlocks Beobachtungen den jeweiligen Oberflächen der Betrachtungsobjekte. So ist in einer Detailaufnahme eines Fingernagels etwa das Wort „Manikürt“ entlang der Nagelkrümmung gewölbt. (vgl. ep04D: 13) In ep04 tippt Watson im gemeinsamen Wohnzimmer einen Blogbeitrag.

Das Insert wird an der Wand über ihm eingeblendet und befindet sich vor den Fenstervorhängen, aber hinter einem Tierschädel mit Kopfhörern, der an der Wand hängt. Dadurch widerspricht das Insert zwar physikalischen Gesetzen, hebt aber das auffällige Dekorationselement hervor. (vgl. ep04: 4)

In derselben Episode tippt Watson einen weiteren Blogeintrag, wobei sein Bildschirm halbschräg von hinten zu sehen ist. Das Insert schwebt parallel zum Bildschirm etwa eine Handbreit davor in der Luft. Für die Zuschauer ist die Schrift ebenfalls halbschräg von hinten zu sehen, wird allerdings spiegelverkehrt eingeblendet, sodass sie lesbar bleibt. (vgl. ep04D: 6) In ep02 schließlich kommuniziert die Antagonistin der Episode mit ihrem geheimnisvollen Auftraggeber über einen Computerchat, wobei ihr Computerbildschirm in Nahaufnahme zu sehen ist. Darauf werden die Chatnachrichten mit allen Schatten und Grautönen des Bildschirms dargestellt. Rein optisch ist dieses Inserts nicht von einem Display zu unterscheiden. Allerdings wurde der Text durch Ersetzung übersetzt, was darauf hindeutet, dass es sich um ein Insert handeln muss, da ansonsten keines der Displays so übersetzt wurde. (vgl. ep02D: 87)

Angesichts dieser Vielfalt der Positionen erscheint die Textanordnung bei Inserts mehr eine Frage des Geschmacks und der szenischen Gegebenheiten zu sein. Wie bereits beim Inhalt angesprochen, wurden komplexere Inserts so angeordnet, dass sie das Layout der entsprechenden Textsorte imitierten: Watsons Blogeinträge etwa im Blocksatz mit abgesetztem Blogtitel und Eintragsüberschriften, SMS linksbündig mit Unterschrift in separater Zeile, andere Handyemenüs ebenfalls mit charakteristischer Textverteilung.

Interessant ist mehr noch die Position relativ zu einzelnen Personen. Dabei können für Inserts mit unterschiedlicher Textfunktion auch unterschiedliche Positionierungen beobachtet werden. Kurze Inserts zu Details, die Sherlock beobachtet, werden nah am Objekt oder Körperteil angezeigt, zu dem sie gehören und folgen entweder dessen Oberfläche oder orientieren sich frei im Raum. Längere Inserts, wie SMS oder Blognachrichten, werden an freien Oberflächen, meist Wänden, positioniert. Die Verteilung der restlichen Objekte und Personen im Raum legt nahe, dass in manchen Szenen bewusst freie, gut kontrastierende Oberflächen in den Bildfokus genommen wurden, um als Hintergrund für ein Insert zu dienen und ihm eine auffällige Position im Bild zu sichern. (vgl. ep02: 12) Demnach wäre schon während der Dreharbeiten Platz für die Inserts eingeplant worden.

Eine Ausnahme bilden Inserts, die nur für die Übersetzung angefertigt wurden, um Displays aus dem Original zu übersetzen. Sie stehen häufig nahe am ursprünglichen Display übernehmen jedoch nicht seine Gebundenheit an eine Oberfläche. Sie werden meist vor dem Geschehen eingeblendet, bis auf einige Zeitungsschlagzeilen, bei denen das deutsche Insert im Bild parallel über der Originalschlagzeile eingeblendet wird.

Der Luxus einer Platzreservierung im Bild wird Untertiteln momentan nicht zuteil und dieser Positionsaspekt markiert einen der wichtigsten Unterschiede zwischen Inserts und Untertiteln: Inserts werden bei der Produktion des Films berücksichtigt. Werden nun die Befunde zur Position von Inserts und Untertiteln gegenübergestellt, lässt sich zusammenfassen: Untertitel sind in ihrer Position wesentlich eingeschränkter und werden nicht in das Bild integriert. Im Gegenteil betont ihre Positionierung sogar, dass sich Untertitler der Nichtintegration bewusst sind, dass sie Untertitel prinzipiell als Störfaktor im Bild ansehen und sie möglichst so positionieren, dass andere informationstragende Elemente nicht verdeckt werden. Falls dies doch einmal geschieht, da ein Insert unten im Bildschirm eingeblendet wird, müssen die Untertitel nach oben ausweichen. Dies signalisiert die Ohnmacht der Untertitelung, sich der vorgegebenen Bildaufteilung fügen zu müssen, anstatt alle Textelemente einer optimalen Bildaufteilung entsprechend anordnen zu können. Das gleiche Problem zeigt sich in der Insertübersetzung mit Displays, wobei die Versetzung der Displays grafisch schwieriger zu bewerkstelligen wäre als die Versetzung vorhandener Inserts. Die Inserts, die bereits im Original vorgesehen sind, erhalten hingegen eine Vorzugsposition, von der auch ihre Übersetzungen profitieren können.

Das oben Gesagte gilt für konventionelle Untertitel. In letzter Zeit gibt es aber auch Experimente zu einem kreativen Umgang mit Untertiteln, bei dem die Untertitel an passenden Stellen im Bild positioniert und entsprechend der Szene gestaltet werden. Bei diesen Untertiteln verschwimmt die Grenze zu Inserts und die Positionierungsmöglichkeiten sind ähnlich wie für Inserts beschrieben, außer dass auch diese Untertitel erst nach der Fertigstellung des Films hinzugefügt werden. Ihr Gegenstück sind Untertitel, die von Regisseuren bereits im Originalfilm eingesetzt werden und somit auch als Inserts beschrieben werden könnten. Sie dienen dazu die Präsenz von Fremdsprachen darzustellen und sind in Position und Grafik an die Filmszenen angepasst, wenn es das Budget zulässt. (vgl. *slumdog Millionaire* 2008: 9) Während solche Untertitel im Originalfilm positiv aufgenommen werden,

werden kreativ gestaltete übersetzte Untertitel noch mit Skepsis betrachtet. Der Vorbehalt ist, dass die Zuschauer mit den ständig wechselnden Positionen überfordert seien. Als Beitrag zur Diskussion soll hier noch einmal betont werden, dass die Position am unteren Bildschirmrand eine Konvention ist, die dazu dient, eine konsistente, blickeffiziente²⁰ Darstellung zu ermöglichen. Eine konsistente Position muss aber nicht zwingend absolut zum Bildschirm hergestellt werden, sondern kann auch relativ zu den dargestellten Personen und Objekten konstruiert werden. An Untertitel, die beispielsweise immer neben dem Mund einer Person erscheinen, können sich Zuschauer demnach ebenso gewöhnen wie an Untertitel unten im Bild, solange die Position in irgendeiner Form zuverlässig vorhersehbar ist.²¹

2.3.4. Grafik

Die Dimension ‘Grafik‘ beschreibt alle statischen grafischen Merkmale einer Texteinblendung.

Bei Untertiteln wird die Grafik fast nur unter den Aspekten Lesbarkeit und technische Realisierbarkeit diskutiert. Ist eine optimale Darstellungsweise für Untertiteln einmal gefunden, wird sie standardmäßig bei Filmen eingesetzt.

Subtitles should be highly legible with clear lettering and a font which is easy to read. The characters should have sharp contours and be stable on the screen. (Ivarsson/Carroll 1998a T1)

In video applications, character clarity can be enhanced by a drop shadow or a semi-transparent or black box behind the subtitles. (T3)

Ivarsson/Carroll empfehlen serifenlose Schriften in proportionaler Darstellung²², wobei Kursivdruck und Großbuchstaben möglichst wenig eingesetzt werden sollen.

Die Schriftgröße liegt bei den meisten Sendern bei ca. 8% des Fernsehbildschirms je Zeile; bei Kinofilmen ist die Größe vom Bildformat abhängig. In der Schriftgröße konkurrieren das Ziel der Lesbarkeit und das Bestreben, das Bild nicht zu verdecken, miteinander. Farblich haben sich weiße Buchstaben auf dunklem Grund etabliert; von anderen Farben raten Ivarsson/Carroll wegen der durch die Fernsehtechnik bedingten geringeren Deutlichkeit ab. Die Lesbarkeit hängt stark vom Kontrast der Buchstaben zum Hintergrund ab. Um nicht davon abhängig zu sein, dass der Film stets einen dunklen Hintergrund liefert, erhalten die Buchstaben schwarze Umrandungen; Schatten, die Dreidimensionalität simulieren; oder einen dunklen Hintergrundbalken.

²⁰ Eye-Tracking-Studien zur Blickeffizienz geben – zumindest bei jüngeren Probanden - Untertiteln nah am dargestellten Objekt einen leichten Vorzug vor konventionellen Untertiteln. (vgl. Fox 2012)

²¹ Eine weitere Neuerung stellt die Untertitelung von 3D-Filmen dar, die sogar auf die Integration der Untertitel angewiesen ist, um die 3D-Illusion aufrecht zu erhalten. (vgl. Kozoulyayev 2012)

²² außer bei Videotext-Untertiteln, die notwendigerweise in Monospace-Schrift dargestellt werden

Der Hintergrundbalken verdeckt zwar mehr vom Bild, ermöglicht aber bei geflecktem Hintergrund, z.B. bei Waldszenen, eine bessere Lesbarkeit. (vgl. 1998: 39-47) Eine Anpassung der Hintergrundbalken bezüglich Farbe und Textlänge war schon damals möglich, inzwischen ist auch Transparenz hinzugekommen, sodass heute semitransparente Hintergrundbalken eingesetzt werden können. Die ARD-Richtlinien bewegen sich im Rahmen dieser Vorgaben, hinzu kommt lediglich die farbliche Unterscheidung verschiedener Sprecher, für die vier Grundfarben zur Verfügung stehen:

Die Untertitel sind weiß auf schwarzem Hintergrund. Bei den digitalen Untertiteln ist der Hintergrund dunkelgrau aber transparent. Gibt es, zum Beispiel bei Interviews, mehrere Sprecher, so können diese mit verschiedenen weiteren Farben (Gelb, Blau, Grün, Magenta) kenntlich gemacht werden. (BR k.D. „Gestaltung“)

Die Inserts in *Sherlock* sind grafisch einheitlich gehalten. Alle sind zweidimensional, vergleichbar mit einem Blatt Papier im dreidimensionalen Raum. Die meisten werden in derselben serifenlosen Schriftart angezeigt. Ihre Farbe ist Weiß, allerdings sind sie auch ohne Umrandung oder Hintergrundbalken meist gut genug lesbar. Das liegt auch daran, dass viele der Filmszenen dunkle Bereiche enthalten, vor denen sich die weiße Schrift deutlich abhebt und die in manchen Szenen scheinbar nur für diesen Zweck im Bildmittelpunkt positioniert sind (vgl. Kap. 2.3.3). Bei Innenszenen, in denen der Hintergrund aus einer gescheckten Tapete besteht, ist die Lesbarkeit tatsächlich etwas herabgesetzt. (vgl. ep04E: 4)

Die größte Variation ist bei der Schriftgröße zu finden, die je nach Textmenge frei gewählt werden kann. Bei Watsons Blogbeiträgen werden ganze Textabsätze in kaum lesbarer Größe eingeblendet. Die meist zwei- bis dreizeiligen SMS, sowie die einzelnen Wörter aus Sherlocks Beobachtungen sind in verschiedenen deutlich lesbaren Größen zu sehen, die sich flexibel ändern je nachdem, welche Entfernung der Texte zur Kamera suggeriert werden soll.

Neben diesen in der Serie nahezu standardmäßig verwendeten Merkmalen, gibt es auch einzelne Inserts, deren Grafik den Gegebenheiten der Szene oder dem expressiven Zweck angepasst ist. In ep05 sind die meisten Wände in der militärischen Forschungsstation weiß. Die Sicherheitsabfrage, die auf dem Computerbildschirm in schwarzen Buchstaben angezeigt wird, wird in einer Aufnahme auch an der weißen Wand in Schwarz eingeblendet. (vgl. 26) Die Schlagzeile zu einer Karikatur über Sherlock hat ebenfalls eine dunkle Schriftfarbe, aber mit grauer Umrandung, die dort Kontrast bietet, wo der Hintergrund zu dunkel ist, ansonsten aber unsichtbar bleibt. (vgl. ep06: 26) Bei der Schriftart findet sich

eine besonders auffällige Abweichung von der üblichen Schrift in einer Nachricht, die Sherlock von einer obdachlosen Informantin erhält. Auf dem zerknüllten Zettel, den Sherlock auffaltet, ist das vermeintliche Versteck eines gesuchten Verbrechers vermerkt; dabei kann die krakelige Schrift im Insert mit Bezug auf den zerknüllten Zettel, auf die ungemütliche Lebenssituation der Informantin, oder als Einstimmung auf die Atmosphäre im Verbrecherversteck in den U-Bahn-Tunneln interpretiert werden. (vgl. ep03: 63)

Weitere Abweichungen von der Standardschriftart finden sich vor allem bei Inserts, die neu erstellt wurden, um Displays zu übersetzen: Moriartys handschriftliche Kurznachricht, die er auf dem Schaukasten der Kronjuwelen hinterlässt, bevor er ihn zerbricht, wurde in einer ähnlich geschwungenen, verspielt aussehenden Schriftart wiedergegeben, wobei die Positionen der einzelnen Buchstaben von der gewölbten Grundlinie abweichen. (vgl. ep06D: 10) In derselben Episode schreibt ein Kind einen Hilferuf an die Wand, der erst nach Bestrahlung mit Schwarzlicht sichtbar wird. In der Übersetzung imitiert das Insert die grafischen Merkmale des Displays, beispielsweise die bläulich-weiße Farbe und die schräg nach oben zulaufenden, porösen Schriftlinien, die an Kreidestriche erinnern. (vgl. ep06D: 34) Zeitungsschlagzeilen sind meist in einer eigenen Schriftart übersetzt, die der Schriftart in der Zeitung im Original entspricht. Für den farblichen Kontrast sind die Inserts vor dem gelb-weißen Zeitungshintergrund in Weiß gehalten; sie haben zusätzlich eine dünne graue Umrandung und räumlich versetzt einen zweidimensionalen grauen Schatten auf dem Zeitungspapier, der suggeriert, dass sich die Inserts etwas oberhalb der Zeitung befinden. (vgl. ep04D: 8) In diesen Fällen sind Originaldisplay und Insert der Zielsprache gleichzeitig im Bild zu sehen. Die Ähnlichkeit grafischer Merkmale, wie Schriftart oder Farbe, hilft den Zuschauern dabei, das Insert dem Display zuzuordnen und zu erkennen, dass es sich um die Übersetzung handelt.

Die technischen Aspekte der Grafik können zudem die Übersetzung beeinflussen. In ep03 musste im Deutschen eine andere Standardschriftart gewählt werden, da die ursprüngliche Schriftart nicht zur Verfügung stand und nicht wiedererkannt werden konnte. (vgl. ep03D,E: 59) Unübersetzt blieben einige kurz eingeblendete Displays aus der Verfolgungsjagd in ep01. Während der Szene werden die Abzweigungen, die die Protagonisten nehmen, in schnellem Wechsel mit Aufnahmen von Verkehrssignalen und -markierungen gezeigt, wobei Techniken wie ein schneller Schnitt, Bildmontage und Stop-Motion eingesetzt werden. Für die

Straßenmarkierungen „NO ENTRY“ und „END“ ist die Lesezeit knapp bemessen und sie fiel noch kürzer aus, wollte man diese Displays mit zusätzlichen Inserts übersetzen. Ähnlich verhält es sich bei der Buchstabengrafik²³ „WAIT“ (ep01: 52), die angezeigt wird, als Watson zögert, auf das nächste Hausdach zu springen. Hinzu kommt, dass sie einen großen Teil des Bildes ausfüllt, weshalb eine Übersetzung schwerer zu platzieren wäre. Entscheidend ist bei allen dreien jedoch, dass sie zum ersten, anders als Inserts, nicht durch Ersetzung, sondern nur durch Hinzufügen weiteren Textmaterials übersetzt werden könnten, dass zum zweiten der zusätzliche Text den knapp bemessenen zeitlichen und räumlichen Rahmen der Szene sprengen würde, und dass zum dritten die Imitation der Displaygrafik einerseits aufwändig wäre, andererseits nicht unbedingt erfolgreich verlaufen müsste, da die längeren zielsprachlichen Formulierungen Kompromisse beim Bild abverlangen würden.

Im Vergleich zwischen Untertiteln und Inserts fällt auf, dass Inserts auch in der Dimension Grafik mehr Variationsmöglichkeiten als Untertitel haben. Dies liegt teilweise an den technischen Gegebenheiten der Produktion – Untertitelungsprogramme bieten ein sehr begrenztes grafisches Instrumentarium²⁴ – teilweise an wirtschaftlichen Aspekten – die professionelle grafische Bearbeitung von Inserts bringt hohe Kosten mit sich, die momentan in Untertitelungsbudgets nicht vorgesehen sind – und teilweise liegt es daran, dass Inserts als Teil des Bildes angesehen werden und eine grafische Aufbereitung entsprechend für wichtig erachtet wird, während Untertitel nicht als Teil des Bildes gelten, obwohl sie im Bild angezeigt werden. Dementsprechend dürfen Untertitel nicht zu groß sein, um nicht zu viel vom Bild zu verdecken, während die Größe von Inserts beliebig variieren kann, da sie sich kaum selbst verdecken können. Dafür sind bei ihrer Positionierung Personen, Objekte und Bildkomposition mitzubedenken. In der Dimension Grafik gilt das ebenso für die farbliche Abstimmung. Zwar haben Inserts mehr grafische Ausdrucksmöglichkeiten, diese werden jedoch nicht willkürlich eingesetzt. Stattdessen wird bei *Sherlock* eine Schriftart, die die Lesbarkeitskriterien von Untertiteln erfüllt, standardmäßig bedeutungsneutral verwendet. Abweichungen in einzelnen Szenen fordern die Zuschauer dazu heraus, einen Zusammenhang zwischen der grafischen Änderung und dem Filmgeschehen herzustellen und ihr eine expressive Bedeutung zuzuschreiben. In der Übersetzung sind grafische Änderungen

²³ Anders als ein Display ist eine Buchstabengrafik nicht schon während des Filmens in der Szene, sie wird jedoch auch nicht wie ein Insert durch Verfassen und grafisches Aufbereiten von Texten erstellt, sondern entsteht durch Bearbeitung und Montage von Displays oder anderem Bildmaterial.

²⁴ Neuere Programme erweitern die Möglichkeiten jedoch zunehmend, etwa um mehr Farben, Größen und Schriftarten.

nicht immer expressiv motiviert, sondern in manchen Fällen technisch bedingt. Dafür kann die Übersetzung gegenüber dem Original zusätzliches Ausdruckspotential gewinnen, wenn Inserts grafisch neu gestaltet werden, was insbesondere bei der Übersetzung von Displays notwendig wird. Diese Chance ist zugleich ein Risiko, denn das neue Material kann von den Zuschauern auch bei grafischer Inkonsistenz mit dem übrigen Film zunächst auf expressive Bedeutungen hin interpretiert und schließlich hinsichtlich der (grafischen) Qualität der Übersetzung bewertet werden. Kann die Grafik prinzipiell während der Übersetzung beeinflusst werden, so wird sie zu einem Thema für die Translation und Schopp weist darauf hin, dass eine translatorische Verantwortung beim Umgang mit kulturell aufgeladenen grafischen Merkmalen²⁵ besteht (vgl. Kap. 3.3).

Die grafischen Möglichkeiten sind bei Inserts also größer als bei Untertiteln. Grafisch auffällig und aufmerksamkeitswirksam werden die Texte jedoch nicht an sich, sondern erst im Unterschied zur Grafik des übrigen Bildes. Erst durch den Kontrast zum Hintergrund werden Inserts und Untertitel lesbar; bei den Inserts in *Sherlock* wird dieser Kontrast aber nicht nur durch das Insertdesign, sondern auch durch Positionierung und geeignete Szenenplanung erreicht. Expressive Bedeutung entfalten grafische Merkmale selten an sich, vielmehr im Zusammenhang mit dem Film, vor allem aber durch Abweichung zum standardmäßig verwendeten Design. Aus diesen Gründen käme auch für Untertitel eine grafische Bearbeitung in Betracht, bei der jeweils ein filmspezifisches Standarddesign entworfen werden würde, das ebenso bedeutungsneutral wäre wie das jetzige, das auf Wunsch mehr oder weniger aufmerksamkeitswirksam wäre, und das nicht mehr ausschließlich auf Lesbarkeit, sondern auch auf die jeweilige Filmästhetik Rücksicht nehmen könnte.

Abschließend muss darauf hingewiesen werden, dass die Inserts in *Sherlock* recht bescheidenen Gebrauch von grafischen Gestaltungsmöglichkeiten machen. Welche Ausdrucksformen Inserts annehmen können, lässt sich deutlicher im Bereich des Filmvorspanns beobachten, der schon seit geraumer Zeit ein Experimentierfeld für Schriftgestaltung im Film ist. Inserts können aus etwa aus Buchstaben mit einer zusätzlichen Tiefendimension bestehen, um nur ein Beispiel von vielen zu nennen. Zudem kann das Textdesign je nach Kultur deutlich variieren. So sind Untertitel in Japan und Korea deutlich auffälliger gestaltet als in Deutschland.

²⁵ Als Beispiel führt er die Verwendung von Frakturschrift an, die im Ausland mit Deutschland, in Deutschland aber mit dem dritten Reich assoziiert wird. (vgl. Schopp 2008: 26) Ein weiteres Beispiel stellt kulturell unterschiedliche Farbsymbolik dar.

2.3.5. Animation

Die Dimension ‘Animation‘ beschreibt jede Art von Veränderung der Inserts über den zeitlichen Verlauf, insbesondere Bewegungen. Bei Untertiteln beschränken sich Animationen auf ein Minimum, um nicht die Aufmerksamkeit vom Bild abzulenken. Bei den Inserts in *Sherlock* sind Animationen gängig und dienen dazu, die Aufmerksamkeit anzuziehen, die Texte unterhaltsamer zu gestalten, sie in die dargestellte Welt zu integrieren und Bedeutung zu konstruieren.

Bei Untertiteln bestehen Animationen hauptsächlich aus dem Ein- und Ausblenden, welches normalerweise ohne Verzögerung geschieht, sodass es als Effekt kaum wahrgenommen wird. Gelegentlich werden Untertitelanimationen diskutiert, die auf sukzessiver Einblendung von Textbestandteilen basieren. Beim sogenannten Scrolling, oder Roll-up, rutscht die neu erschienene zweite Zeile an die Position der ersten. Zudem kann die Zeile jeweils Wort für Wort eingeblendet werden, was für das Scrolling typisch ist, oder sogar Buchstabe für Buchstabe, so als würde sie gerade getippt. Die sukzessive Einblendung wird in der Variante Wort-für-Wort in der Live-Untertitelung eingesetzt, wird ansonsten aber sowohl von Ivarsson/Carroll (vgl. 1998: 54) als auch von der ARD abgelehnt:

Warum verzichtet die ARD weitestgehend auf Scrolling und Roll-up?

Scrolling und Roll-up machen es schwieriger, den Text zu erfassen, denn diese Verfahren binden den Blick des Zuschauers stärker als die traditionellen Untertitel, die blockweise abgesendet werden. Das eigentliche Geschehen auf dem Fernseher kann dann möglicherweise nicht mehr verfolgt werden. Zudem ist die Fehlerquote bei diesen Verfahren höher, da bei dieser Technik der Untertitel so gut wie nicht mehr kontrolliert werden kann, bevor er auf Sendung geht. (BR k.D. „FAQ“)

Die meisten Inserts in *Sherlock* weisen neben dem Ein- und Ausblenden weitere Animationen auf, wobei Inserts derselben Textsorte ähnliche Animationen haben. So erscheinen die Inserts zu Watsons Blogbeiträgen und Sherlocks Chatkommunikation sowie zu ein-zwei in der Szene verfassten SMS-Nachrichten sukzessive, Buchstabe für Buchstabe. Dadurch erhalten die Zuschauer nicht nur den Eindruck, der Text würde tatsächlich zur selben Zeit getippt, ihre Aufmerksamkeit wird auch durch die Bewegung stets auf den neu erscheinenden Text im Insert gelenkt. Bei längeren Texten kann es vorkommen, dass ein Teil zu Beginn der Szene bereits eingeblendet ist und dann weiter ergänzt wird. (vgl. ep04: 4) Überdies können die Figuren während des Abfassens der Nachrichten Pausen einlegen, während denen sie miteinander sprechen oder innehalten, was sich auch im Insert durch entsprechende zeitliche Anpassung der Animationen zeigt. (vgl. ep01: 44) Inserts zu SMS-Nachrichten werden in der Regel nicht animiert, allerdings kann der eingeblendete

Text auszugsweise ersetzt werden. Dadurch wird ohne Bewegung die Interaktion zwischen Nutzer und Handyprogramm simuliert, wenn beispielsweise die Überschrift „Mitteilungen – Eingang“ erscheint und das Wort „Eingang“ kurz darauf durch „Gesendet“ ersetzt wird (ep01D: 12). Aus ihrer Alltagserfahrung erkennen die Zuschauer hierin das Navigieren in einem Handymenü. Das Aufrufen und Auswählen von Menüpunkten kann jedoch auch anschaulicher animiert sein: Sherlocks Auswahl des Menüpunkts „Wetter“ wird zunächst durch das sukzessive Erscheinen von Listeneinträgen unterhalb einer Überschrift dargestellt, für die Auswahl wird zusätzlich ein Cursor eingeblendet, der das aktive Listenelement umrahmt und sich von der Überschrift auf den Menüpunkt „Wetter“ bewegt, vor dem Ausblenden blinkt dieser Menüpunkt zweimal kurz auf. (ep01D: 26) In einem Fall wird ein Roll-up-Insert verwendet. Am Ende von ep04 erinnert sich Sherlock an seine Begegnungen mit Irene Adler. Dazu geht er die SMS-Nachrichten durch, die sie einander geschrieben haben. Die Liste von Ein- und Zweizeilern fährt schnell über den Bildschirm nach oben und offenbart eine rege Kommunikation. Bei der letzten Nachricht wird das Tempo des Inserts langsamer und lässt die Mitteilung und das eingespielte, dramatisch klingende Liebesthema wirken, bevor das Insert in der nächsten Aufnahme verblasst. (vgl. ep04: 87)

Die Inserts, die Sherlocks Gedanken darstellen, weisen die meisten Variationen in der Animation sowohl bei Ein-, Über- und Ausblendung als auch bei anderen Teilanimationen auf. Die Einblendanimationen umfassen etwa sukzessives Erscheinen, Einfliegen vom Bildschirmrand oder den Randlinien eines Objekts aus, schnell wachsende oder sich langsamer ausdehnende Schrift, sowie Inserts, die beim Erscheinen aus dem Nichts schnell von grau zu weiß aufhellen und leicht in eine Richtung driften. Beim Einblenden sind diese Inserts alle in Bewegung, was die Aufmerksamkeit auf die Texte lenkt. Ähnliche Animationsmuster treten auch beim Ausblenden auf mit Ausnahme des sukzessiven Ausblendens, welches nicht beobachtet wurde. Besondere Ausblendeanimationen bestehen zudem in Auflösungs- und Zerfallsbewegungen. So fallen die Buchstaben eines Inserts in unterschiedlicher Reihenfolge aus dem Wort, als Sherlock einen Ring von einem Finger abzieht. (vgl. ep01D:26) Dasselbe Beispiel verdeutlicht auch Überblendungen, da die Buchstaben anschließend unlesbar auf dem Boden herumhüpfen und im folgenden Insert an ihre neuen Positionen im Wort fallen.

Während ihrer Darstellung bewegen sich Inserts manchmal entsprechend den Menschen und Objekten, denen sie zugeordnet sind. Das Insert aus dem vorherigen

Beispiel wackelt etwa auf und ab ähnlich dem Finger, der beim Abziehen des Rings wackelt. Genauso üblich sind Animationen entsprechend der Kamerabewegung. Dazu zählt beispielsweise die Darstellung von Bewegungsunschärfe bei schnellen Kamerafahrten und -schwenks. (vgl. ep05D:27, ep06D: 44) Beim Filmen der Zeitungsschlagzeilen in ep04 wirkt die schnelle Kameraführung agitierend. Als sie in einer Einstellung das Ende des Schlagzeilendisplays schnell im Uhrzeigersinn umkreist, kreist das Insert in der Übersetzung gegen den Uhrzeigersinn und unterstützt so die agitierende Filmtechnik. (vgl. ep04D: 8) Diese Bewegungen verlaufen jedoch nicht in konstanter Geschwindigkeit, sondern in Phasen mit langsamer oder ohne Bewegung, die zum Lesen der Inserts geeignet sind, und Phasen schneller Bewegung, in denen das gelesene Insert durch die Veränderung weiter semantisch aufgeladen werden kann.

Die meisten Insertanimationen sind schlicht unterhaltsam, spielen mit der unkonventionellen Beweglichkeit der Texte und vermitteln mitunter Stimmungen. Zu Beginn von ep03E wird die Ortsangabe „Minsk, Belarus“ (0) auf eine schwarze Wand geblendet. Was zunächst wie ein statisches Insert auf schwarzem Grund aussieht, offenbart sich bald als zügige Kamerafahrt entlang einer Wand, an deren Ende das Insert schnell verschwindet, während die Zuschauer die Bewegung mental in derselben Geschwindigkeit weiter ergänzen und dadurch sozusagen in medias res in der Szene landen. Wenige Animationen haben jedoch zudem einen erkennbaren semantischen Eigengehalt. Die Inserts, die Sherlocks Gedanken darstellen, können auch als deren physische Verkörperung gesehen werden; was mit der Schrift passiert, kann auch in Bezug auf den Gedanken interpretiert werden. Entsprechend wäre Sherlocks Gedanke im Allgemeinen oder der konkret benannte Gedanke ein Subjekt, während die Animation als Handlung oder Ereignis im Zusammenhang mit diesem Subjekt interpretiert werden könnte. Die Animationen in *Sherlock* drücken damit vor allem Handlungen aus, die mit Gedanken zu tun haben. In ep01 versucht Sherlock zu verstehen, was eine tote Frau in den Holzbodenritzen wollte. Das Wort „Rache“ (26) ist zu sehen, welches im Insert um Wörterbuchinformationen ergänzt wird; nach kurzer Standzeit zerspringt das Insert allerdings. In diesem Moment ist die Animation der einzige Hinweis darauf, dass Sherlock die Idee verworfen hat. Daraufhin versucht er, das Wort sinnvoll zu ergänzen. Seine Suche nach der passenden Fortsetzung wird durch einen zusätzlichen sechsten Buchstabenslot dargestellt, in dem zunächst Buchstaben schnell von oben nach unten durchwechseln, bis schließlich der passende stehen bleibt. Die Bewegung der Buchstaben ist

vergleichbar mit der einer Rolle in einem Glücksspielautomat, was eine bekannte Metapher dafür ist, dass aus mehreren Möglichkeiten die richtige (Gewinn-)Option ausgewählt wird. (vgl. ep01: 25)

Weitere eigensemantische Animationen sind zu sehen, als Sherlock eine besondere Erinnerungstechnik anwendet, bei der er ältere Informationen aus seiner Erinnerung hervorholt, sortiert, kombiniert oder wieder verwirft. Die Verarbeitung der Erinnerungen wird hauptsächlich durch die Bewegungs- und Veränderungsmuster der Inserts deutlich, die durch Handbewegungen und Mimik unterstützt werden. (vgl. ep05:70)

Im Vergleich zwischen Untertiteln und Inserts zeigt sich, dass bei Untertiteln auf Animationen verzichtet wird, um nicht die Aufmerksamkeit vom Bild auf die Schrift abzulenken, während sie bei Inserts gerade zu diesem Zweck eingesetzt werden. Bei Untertiteln werden wenige Animationen, wie Scrolling, produktionsbedingt eingesetzt, so bei der Live-Untertitelung. Die Sendungen, die live untertitelt werden beschränken sich bei jedem Fernsehsender allerdings auf eine Reihe typischer Sendungsformate, sodass Zuschauer, die bei einem Sender regelmäßig Sendungen desselben Formats schauen, eine Erwartungshaltung herausbilden und, beispielsweise bei Sportsendungen Scrolling erwarten. Bei Inserts werden Animationen hingegen zur Aufmerksamkeitserfassung, zur Unterhaltung, zur Unterstützung anderer Filmelemente, wie der Kameraführung, sowie zur Bedeutungsvermittlung verwendet.

Am Beispiel einer besonders häufig animierten Textsorte in *Sherlock* konnten zudem verschiedene Phasen der Animation herausgearbeitet werden, in denen die Zuschauerwahrnehmung unterschiedlich gesteuert wird: In der Einblendphase, die häufig schnelle Bewegungen enthält, wird die Aufmerksamkeit auf das Insert gelenkt. Für die anschließende Lesephase wird die Bewegung abgebremst oder ganz aufgehoben, sodass das Insert in relativer Ruhe gelesen werden kann. In der nachfolgenden Überblend- oder Aktionsphase beschleunigt die Bewegung wieder, wobei charakteristische Bewegungen selbst bedeutungstragend werden können. Die Animation kann dann wie ein Prädikat zu einem im Inhalt vermittelten Subjekt interpretiert werden. In dieser Phase soll das Insert nicht mehr gelesen, sondern primär betrachtet werden. Statt der Aktionsphase kann auch die Ausblendphase folgen, die ähnlich charakterisiert wird, bei der die Animationen allerdings unauffälliger ausfallen können, da nach ihr die Aufmerksamkeit wieder für anderes freigegeben werden soll. Außer oder anstatt Bewegungen können in den Phasen

genauso auch andere Zustandsänderungen wirken, wie Farb- oder Größenänderungen.

Diese Phasen können auch bei Inserts im Allgemeinen beobachtet werden, allerdings je nach Kommunikationsabsicht in unterschiedlicher Zusammensetzung. In Dokumentationen und Reportagen haben die sogenannten Bauchbinden – Inserts, die Namen und Tätigkeit einer Person anzeigen – häufig eine kurze Ein- und Ausblendphase, sowie eine etwas längere Lese- und Hörphase. Ähnlich ist es bei Nachrichten im Live-Ticker von Sport- oder Nachrichtensendungen. In Talkshows können grafisch auffällige Inserts vorkommen, die Emotionen auslösen oder verstärken sollen und bei denen die Aktionsphase entsprechend länger ist. Allerdings sind in Nachrichtensendungen auch so genannte Kriechtitel zu beobachten, die nicht in verschiedenen Phasen, sondern immer in derselben Geschwindigkeit vorgeführt werden. Es wäre interessant, die Wahrnehmung von phasenbasierten und nicht phasenbasierten Inserts im Vergleich zu untersuchen.

2.3.6. Soundeffekte

Soundeffekte treten bei Untertiteln aus nachvollziehbaren Gründen nicht auf, wohingegen sie bei Inserts die Aufmerksamkeit anziehen und die Bedeutungsvermittlung unterstützen können.

Bei Ivarsson/Carroll (1998)²⁶ und in den ARD-Richtlinien werden Soundeffekte als Zusatz zu Untertiteln nicht thematisiert. In der Tat nutzen Untertitel ausschließlich den visuellen Wahrnehmungskanal um Auditives wiederzugeben. Das Hinzufügen von Ton erscheint dementsprechend sinnlos, insbesondere bei Untertiteln für Hörgeschädigte.²⁷ Weiterhin spricht gegen Soundeffekte bei Untertiteln, dass sie zur stets unwillkommenen Ablenkung vom Film beitragen würden, und aus produktionstechnischer Sicht, dass nunmehr neben dem Bild, auch noch der Ton manipuliert würde, und zwar entweder ebenso unprofessionell wie normalerweise das Bild oder unter erheblichem Mehraufwand durch Einbeziehen der Tontechnik.

Schließlich gibt es auch andere Signale, die auf das Erscheinen von Untertiteln hinweisen – den hörbaren und oft sichtbaren Beginn einer Äußerung und den Rhythmus der Untertitel – sodass zusätzlicher Ton für diesen Zweck unnötig wäre.

²⁶ Die sprachliche Beschreibung von Soundeffekten wird natürlich sehr wohl bei der Untertitelung für Hörgeschädigte erwähnt. (vgl. Ivarsson/Carroll 130-131)

²⁷ Eine nennenswerte Ausnahme stellen die von Ivarsson/Carroll am Rande erwähnten Untertitel für Sehgeschädigte dar. Dabei handelt es sich um Untertitel, die von einem automatischen Sprachgenerator auditiv wiedergegeben werden. (138) Mit der aufstrebenden Audiodeskription haben sich heute jedoch vielversprechendere Möglichkeiten aufgetan.

Bei den Inserts in *Sherlock* werden Soundeffekte dazu eingesetzt, um auf ein erscheinendes Insert hinzuweisen. Anders als bei Untertiteln ist der auditive Hinweis bei Inserts nützlich, da sie in unregelmäßigen Abständen im Film erscheinen und da das Bild nicht immer zuverlässig auf ihr Erscheinen hinweist. Wissen die Zuschauer aber Bescheid, dass sie im nächsten Augenblick eine Nachricht zu sehen bekommen, können sie sich darauf einstellen, ihren Wahrnehmungsmodus von Betrachten auf Lesen umzustellen. Typische Hinweissignale auf Inserts sind Klingel- und Tastentöne bei SMS, Tippgeräusche bei Computernachrichten und an die Animation angelehnte Geräusche bei Sherlocks Gedanken, etwa ein Windhauch bei schnellen Bewegungen.

Die Soundeffekte können dabei semantisch an Animation oder Inhalt angelehnt sein. Durch die semantische Dopplung ist eine ganzheitliche und möglicherweise schnellere kognitive Verarbeitung der Inserts möglich. Ein Handy, das beim Bedienen Geräusche von sich gibt, entspricht der Alltagserfahrung, genauso wie schnelle Bewegungen, die von hörbarem Luftwiderstand begleitet werden. Soundeffekte, die an den Inhalt angelehnt sind, finden sich vor allem bei den Inserts mit Sherlocks Gedanken. In ep04 stößt er bei der Analyse seines Gegenübers auf Hundehaare an den Hosenbeinen. Die Inserts „Kleiner Hund“, „Zwei kleine Hunde“ und „Drei kleine Hunde“ werden von der jeweiligen Anzahl an Bellgeräuschen begleitet. Weitere Inserts in derselben Szene werden von prototypischen Geräuschen begleitet: das Insert „Büromensch“ von zweimaligem Telefonklingeln, das Insert „Rechtshänder“ von Bleistiftkratzen auf Papier und das Insert „Anzug: £700“ vom Klingeln einer Registrierkasse beim Erscheinen des Preises. (vgl. ep04D: 13)

Der Vergleich zwischen Untertiteln und Inserts erübrigt sich für die Dimension Soundeffekte. Bei Inserts werden Soundeffekte dazu eingesetzt, die Aufmerksamkeit anzuziehen beziehungsweise auf eine baldige Umstellung des Wahrnehmungsmodus hinzuweisen. Darüber hinaus unterstützen die Soundeffekte der Inserts in *Sherlock* das inhaltliche Verständnis durch semantische Dopplung. Hier wurden hauptsächlich einzelne Töne und Geräusche diskutiert, da sie durch die zeitliche Nähe einfacher einem Insert zugewiesen werden können. Es ist prinzipiell denkbar, dass Inserts von Musik begleitet werden, wie etwa in der Szene in ep04, in der Sherlock sein Verhältnis zu Irene Adler anhand ihrer gemeinsamen SMS-Kommunikation Revue passieren lässt. (vgl. ep04: 87) Hierbei ist aber kaum bestimmbar, ob sich die Musik ausschließlich auf das Insert bezieht oder eher auf die gesamte Szene.

2.3.7. Zusammenfassung

Beim Vergleich von Untertiteln und Inserts nach den sechs semiotischen Dimensionen Inhalt, Timing, Position, Grafik, Animation und Soundeffekte konnte Folgendes festgestellt werden: Prinzipiell nutzen die Inserts in *Sherlock* die Ausdrucksmöglichkeiten in den Dimensionen wesentlich ausgiebiger und variiertes, während sich der Gestaltungsspielraum der Untertitel auf die Dimensionen Inhalt und Timing beschränkt und für die anderen Dimensionen standardisierte Vorgaben befolgt und bevorzugt werden. Entsprechend kann bei Inserts mit Bedeutungsvermittlung und künstlerischem Ausdruck in allen sechs Dimensionen, bei Untertiteln vor allem in den ersten beiden gerechnet werden.

Gründe dafür sind nicht leicht zu benennen, zu den Einflussfaktoren dürften aber folgende zählen: Sprachliche Formulierung und Spotting zählen standardmäßig zu den Kompetenzen von Untertitlern, Bild- und Tonbearbeitung nicht. Bei der Produktion von Inserts ist es nicht anders, allerdings gibt es dort ein Budget für externe Experten, wie Grafikdesigner und Tontechniker. Bei der Insertübersetzung werden diese Experten ebenfalls gebraucht, allerdings in geringerem Maß, da Grafik, Position, Animationen und Ton zu einem guten Teil aus dem Original übernommen werden können.

Untertitelung ist in der Regel Teil eines Translationsprozesses oder eine Zusatzleistung, das heißt eine Weiterverarbeitung eines ursprünglichen Produkts. Inserts sind in der Regel bereits Teil des ursprünglichen Produkts. Entsprechend werden sie bei der Produktion berücksichtigt und können dadurch besser in die Gesamtkomposition integriert werden, was ihnen gegenüber Untertiteln eine deutlich bessere Stellung gibt. In *Sherlock* ist dies auch konkret an Filmszenen zu beobachten. Im Bereich der audiovisuellen Translation wird momentan unter dem Slogan 'climbing the production chain' diskutiert, ob auch Untertitel stärker ins Bewusstsein von Filmemachern und Distributionsunternehmen gerückt werden sollen. Entsprechende Initiativen stehen jedoch noch aus.

Die theoretische Betrachtung der semiotischen Dimensionen zeigt, dass alles, was Untertitel darstellen können, auch von Inserts dargestellt werden kann. Deswegen könnten Untertitel auch als Unterkategorie von Inserts beschrieben werden. Dagegen spricht nur, dass der Kommunikationszweck von Inserts und Untertiteln durch ihre historische Entwicklung bedingt sehr unterschiedlich ist. Eine Oberkategorie, die

sich auf die semiotischen Dimensionen stützt, wäre dennoch sehr nützlich²⁸. Sollte sich nicht die Bezeichnung ‚Insert‘ dafür durchsetzen, kann aus Mangel an Alternativen auch die Bezeichnung ‚schriftlicher Text im Film‘ gewählt werden, wobei hierzu auch Displays analysiert werden müssten.

Die Beschäftigung mit den semiotischen Dimensionen hat gezeigt, dass sich Untertitler in einigen von ihnen historisch bedingt selbst einschränken, dass aber prinzipiell wenig gegen eine Annäherung von Untertiteln an Inserts spricht. Erste Experimente finden bereits unter Titeln wie „kreative Untertitelung“ (McClarty 2012; eigene Übers.) oder „integrative Untertitelung“ (Fox 2012) statt. Aus theoretischer Sicht ist nichts gegen sie einzuwenden; es gibt keinen Grund, warum sie qualitativ nicht mindestens gleichwertig sein sollten. Sicherlich orientieren sich nicht alle aktuellen praktischen Versuche an den bisherigen Best Practices der Untertitelung. Dies kann daran liegen, dass die Experimente vorrangig nicht von erfahrenen Untertitlern durchgeführt werden. Was in den Dimensionen Inhalt und Timing in Einzelfällen zu schlechterer Qualität führen kann, kann für die anderen Dimensionen aber ein Segen sein, da sie unabhängig von historisch begründeten Richtlinien betrachtet werden. Ein objektiver Nachteil solcher Untertitel liegt nicht in der Qualität, sondern in der Produktion. Die Einstellung von Position, Grafik, Animation und Soundeffekten ist klar mit Mehraufwand verbunden, der mehr Budget, Kompetenzen, Personal und Zeit erfordert. Dies wird solange der Fall sein, bis auch hier effiziente, standardisierte Verfahren entwickelt werden. Dafür liegt der Vorteil in einem potentiellen Mehr an Ästhetik und Wirkung, was eine potentielle Qualitätssteigerung, gemessen am Interesse der Zuschauer, bedeutet.

Theoretisch interessant sind für Untertitler auch die Möglichkeiten, die sich aus der Nutzung von mehr semiotischen Dimensionen ergeben. Untertitler leiden chronisch an den Zeit- und Platzbeschränkungen im Film. Die Inserts in *Sherlock* haben gezeigt, dass einzelne Dimensionen allein bedeutungstragend sein können. Das bedeutet, dass auf dem begrenzten Raum eines Inserts mehr Informationen übermittelt werden können als in einem Untertitel gleicher Länge. Durch semantische Dopplung ist es andererseits möglich, die Informationsvermittlung einer Dimension über bedeutungsähnliche Informationen in einer anderen Dimension zu

²⁸ Vorteile wären die einheitliche Konzeptionalisierung von Text im Bild, sowie daran anschließend ein Prestigegewinn für Untertitel und eine Erweiterung der theoretisch-semiotischen Ausdrucksmöglichkeiten von Untertiteln, die Einstellung der Willkürbehandlung unterschiedlicher Texte im Bild und die einheitliche Regelung der Bearbeitungsmöglichkeiten und des Zugangs zu den Texten, langfristig die Bildung einer heterogenen Lobby für Schrift im Bild, die mindestens aus Grafikern und Untertitlern besteht.

unterstützen. Damit werden die Sinne ganzheitlicher angesprochen, was die kognitive Verarbeitung potentiell unterstützt und beschleunigt. Dass Inserts in *Sherlock* reihenweise an der Untergrenze des zulässigen Timings für Untertitel liegen, muss nicht unbedingt nur auf schlechte Qualität oder eine jüngere Zielgruppe zurückgeführt werden. Die Erklärung kann auch in einer schnelleren kognitiven Verarbeitung liegen, was noch empirisch zu messen wäre. Diese müsste nicht zwangsweise dazu genutzt werden, immer neue Geschwindigkeitsrekorde zu brechen und das ältere Publikum abzuhängen. Auch bei langsameren Einblendungen könnten die Zuschauer von einem schnelleren Textverständnis profitieren, indem sie mehr Zeit für die Betrachtung des Bildes gewinnen. Ebenso lassen sich Signale aus den anderen Dimensionen zur rhythmischen Strukturierung von Untertiteln nutzen. Untertitel sollen sich ohnehin laut Richtlinien ohnehin am Rhythmus des Films orientieren. Durch zusätzliche Signale ist eine feinere Anpassung möglich, denn die Zuschauer können frühzeitig auch auf kleine Änderungen, wie schnellere oder langsamere Untertitelsequenzen, aufmerksam gemacht werden.

3. Sprache-Bild-Verhältnis von Inserts und Film

Eine weitere Möglichkeit, Inserts zu konzeptualisieren, besteht darin, sie nicht für sich, sondern im Verbund mit dem Filmbild zu betrachten. Dieser Teilkontext des Films hat den Vorteil, dass er weniger komplex ist als der Gesamtfilm und bereits in anderem Zusammenhang untersucht worden ist. Die Forschung zum Verhältnis von Sprache und Bild hat mit der 'bildlichen Wende' in den Kulturwissenschaften ab der Jahrtausendwende neuen Auftrieb bekommen. Auch in der Linguistik nahm das Interesse am Bild zu, welches von einer unbeachteten Begleiterscheinung des schriftlichen Textes zu einem Bestandteil des Situationskontextes oder sogar zu einem gleichberechtigten Zeichensystem in einem polysemiotischen Text wurde. Die lange Nichtbeachtung des Bildes in der Linguistik könnte mit der unterschiedlichen Wahrnehmungsweise zusammenhängen. Während Sprache prinzipiell sukzessive beziehungsweise sequenziell analysiert wird, werden Bilder unmittelbarer, ganzheitlicher, räumlicher wahrgenommen, nicht nach dem Prinzip einer festgelegten Abfolge von Zeichen, sondern nach einer Komposition verschiedener Zeichen, deren Beziehungen zueinander der Betrachter durch eine selbst gewählte Wahrnehmungsrouten konstruiert. Trotz der unterschiedlichen Wahrnehmungsweise, können Parallelen zwischen Sprache und Bild gezogen werden, indem die Beziehungsstruktur der Zeichen als Text genauer analysiert wird. Hartmut Stöckl (2004) beschreibt Bilder mit Hilfe von Textualitätskriterien und fügt einige spezifisch bildliche Kriterien hinzu. Indem sowohl sprachliche als auch bildliche Konstrukte als Texte beschrieben werden, können sie prinzipiell miteinander in einem polysemiotischen Text²⁹ kombiniert werden. Stöckl wendet weitere Konzepte aus der Linguistik, wie Textsorten und -typen, mit sehr fruchtbaren Ergebnissen auf Bilder an. Er arbeitet schließlich mit Hilfe der Phraseologie sprachliche und bildliche Metaphern als semantische Verbindung zwischen beiden Zeichensystemen heraus. Als Linguist konzentriert er sich allerdings auf Texte, die vorrangig aus Sprache bestehen und durch Bilder lediglich ergänzt werden, wie Zeitschriftenartikel und Werbeanzeigen.

²⁹ Auch wenn ich Stöckls Charakterisierung von sprachlichen Texten, Bildtexten und polysemiotischen Sprache-Bild-Texten teile und für sinnvoll erachte, soll der Begriff „Text“ nur in diesem Kapitel in diesem erweiterten Sinn verwendet werden. In den übrigen Kapiteln wird „Text“ weiterhin nur als Kurzform für schriftlichen sprachlichen Text und als Gegenstück zum Dialog, dem mündlichen sprachlichen Text, verwendet. Wie hier deutlich wird, wäre der Begriff „Sprache“ im audiovisuellen Kontext nicht differenziert genug, da die Unterscheidung nach Wahrnehmungskanälen für die äußerst wichtige Unterscheidung zwischen Figurendialog und Untertiteln notwendig ist.

Um der Situation von Inserts im Film näherzukommen, wird daher im Folgenden ein anderer Ansatz im Mittelpunkt stehen, der sich an vorrangig bildhaltigen Texten orientiert, in die Sprache eingebettet ist. Diese Situation trifft auf die Kunstform der Comics zu. Genau wie Filme existieren Comics seit etwas mehr als einem Jahrhundert. Schon vor langer Zeit haben sie Möglichkeiten gefunden, Sprache in Bildern einzubinden, was zum für Comics typischen Interface geführt hat, in dem Comicpanels und Sprechblasen feste Bestandteile sind. Lange Zeit galten Comics wegen ihrer Anfänge als gezeichnete Zeitungswitze und wegen ihrer Bilder als nicht ernst zu nehmende Beschäftigung. Die Zielgruppe bestand bis in die 1980er Jahre hinein überwiegend aus männlichen Kindern und Jugendlichen, auf die das dominierende Genre der amerikanischen Superheldencomics zugeschnitten war. Mit der Popularisierung der japanischen Mangas in Europa entstand seit den 1980ern wieder eine größere Genrevielfalt. Gleichzeitig entstanden mit den ersten ‘Graphic Novels‘ Comics mit höherem künstlerischen Anspruch, die sich hauptsächlich an Erwachsene richten und ernstere Themen behandeln³⁰. In den letzten zwanzig Jahren hat das Interesse an Comics auch in der Forschung zugenommen, sodass dieser kleine Forschungszweig sich heute, ähnlich den Literaturwissenschaften, intensiv mit Themen, Motiven, narrativen Strukturen und Stilmitteln der Darstellung auseinandersetzt. Zu den wenigen Theoretikern, die zu den Grundlagen dieser Kunstform schreiben, gehört Scott McCloud. Sein Modell der Sprache-Bild-Verhältnisse in Comicpanels orientiert sich an narrativen und rhetorischen Grundmustern. Es wird im Folgenden ebenfalls auf seine Anwendbarkeit auf Filmszenen aus *Sherlock* getestet. Ergänzend werden die Ausführungen von Klaus Kaindl mitbedacht, der sich als Translationswissenschaftler mit den übersetzungsrelevanten Bestandteilen von Comics auseinandersetzt.

Die Frage, wie viel Bildkompetenz von Übersetzern und Untertitlern erwartet werden kann, lässt sich kontrovers diskutieren. Die Ansicht ist durchaus vertretbar, dass die Verantwortung von Untertitlern sich auf die Sprache beschränkt und für das Bild andere Spezialisten, wie Grafikdesigner, zuständig sind. Deshalb tritt im dritten Teil das Gesamtbild in den Hintergrund und der Fokus richtet sich auf die Schrift an sich, genauer gesagt auf ihre bildliche Darstellung. Schriftliche Sprache kommt in der Tat nicht ohne Verschriftlichung – sprich grafische Repräsentation von Sprache – aus. Der Translationswissenschaftler Jürgen Schopp untersucht Typografie und ihre für

³⁰ *Maus* (1989) von Art Spiegelman ist eine der bekanntesten Graphic Novels. Der Comic setzt sich mit dem Nationalsozialismus auseinander und wurde mit dem Pulitzer-Preis prämiert.

Übersetzer relevanten Seiten. Er argumentiert dafür, dass der Umgang mit kulturellen Eigenheiten der Schriftdarstellung auch zur Verantwortung von Übersetzern zählt, und plädiert für die Ausbildung einer Schriftkompetenz. Seine Ausführungen zur Typografie sind zwar auf gedruckte Texte ausgelegt, sie lassen sich jedoch leicht auf audiovisuelle Medien übertragen. Sein Handbuch liefert zudem viele Hinweise zur Praxis, aus denen sich Kategorien für Arbeitsmethoden in der Insertübersetzung ableiten lassen.

Im abschließenden Teil wird die Reichweite der Sprache-Bild-Ansätze diskutiert, die hier vor allem theoretisch betrachtet werden. Sie leisten einen wertvollen Beitrag für das Verständnis von Sprache und Bild in einzelnen Szenen, bedürfen als Teilmodell innerhalb des filmischen Gesamtkontexts allerdings weiterer Forschung.

3.1. Bild in der Sprache: Eine bildlinguistische Perspektive

In diesem Kapitel wird Hartmut Stöckls Modell der Sprache-Bild-Verknüpfung (2004) vorgestellt und versuchsweise auf die Inserts in *Sherlock* angewendet. Zunächst wird Stöckls Beschreibung von Bildern als Texte vorgestellt. Danach wird Stöckls Kritik an früheren Modellen der Sprache-Bild-Verknüpfung dargelegt, bevor sein eigenes Modell zusammengefasst und in Auszügen an Gruppen von Inserts getestet wird.

3.1.1. Stöckls Bildkonzept: Bilder als Texte

Stöckl etabliert den Textcharakter von Bildern, indem er ihre Eigenschaften mit allgemeinen Textualitätskriterien abgleicht, wie „Kohäsivität“, „Kohärenz“, „Situationalität und Intentionalität“, „Akzeptabilität“, „Informativität“, und „Intertextualität“. Neben dem Nachweis dieser Kriterien bei Bildern geht er auch auf wichtige nicht kanonische Aspekte von Texten ein, wie räumliche „Begrenztheit“, „Rezipientenkreis“, „Kulturalität“, „Medialität“, „Gestalthaftigkeit“ und „Musterbezogenheit“. Schließlich fügt er noch vorrangig bildbezogene Textmerkmale hinzu, wie den „Bild-Welt-Abgleich“ – bei der Bildbetrachtung ist die Welt eine ständige visuelle Referenz – und die semiotische „Dichte“ – bei Bildern können auf demselben Raum mehr semiotische Dimensionen Bedeutung vermitteln. (2004: 96-104) Weiterhin wirken in der Bildrezeption, genauso wie in der Sprachrezeption, Annahmen über prototypische Repräsentation, woraus Stöckl die Existenz von Bildtypen und Bildsorten ableitet, die analog zu sprachlichen Texttypen und Textsorten verstanden werden können. (122-130) Stöckl zeigt, dass viele linguistische Konzepte in leicht abgewandelter Form auch auf Bilder übertragbar

sind, dass Bilder als Texte funktionieren und dass sie an sich und in einem übergeordneten Gesamttext kommunikative Funktionen übernehmen können.

3.1.2. Sprache-Bild-Texte: frühere Beschreibungsansätze

Interessanter für das Verständnis von Inserts im Film ist aber der von Stöckl weiter untersuchte sprachlich-bildliche Gesamttext. Wie er selbst andeutet, dürften seine Überlegungen dazu „prinzipiell auch auf bewegte Bilder und gesprochene Sprache anwendbar“ sein (243). Stöckls Modell baut auf der Kritik früherer Arbeiten auf, die er drei groben Richtungen zuordnet:

i Syntaktisch-räumliche Aspekte

[...betreffen] die Verteilung von Sprache und Bild im Gesamtkommunikat. Verteilung umfasst dabei Sequenzen von sprachlichem und visuellem Text, sowie Größenanteile und räumliche Konfiguration von Sprache und Bild [...]

ii Informationsbezogene und global-semantische Aspekte

[...betreffen] die Verteilung von Informationen auf Sprache und Bild und das generelle semantische Verhältnis sprachlicher und visueller Botschaften zueinander. [...]

iii Aspekte einer visuell/verbalen Rhetorik

Aufbauend auf rhetorischen Figuren werden hier die semantisch-syntaktischen Bezüge zwischen sprachlichem und bildlichem Textteil näher bestimmt. Sprache und Bild können zueinander z.B. im Verhältnis der Analogie, des Vergleichs, der Metaphorisierung, des Parallelismus, der Metonymie, der Synekdoche, der Über- und Untertreibung, des Bedeutungsspiels oder der Spezifizierung bzw. Verallgemeinerung etc. stehen. Aber auch rhetorische Muster wie Frage-Antwort oder alternierende Substitution kommen vor [...]. Grundidee ist, dass die Verknüpfung der beiden Codesysteme nach rhetorischen Operationen vollzogen wird [...] (249-251)

Grundsätzlich sucht Stöckl nach einem praktikablen Ansatz zur Textanalyse. Deshalb wendet er sich sowohl gegen die für die ersten beiden Ansätze typische Verallgemeinerung als auch gegen die große Detailliertheit des dritten Ansatzes. Er vertritt die Position, dass prinzipiell weder Sprache noch Bild dominant sind, sondern stets komplementär, auch wenn in einzelnen Texten oder Textsorten eines von beiden stärker zum Einsatz kommt. Syntaktisch-räumliche Aspekte wurden hier bereits in Bezug auf Inserts unter dem Stichwort ‚Position‘ analysiert (vgl. Kap. 2.3.3); Stöckl spricht in diesem Kontext auch vom ‚Interface‘, welches unten noch einmal genauer analysiert wird (vgl. Kap. 3.2.4). Informationsbezogene Aspekte spielen auch heute noch eine Rolle, allerdings sind sie, wie Stöckl kritisiert, weniger hilfreich für verallgemeinernde Aussagen als vielmehr für die Analyse *lokal*-semantischer Informationsverteilung (vgl. Kap. 3.2). Rhetorische Aspekte sind in der Tat interessant, da sie eine Vielfalt an Verknüpfungsmustern vorgeben, aus der sich auch Stöckl bedient. Stöckls Kritik, dass diese Vielfalt für den Zweck der Textanalyse zu unübersichtlich ist, mag durchaus berechtigt sein; doch die Auswahl, die er trifft, ist

womöglich nur für die von ihm gewählten Textsorten besonders nützlich, während für andere Textsorten eine andere Auswahl hilfreicher wäre.

3.1.3. Sprache-Bild-Texte: Übersicht über Stöckls Ansatz

In seinem eigenen textorientierten Ansatz versucht er eine Beschreibung mittlerer Komplexität, indem er alle Texte nach den fünf Aspekten „Art des Bildes“, „Textstrukturen“, „Semantisch-pragmatische Brücke zwischen Sprache und Bild“, „Kognitive Operationen zur Sinnstiftung zwischen Sprache und Bild“ und „Bild-Bild-Bezüge“ untersucht. (2004: 252-253) Bei der Übertragung von Stöckls Beschreibungsmerkmalen auf die Inserts in *Sherlock* sind vor allem die mittleren drei interessant. Sie werden in der folgenden Übersicht über Typen von Sprache-Bild-Bezügen näher diskutiert, wo sie relevant erscheinen. Da sich Stöckl auf journalistische und Werbetexte beschränkt, werden voraussichtlich nicht alle von ihm diskutierten Typen auch für Fernsehserien und Spielfilme des Genres Detektivgeschichte relevant sein. Umgekehrt können auch für den Film wichtige Typen fehlen; Stöckl erhebt schon für die von ihm untersuchten Textsorten keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Zur Vereinfachung des Vergleichs werden die Inserts in *Sherlock* in die fünf am häufigsten auftretenden Texttypen unterteilt: a) Sherlocks Beobachtungen/Indizien; b) SMS; Handymenüs c) Blogeinträge; d) Hinweise und Mitteilungen auf Displays, die als Inserts übersetzt werden; e) Fülltexte (z.B. Zeitungsartikel, Laborberichte).

Stöckl beschreibt folgende Typen von einfachen Sprache-Bild-Bezügen:

1. Parallelisierung von Sprache und Bild
 2. Metonymische Konzeptassoziation
 3. Symbolisierungen – Deuten von ‚image-affordances‘
 4. Metaphorisierungen – Literalisierungen
 5. Metakommunikative Kommentare zum Bild
 6. Bedeutungsgegensätze und Bedeutungsanalogien
 7. Comicmuster des Sprache-Bild-Bezugs – Figurenrede
 8. ‚Fachliche‘ Sprache-Bild-Bezüge – Infografisches
 - 8.1 Bildlegenden
 - 8.2 Prozessmodelle
 - 8.3 Diagrammatisches – Größen und Mengenverhältnisse
 9. Bild solo – visuelle Kommunikation ohne Sprache
 10. Visiotype – ‚image icons‘: Das viel benutzte Bild
- (Überschriften Stöckl 2004: 254-284)

Daneben gibt es Möglichkeiten, diese einfachen Sprache-Bild-Bezüge zu komplexeren Gebilden zusammenzufügen. Als Verknüpfungsmöglichkeiten führt Stöckl weiter auf:

11. Montage und Addition

12. Mischung und Morphing

(Teilüberschriften 2004: 284-289; Nummerierung hinzugefügt)

Die folgende Tabelle zeigt an, welche dieser Typen von Sprache-Bild-Bezügen das Potential dazu haben, das Verhältnis zwischen Inserts und Filmbild in *Sherlock* teilweise oder ganz zu erklären.

	einfach											komplex		
	1	2	3	4	5	6	7	8.1	8.2	8.3	9	10	11	12
a)						(x)		(x)	(x)					
b)							(x)	(x)	(x)				(x)	
c)													(x)	
d)													x	
e)	(x)													

Tab. 1: Erklärungspotential von Stöckls Sprache-Bild-Bezügen (1-10) für typische Inserttexte in *Sherlock* (a-e); x = klare Zuordnung; (x) = eingeschränkte Zuordnung)
Die Diskussion dieser Übersicht folgt nach den einzelnen Beschreibungen.

3.1.4. Einfache Sprache-Bild-Bezüge nach Stöckl

Die „Parallelisierung von Bild und Sprache“ (254) bezeichnet das prototypische Ergänzen eines bildlichen Textes mit einem sprachlichen Ausdruck beziehungsweise eines sprachlichen Textes mit einem Bild. Die Darstellung des ergänzenden Zeichensystems birgt keine neue Information, sondern dient als Dekoration beziehungsweise hilft durch Wiederholung des Hauptthemas der Strukturierung des Textes. Von den Inserts in *Sherlock* dienen Fülltexte in der Tat der Dekoration. Sie enthalten keine den Zuschauern unbekanntenen Informationen, sondern wirken als typische Repräsentanten ihrer jeweiligen Textsorte. Zum Beispiel nehmen die sehr kurz eingeblendeten Zeitungsartikel nur auf bereits gezeigte Ereignisse Bezug. (vgl. ep06: 10) Um Schriftbild und Textlänge von echten Zeitungsartikeln zu imitieren, wurden kurze Texte durch Wiederholen von Absätzen „verlängert“, was bei normaler Vorführgeschwindigkeit nicht auffällt. Im Unterschied zu Stöckls Parallelisierung sind die Fülltexte allerdings wesentlich länger und wiederholen Informationen nicht nur des Bildes, sondern der ganzen vorausgegangenen Filmszene. Die zeitliche Verzerrung stellt einen weiteren Unterschied dar.

„Metonymische Konzeptassoziationen“ (Stöckl 2004: 256) sind abstrahierende Zusammenfassungen und funktionieren wie Parallelisierungen, bei denen ein abstrahiertes zeitliches, kausales oder anderes logisches Verhältnis zugrunde liegt. Dieser Fall trifft auf die Inserts in *Sherlock* nicht zu, die vielmehr konkretisieren anstatt zu abstrahieren. Mit „Symbolisierungen“ (258) bezeichnet Stöckl das Aufladen von Bildern mit zusätzlichem Symbolgehalt, sodass sie an sich oder in Serie eine komplexe Zusammenfassung des sprachlichen Textes darstellen. Leider bietet Stöckl hier kein Beispiel für sprachliche Symbolisierungen. Eine symbolische Aufladung der Inserts wäre über die zusätzlichen Dimensionen Grafik und Animation denkbar, allerdings würde sich bei dieser Betrachtung die Problematik von den Sprache-Bild-Bezügen lösen und hin zu zeitlichen Bezügen verschieben. „Metaphorisierungen“ und „Literalisierungen“ (260, 263) sind aus der Linguistik bekannt. In *Sherlock* sind zwar Metaphorisierungen zu finden, allerdings nicht konkret bei Inserts. Am ehesten als Metapher wirkt das von Moriarty in einen Apfel geritzte und wiederkehrende „I O U“ (vgl. Kap. 4.3.1.3). Das Insert steht aber nicht metaphorisch für ein Bildelement, vielmehr ist die Aussage, die dadurch grafisch dargestellt wird, eine Metapher für Sherlocks Rückschläge im allgemeinen Handlungsverlauf.

„Metakommunikative Kommentare zum Bild“ (2004: 264) sind sprachliche Textbestandteile, die auf das Design des Bildes verweisen. Bei den Inserts in *Sherlock* verweist in einigen Szenen die Aufteilung des Bildes gemeinsam mit der Insertposition auf die Machart der Inserts, etwa wenn sie von Objekten verdeckt werden oder wenn sie vor dem Bildschirm in der Luft schweben (vgl. ep04: 4). Nur findet sich weder im Bild noch in den Inserts ein inhaltlicher Kommentar zum Design des jeweils anderen. Der metakommunikative Hinweis bleibt also auf das Bilddesign an sich beschränkt.

Als „Bedeutungsgegensätze und Bedeutungsanalogien“ (2004: 269) beschreibt Stöckl Fälle, in denen im weitesten Sinne ein Gegensatz oder eine Analogie zwischen Sprache und Bild erkannt werden können. Das ist wiederum in Filmszenen in *Sherlock* der Fall, jedoch nicht zwischen Inserts und Bild. Stöckl erörtert diesen Punkt allerdings stellvertretend für andere rhetorische Figuren und Verhältnisse. Darunter wäre die Relation „Allgemein-Spezifisch“ hilfreich für die Beschreibung von Sherlocks Gedanken, wird aber leider nicht näher erklärt. Im Film werden Sherlocks Gedanken nach einem Muster dargestellt, das durchaus Ähnlichkeit mit einer rhetorischen Figur hat: Zunächst wird ein Objekt in Detailaufnahme gezeigt,

kurz darauf erscheint zusätzlich die sprachliche Spezifikation. Die Schärfe der Details und zwischengeschnittene Nahaufnahmen von Sherlock suggerieren, dass die Kamera seine Perspektive zeigt; aus seinem Verhältnis mit Watson wissen die Zuschauer, dass die Durchschnittsperson zwar diese Details sieht, aber sie für unbedeutend hält, während Sherlock daraufhin mit seiner Erläuterung die Relevanz der Details für die Zuschauer konstruiert. Die Inserteinblendung folgt in diesen Szenen demselben Muster. Die Zuschauer sehen die Szene zwar, ihre Bedeutung wird ihnen jedoch erst mit Einblendung von Sherlocks spezifizierenden, denotierenden Gedanken klar.

Mit dem „Comicmuster [...] Figurenrede“ (272) bezieht sich Stöckl auf Zeitschriftenartikel, bei denen ein Porträt der interviewten Person mit einem Zitat unterlegt ist, was so wirkt, als äußere die Person im Bild zum Zeitpunkt der Aufnahme gerade den hinzugefügten sprachlichen Text. In *Sherlock* zeigen Inserts die Figurenrede von nicht anwesenden Personen. Dadurch verkehrt sich Stöckls Konzept ins Gegenteil. Der Produzent der Äußerung ist nicht zu sehen, dafür aber der Rezipient. Wenn neben Watson ein SMS-Text eingeblendet wird und er auf sein Handy schaut, assoziieren die Zuschauer, dass er tatsächlich den Text liest, den sie in diesem Moment auch lesen. Mitunter kann eine SMS auch stellvertretend für den Absender im Gespräch agieren. Als Watson mit Sherlocks vorgeblichem Erzfeind spricht, erhält er zur gleichen Zeit SMS von Sherlock zu einem anderen Thema. Durch die eingeblendeten Nachrichten scheinen zwei Personen im Wechsel auf Watson einzureden, der sich entscheiden muss, auf welchen Input er überhaupt antwortet. (vgl. ep01: 38) In diesem Sinn funktionieren SMS grundsätzlich als Figurenrede einer abwesenden Person. Meines Wissens gibt es aber kein gängiges Muster für den Fall, dass im Bild der Rezipient mit der Nachricht zu sehen ist.

Erstaunlicherweise sind die von Stöckl beschriebenen „Infographiken“ (2004: 274), die typischerweise in fachlichen und populärwissenschaftlichen Texten vorkommen, näher am Sprache-Bild-Verhältnis der Inserts in *Sherlock* als die anderen Verknüpfungsarten. Das liegt insbesondere daran, dass sich bei Infographiken der sprachliche Text im Bild befindet:

Für [solche Texte] ist es in erster Linie charakteristisch, dass Sprache in die bildlichen Darstellungen integriert wird und nicht lediglich als Bildunter- oder überschrift bzw. Headline oder Fließtext vom Bild räumlich getrennt und in verschiedenen kognitiven Schritten mit ihm semantisch gekoppelt wird. Vielmehr haben wir es hier mit untrennbar verbundenen Bild-Sprache-Blöcken zu tun, die vom Fließtext und anderen Textteilen deutlich abgetrennt sind und semantisch autonom funktionieren. Da sie neben genuin bildlichen zu einem großen Teil graphische Elemente (schematisierende, stilisierte Zeichnungen, geometrische Grundformen, Pfeile, Linien, Schraffuren etc.) enthalten, sie oft auch konventionalisierten Darstellungs- und Lesearten (funktionale

Farbgebung, Koordinatensysteme, Graphen/Kurven, Diagramme etc.) folgen und eigenständige Informationseinheiten darstellen, kann man sie als Infographiken bezeichnen. (2004: 274)

Stöckl hebt die grafischen Elemente im Bild hervor; tatsächlich können auch in der Sprache grafische Elemente, zum Beispiel Piktogramme, verwendet werden. Die Inserts in *Sherlock* bestehen nicht ausschließlich aus Sprache. Gelegentlich sind auch hier grafische Elemente zu sehen, was den Status von Inserts als rein sprachliche Phänomene infrage stellt. In Sherlocks Gedanken etwa treten neben Wörtern auch geometrische Formen, stilisierende und schematische Darstellungen auf: In ep02 zeigt ein Insert chinesische Zahlensymbole, die sich um Sherlocks Kopf drehen. (vgl. 10) Als er in ep04 den Preis eines Anzugs schätzt, zeigt das Insert zunächst nur leere Rechtecke, in die dann die Zahlen eingeblendet werden, was am Ende entfernt an die Darstellungsform auf einem Preisschild erinnert. (vgl. 13) In ep06 schließlich wird während Sherlocks chemischer Analyse auch eine Strukturformel eingeblendet. (vgl. 37) *Sherlock* hat als Detektivserie nicht *per se* einen fachlichen Kontext, doch da der Protagonist bei seinen Ermittlungen naturwissenschaftliche Methoden anwendet, muss das Vorkommen entsprechender Infographiken nicht überraschen. Stöckl betont jedoch auch, dass solche Sprache-Bild-Bezüge nicht auf fachliche Kontexte beschränkt sind. Sie sind nur häufig dort zu finden und tendieren deshalb dazu, auch in anderen Kontexten Fachlichkeit zu konnotieren.

Stöckl untergliedert die Infographiken in „Bildlegenden“ (2004: 275), „Prozessmodelle“ (276) und „Diagrammatisches“ (278). Den Inserts mit Sherlocks Gedanken kommen die Bildlegenden am nächsten:

Fachlichen Informationsanliegen entspricht oft eine möglichst genaue Darstellung von Gegenständen und Sachverhalten (relativ zur Funktion der Darstellung), die ihre einzelnen Elemente, Eigenschaften und die Verortung der Teile eines Ganzen im Raum sowie ihre Bezüge untereinander deutlich werden lässt. Dabei benennt bzw. beschreibt die Sprache in ökonomischer Weise (oft nur durch einzelne Wörter und Wortgruppen) Bestandteile der Objekte in der bildlichen Darstellung [...] Vereinfachend lässt sich dieser Sprache-Bild-Bezug mit einer topographischen Karte vergleichen, die über eine Zeichenerklärung verfügt. (2004: 275)

Ähnlichkeiten zu den Inserts mit Sherlocks Gedanken finden sich insbesondere in der „Sprachökonomie“, der räumlichen Verortung der Sprache im Bild, sowie der räumlichen Nähe zu den dazugehörigen Personen und Objekten. Allerdings bezeichnen die Inserts in der Regel nicht die Objekte selbst, sondern ihre Eigenschaften und ihre kontextuelle Bedeutung. Es geht nicht so sehr um ein Identifizieren als vielmehr um ein (Neu-)Interpretieren des Gesehenen aus Sherlocks Perspektive. Der Vergleich zu einer mentalen Landkarte von Sherlock liegt nahe. Anders als bei Bildlegenden in Karten jedoch informiert die Position der Inserts

weniger über die Verortung der Objekte im Raum, sondern vielmehr über die Zugehörigkeit der Inserts selbst. So bedeuten die Positionen der zahlreichen SMS mit dem Wort „Falsch“ während einer Pressekonferenz (ep01D: 5) selbstverständlich nicht, dass die entsprechenden Personen falsch sind, sondern dass jedes Insert der am nächsten stehenden Person zuzuordnen ist. Eine Ausnahme gibt es aber, die tatsächlich auf Stöckls Beschreibung der Bildlegende passt. Nachdem Eindringlinge die Haushälterin Mrs. Hudson grob als Geisel genommen haben, mustert Sherlock einen von ihnen und identifiziert schnell, welche Körperteile Angriffspunkte bieten und wo sie sich befinden. (vgl. ep04D: 57)

„Prozessmodelle“ (2004: 276) bauen auf den Ausführungen zu Bildlegenden auf, binden Sprache und Bilder aber über zusätzliche graphische Muster in einen Handlungsablauf ein. „Die wesenseigene Schwäche des Bildes bei der Darstellung von Handlungen, Ereignissen und Sachverhalten in ihrer zeitlichen Entwicklung hat die Sprache hier auszugleichen.“ (276) Auf Inserts trifft dies überhaupt nicht zu, da das Bild und Sprache bewegt sind. Prozesse lassen sich im Film schlicht durch Animation darstellen; Bewegungen müssen nicht gesondert durch Pfeile dargestellt werden. In einigen Fällen sind die Inserts zu Sherlocks Gedanken als Prozessmodelle erklärbar, nämlich wenn es sich um eine längere Schlussfolgerung handelt, die durch Inserts gestützt ist. Ein Beispiel ist die Dekodierung einer Zeichenkette, die Sherlock zunächst auf ihre Bestandteile scannt, dann sinnvoll segmentiert, dann die einzelnen Segmente räumlich anordnet und so zu dem Schluss kommt, dass es sich um Sitzreihen in einem bestimmten Flugzeugtyp handelt. In jedem Gedankenschritt wird die Zeichenkette über Animationen weiterverarbeitet, bis sie schließlich in das schematische Bild eines Flugzeugs übergeht. (vgl. ep04: 67) Die Beschreibung trifft ähnlich auch auf Inserts mit Handymenüs zu. Die Navigation wird dabei nicht grafisch, sondern durch Animationen dargestellt, bei denen Menüpunkte erscheinen, ausgewählt, hervorgehoben und durch andere ersetzt werden. (vgl. ep01D: 26)

„Diagrammatisches“ (2004: 278) ist Stöckls Oberbegriff für Darstellungen zu Größen- und Mengenverhältnissen, die nicht mehr von abbildenden, sondern nur noch von schematischen Bildern, wie Kreisdiagrammen, Gebrauch machen. Dieser Typ lässt sich nicht auf die Inserts in *Sherlock* übertragen, da das Filmbild nach wie vor die dargestellte Welt abbildet.

Unter der Überschrift „Bild solo“ (280) stellt Stöckl Bilder vor, die ohne Sprache kommunikativ wirken.

Die kommunikative Funktionsweise ‘sprachloser’ Bilder beruht auf einer möglichst ambiguitätsfreien Aktivierung von Weltwissen in Form semantischer Rahmen und

Szenarios, aus denen unter Rückgriff auf Genrekonventionen plausible Aussagen konstruiert werden können. (2004: 281)

Im Filmkontext ist dies eine Selbstverständlichkeit, die in jeder Szene ohne Dialog aufs Neue bestätigt wird. Für das Verständnis von Inserts ist dieser Typ aber kaum verwendbar, es sei denn es wird nur auf die typografischen Eigenschaften der Schrift Bezug genommen.

Unter „Visiotype“ und „image icons“ (282) versteht Stöckl in den Massenmedien wiederkehrende Bildtypen und -muster. Sie haben „stark verblasste bzw. unspezifische Bildbedeutungen, die nur vage auf einen großen Kreis von möglichen, im jeweiligen Kontext aktualisierbaren Bedeutungen verweisen.“ (282) Als Beispiel führt er ein Bild wuchernder Zellen bei der Zellteilung an, das in ähnlicher Form zur Illustration der Themen Klonen, Embryonen und Grenzen von Persönlichkeitsrechten verwendet wird. Auch dieser Typ ist auf die Situation der Inserts im Film schwer zu übertragen.

3.1.5. Komplexe Sprache-Bild-Bezüge nach Stöckl

Neben diesen einfachen Sprache-Bild-Bezügen diskutiert Stöckl auch Verknüpfungen mehrerer Typen, „in denen die Bilder ihren hybriden und konstruierten Charakter relativ deutlich zu erkennen geben und dieser für die semantische Kopplung von Sprache und Bild wesentlich ist.“ (285) Dabei diskutiert Stöckl die Verknüpfungsverfahren Montage und Addition, sowie Mischung und Morphing.

Zu „Montage und Addition“ (285) führt Stöckl aus:

Der kompositionale Charakter des Bildverbundes ist [...] visuell eindeutig wahrnehmbar. Meist gewinnt der Betrachter über die Gegliedertheit der bildlichen Struktur und Aussage dadurch Klarheit, dass es sich um verschiedene Bildtypen (Darstellungsarten, Abbildungspraktiken, Herstellungstechniken, Form- und Farbaspekte etc.) handelt, die sich daher als separate Gestalten im Bild gruppieren. (285)

Diese Beschreibung trifft zu einem großen Teil auf Inserts im Allgemeinen zu. Die einzige Abweichung besteht darin, dass die Art der Zusammensetzung selbst bei Inserts im Original kaum Bedeutung trägt und somit nach Stöckl eher als „syntaktisch“ zu beschreiben wäre.

Als Addition lassen sich Watsons Blogbeiträge und die in der Übersetzung neu hinzugefügten Inserts beschreiben. Die Blogbeiträge stellen eigenständige Texte dar, die mit der Darstellung im Bild wenig gemeinsam haben, außer dass sie sich den Raum untereinander aufteilen. So ist der sprachliche Text auf eine rechteckige Fläche begrenzt, so als stünde er auf einer gedruckten oder digitalen Seite. Diese gedachte

Seite wird meist an Flächen ausgerichtet; die Schrift wird vor oder hinter anderen dargestellten Objekten und Personen eingeblendet. Kognitiv müssen die Zuschauer eine ungewöhnliche Aufteilung des Raumes leisten. Die Inserts sind Abbildungen von Flächen, die selbst im Bild in anderer Ausrichtung zu sehen sind. Computerbildschirme und Displays sind im Bild von der Seite oder von hinten zu sehen. Ihr Inhalt ist aus der Zuschauerperspektive nicht einsehbar. Dafür wird dieser Inhalt an anderer Stelle im Bild eingeblendet, die Trägerfläche in kognitiver Hinsicht dupliziert und im Raum eine weitere Perspektive eingebaut. Das ist vergleichbar mit Filmaufnahmen im Spiegel oder mit einem Fernsehbildschirm, der eine von einer weiteren Kamera gefilmte Person aus einer anderen Perspektive oder vergrößert zeigt.³¹

Als eine andere Art der Addition sind die neu hinzugefügten Inserts zu beschreiben. Sie verdoppeln Displays, die als Zwischenelement zwischen Sprache und Bild gesehen werden können. Durch räumliche Nähe und Imitation der grafischen Eigenschaften, wird suggeriert, dass das Inserts nicht nur zum Display gehört, sondern dass es sich um den gleichen Text handelt. Dabei wird das zielsprachige Insert als für das Publikum wichtigere Version etabliert, indem es im Vordergrund angezeigt wird und meist das ursprüngliche Display teilweise verdeckt. Das Hinzufügen eines Inserts führt also zu einer bildlich redundanten Darstellung des sprachlichen Textes, die die Zuschauer jedoch als notwendig akzeptieren, wenn sie das Display nicht verstehen, das Insert hingegen ohne Probleme. Die bildliche Dopplung bei sprachlich unterschiedlichem Inhalt vermittelt die semantische Zusatzinformation, dass es sich um eine Übersetzung handelt.

Den Unterschied zwischen Addition und Montage erläutert Stöckl nicht. Als Montage wird hier die parallele Darstellung mehrerer Bilder verstanden, die bei *Sherlock* beispielsweise bei der Verfolgungsjagd in ep01 vorkommt. Dabei werden unter anderem gefilmte Verkehrssignale neben die rennenden Protagonisten montiert, wobei eine Sprache-Bild-Montage zu sehen ist, als Watson zögert über einen Abgrund zu springen. Neben seinem Kopf wird das Signal „WAIT“ eingeblendet, das aus einer anderen Aufnahme in die Szene montiert wurde, allerdings angesichts seiner grafischen Natur nicht übersetzt wurde. (vgl.ep01: 52)

³¹ Solche Aufnahmen sind gelegentlich in Late-Night-Shows zu sehen, bei denen etwa Nahaufnahmen eines Studiogastes mit einer Handkamera aufgenommen und hinten im Raum eingeblendet werden, oder bei Großevents, wie Konzerten, bei denen die Sänger und Musiker auf mehreren Leinwänden im Hintergrund in vergrößerter Nahaufnahme gezeigt werden.

Im Abschnitt „Mischung und ‘Morphing‘“ (2004: 287) behandelt Stöckl Bildverknüpfungen mit fließenden Übergängen, beispielsweise ein Bild eines Menschen mit Hundekopf. Diese Verknüpfungsart tritt in *Sherlock* nicht auf, denn Bild und Sprache haben hier klar abgegrenzte grafische Merkmale.³²

3.1.6. Diskussion der Sprache-Bild-Bezüge nach Stöckl

Die meisten von Stöckls Sprache-Bild-Bezügen sind nicht auf Inserts anwendbar. Dies ist möglicherweise seiner Beschränkung auf journalistische und werbende Texte geschuldet. Dann würde sich aber die Frage stellen, inwieweit sein Modell für jede Textsorte angepasst werden müsste und ob es dann nicht doch sinnvoller wäre auf den von ihm kritisierten, komplexeren Ansatz der visuell-verbale Rhetorik zurückzugreifen, um daraus, wie aus einem Typenkatalog, für jede Textsorte eine eigene Typenauswahl zusammenzustellen. Überraschenderweise zeigen vor allem die von Stöckl als „fachlich“ beschriebenen Sprache-Bild-Bezüge Parallelen zu den Inserts in *Sherlock*. Dies könnte darauf zurückgeführt werden, dass hierbei ausnahmsweise die Sprache im Bild eingebettet war anstatt umgekehrt, was im Film der Normalfall ist. Weiterhin konnten Watsons Blogbeiträge und neu hinzugefügte Inserts nicht mit den einfachen Sprache-Bild-Bezügen, sondern lediglich mit der abstrakten Verknüpfungsmethode der „Addition“ beschrieben werden. Diese deckt sich mit der prinzipiellen Produktionsweise der Inserts, kommt aber für eine Interpretation des semantischen Sprache-Bild-Zusammenhangs nicht ohne weitere Details der Szene aus.

Es bleibt offen, ob bei einer Auswahl anderer rhetorischer Muster mehr Übereinstimmungen mit Inserts aufgetreten wären. Besonders hilfreich sind aber Stöckls allgemeinere analytische Beschreibungskategorien. Seine Unterscheidung zwischen syntaktischen, semantischen und pragmatischen Aspekten von Sprache-Bild-Bezügen kann gewinnbringend eingesetzt werden. Die Syntax von Sprache-Bild-Bezügen betrifft die prinzipiellen Gestaltungsmöglichkeiten der Verknüpfung. Dafür gibt es bereits zahlreiche filmspezifische Beispiele, für deren Untersuchung sich der Begriff des „Interface“ als hilfreich erweist. Einerseits kann als Interface die textspezifisch standardisierte Schnittstelle zwischen Sprache und Bild genauer untersucht werden (vgl. Kap. 3.2), ohne dass die Interpretation von Einzelszenen eine zu große Rolle einnimmt. Andererseits kann dadurch die Untersuchung von Inserts –

³² Prinzipiell sind solche Übergänge zwischen Bild und Sprache, bei denen Animation oder Kameraführung ein Wechselspiel zwischen lesbarer Schrift und bildlicher Darstellung auslöst, nicht auszuschließen. Gerade in Trailern mit animierter Typografie sind sie ein häufig verwendetes Gestaltungsmittel.

und Untertiteln – an bereits vorhandene Untersuchungen zum Interface-Design aus dem Bereich Software anknüpfen und sich zum Beispiel neue Analysekategorien, wie Benutzerfreundlichkeit, zu eigen machen. Unter semantischen Gesichtspunkten sind für Inserts noch genauere Interpretationsmuster zu finden, indem einzelne Szenen analysiert werden. Pragmatisch können daraus je nach Textsorte und Kommunikationszweck typische Sprache-Bild-Muster herauskristallisiert werden. Die Übertragung von typischen Sprache-Bild-Bezügen aus anderen Textsorten hat in dieser Arbeit nicht zum gewünschten Erfolg geführt.

Schließlich wurde die Begrenztheit des Bildes deutlich, da für Ereignisse und Handlungen meist zusätzliche grafische Ausdrucksmittel, wie Bewegungspfeile, eingesetzt werden müssen, die im Film dank Animation und eben Bewegung überflüssig sind. Es stellt sich die Frage, ob unbewegte Bilder prinzipiell mit Einzelbildern aus Filmen verglichen werden können, oder ob nicht Bilder oder Bildsequenzen mit ganzen Filmszenen verglichen werden müssen. Im zweiten Fall gäbe es eine Gegenüberstellung des Bildes, das in einer Momentaufnahme eine Handlung komprimiert, und der Filmszene, die für die Darstellung der Handlung eine weniger komprimierte, selbst gewählte Zeitdauer beansprucht. Für einen solchen Vergleich müssten Bilder nicht mehr zeitlich absolut, sondern relativ nach den dargestellten Handlungen und Ereignissen, sowie nach ihrer Bedeutung im Gesamtkommunikat beurteilt werden. Für einen Vergleich nach Handlungseinheiten bietet sich eine narrativ begründete Perspektive an, wie sie Scott McCloud in seiner Beschreibung von Sprache-Bild-Verhältnissen in Comics einnimmt.

3.2. Sprache im Bild: Parallelen zu Comics

Scott McCloud hat mit *Understanding Comics* (1994) ein viel beachtetes Werk über Geschichte, Bestandteile und Wirkungsweise von Comics vorgelegt.³³ In diesem Kapitel wird sein Sprache-Bild-Modell an den Inserts in *Sherlock* getestet. Nach einer kurzen Skizzierung der Relevanz von Comics wird McClouds Modell vorgestellt und an einzelnen Beispielen diskutiert. Anschließend werden weitere Ideen aus der Comicforschung und –praxis vorgestellt, die zum Verständnis von Inserts beitragen. Dabei werden hauptsächlich das Konzept Interface, Textsorten und Arbeitsgewohnheiten besprochen.

³³ Es folgten *Comics neu erfinden* (2001, Originaltitel: *Reinventing Comics*) über Arbeitsbedingungen in der Comicbranche und Neuerungen durch Digitalisierung, sowie *Making Comics* (2006), ein Handbuch über die Comicpraxis.

3.2.1. Relevanz von Comics für die Untersuchung von Filmen

Comics sind in etwa so alt wie der Film; die ersten entstanden kurz vor Beginn des 20. Jahrhunderts. Seit mehr als hundert Jahren beschäftigen sich Comiczeichner mit der Verknüpfung von Schrift und Bild, sodass sich in dem Medium standardisierte Gebrauchsmuster entwickelt haben. Von dieser langjährigen Erfahrung würde der Film nicht zum ersten Mal profitieren. In ihrer Geschichte haben sich Comics und Film gegenseitig beeinflusst. Während der Stummfilmzeit war die Integration von Schrift im Bild für beide Medien eine Herausforderung, wobei der Film häufiger auf Zwischentitel auswich, anstatt aufwändigere Montagen oder Displays zu verwenden. Danach war Schrift im Bild hauptsächlich als Untertitel in übersetzten Filmen zu sehen, sowie im Abspann bei Originalfilmen. Comicfiguren wurden in Cartoons für das Fernsehen adaptiert. Die bildliche Darstellung in Comics wurde von Einstellungsperspektiven und Erzählweisen des Films beeinflusst. Mit der bewegten Typografie wuchs die Rolle grafischer Schriftelemente im Film wieder, allerdings nur im Teiltitel Filmvorspann. In Originalfilmen etablierten sich Inserts für begrenzte Zwecke, wie Zeit- und Ortsangaben³⁴, die mit Textsorten in Comics übereinstimmen. In einzelnen Filmen und Serien, wie *Sherlock*, werden Displays und neuerdings auch Inserts in größerem Maß eingesetzt, hauptsächlich mit dem Einzug von Informatisierung und Sprachenvielfalt in Filmen. Die US-Serie *Heroes* platzierte, meines Wissens als erste, konsequent Untertitel im Bild, um einen Handlungsstrang in einer Fremdsprache darzustellen. Die Positionierung der Untertitel erinnert nicht zufällig an die Schrift-Bild-Integration in Comics, denn mit dem Thema Superhelden knüpft die Serie auch thematisch an das dominierende Comicgenre an. Schließlich gab es im Kino in den letzten zehn Jahren einen deutlichen Zuwachs an Comicverfilmungen, deren Inszenierung von den neuen Spezialeffekten profitierte, die die digitale Bildbearbeitung ermöglicht hat.

In der Forschung gab es bereits viele Vergleiche zwischen Film und Comics, allerdings häufiger mit Fokus auf inhaltliche Aspekte, gestalterische Eigenschaften von Comic- und Filmbild oder rein sprachliche Aspekte. Perspektiven, die Sprache und Bild gemeinsam betrachten, sind dem sehr jungen Forschungszweig der Multimodal Studies in den Medienwissenschaften zuzurechnen, der sich mit Medienkonvergenz und der Untersuchung bi- und multimodaler Texte auseinandersetzt. Ebenso jung ist die Comicforschung, in der erst in den letzten zehn Jahren in Deutschland Forschungsverbände gegründet wurden und jährliche

³⁴ Spätestens seit *Star Wars* ist auch der erzählerische Vorspann bekannt, der die Handlung einleitet.

Konferenzen entstanden. Die Comicforschung setzt sich mit ähnlichen Themen wie die Literaturwissenschaft auseinander nur mit stärkerem Fokus auf gestalterische Aspekte von Comics. In der Translationswissenschaft hat Klaus Kaindl die Übersetzungsproblematik von Comics beschrieben (2004). Dabei hat er auch die wichtigsten in Comics vorkommenden Textsorten vorgestellt, von denen einige gleichermaßen als Inserts im Film zu finden sind.

Die Comic- und die Filmproduktion haben in der Praxis zwar grundverschiedene Arbeitsabläufe. Dennoch lohnt sich der Blick auf Comics, um zu prüfen, ob die Arbeitsroutinen auch auf die für Inserts zuständigen Abteilungen der Filmproduktion übertragen werden können.

3.2.2. Scott McClouds Modell der Sprache-Bild-Bezüge

Scott McCloud (1994) beschreibt Comics mit einem starken Interesse für formale Aspekte, greift allerdings unverkennbar auf seine langjährigen praktischen Erfahrungen als Comiczeichner zurück. Sein Modell der Sprache-Bild-Bezüge ist auf die Gegebenheiten in Comics ausgelegt, was bedeutet, dass es von narrativen, fiktionalen Texten ausgeht, bei denen der schriftliche Text in den Bildraum integriert ist.³⁵ Dieselben Gegebenheiten treffen auch auf die Inserts in *Sherlock* zu. McClouds Modell ist informationsbezogen und narrativ-semantisch. Es ähnelt der von Stöckl benannten zweiten Kategorie informationsbezogener Ansätze (vgl. Kap. 3.1.2), zielt aber nicht auf globale, sondern auf lokale Aussagen über Sprache-Bild-Bezüge ab. McCloud gibt Typen von Bezügen an, mit denen sich einzelne Comicpanels beschreiben lassen. Um zu einer verallgemeinernden Aussage über einen Comic zu kommen, können die Bezüge für jedes Panel ermittelt und anschließend quantitativ ausgewertet werden.³⁶

McCloud unterscheidet folgende sieben Typen von Sprache-Bild-Bezügen:

1. First, we have the **word specific** combinations, where pictures illustrate, but don't significantly add to a largely complete text. [...]
2. Then there are **picture specific** combinations where words do little more than add a soundtrack to a visually told sequence. [...]
3. And, of course, **duo-specific** panels in which both words and pictures send essentially the same message. [...]
4. Another type is the **additive** combination where words amplify or elaborate on an image or vice versa. [...]
5. In **parallel** combinations, words and pictures seem to follow very different courses – without intersecting. [...]

³⁵ McCloud geht zwar von einer breiteren Definition aus und fasst Comics als räumlich angeordnete Bildsequenzen auf, wozu er auch Bedienungsanleitungen, Höhlenmalereien oder Gemäldesequenzen in einer Ausstellung zählt; doch die Beispiele in seinem Modell stammen alle aus Comics im klassischen Sinn.

³⁶ An anderen Aspekten, wie Panelübergängen, demonstriert McCloud tatsächlich einen quantitativen Vergleich verschiedener Comics. (vgl. 1994: 76-77)

6. Still another option is the **montage** where words are treated as integral parts of the picture. [...]

7. Perhaps the most common type of word/picture combination is the **interdependent**, where words and pictures go hand in hand to convey an idea that neither could convey alone. [...]

Interdependent combinations aren't always an equal balance though and may fall anywhere on a scale between types one and two. Generally speaking, the more is said with words, the more the pictures can be freed to go exploring and vice versa. (1994: 153-155; bildlicher Kontext fehlt, Kursivierungen angepasst, Nummerierung hinzugefügt)

Das Erklärungspotenzial von McClouds Modell soll ebenfalls anhand der fünf häufigsten Inserttypen aus *Sherlock* untersucht werden: a) Sherlocks Beobachtungen/Indizien; b) SMS; Handyemenüs c) Blogbeiträge; d) Hinweise und Mitteilungen auf Displays, die als Inserts übersetzt werden; e) Fülltexte (z.B. Zeitungsartikel, Laborberichte).

	1. word	2. picture	3. duo	4. additive	5. parallel	6. montage	7. interdependent
a)	(x)					(x)	X
b)	(x)	(x)			x	(x)	(x)
c)					x		
d)	(x)						(x)
e)			x				

Tab. 2: Erklärungspotenzial von McClouds Sprache-Bild-Bezügen (1-7) für typische Inserttexte in *Sherlock* (a-e); x = klare Zuordnung; (x) = eingeschränkte Zuordnung

Prinzipiell müssten für eine Aussage über die verschiedenen Inserttypen in *Sherlock* nach McClouds Modell alle Inserts untersucht und quantifiziert werden. Aus praktischen Gründen werden stattdessen stellvertretend für jeden Inserttyp für typisch erachtete Beispiele diskutiert. Daraus kann zwar keine verallgemeinernde Aussage getroffen werden, doch die Betrachtung der Einzelfälle reicht bereits aus, um die Wirksamkeit des Modells zur Erklärung von Inserts anzutesten.

Beim ersten Zuordnen fällt auf, dass sich die meisten Insertaufnahmen mindestens einer Kategorie zuordnen lassen. Es gibt aber auch Beispiele, die vom typischen Gebrauch abweichen. Die relativ begrenzte Menge an Sprache-Bild-Bezügen fördert die Übersichtlichkeit und trägt dazu bei, dass einzelne Beispiele schnell zugeordnet werden können.

Inserts mit Sherlocks Beobachtungen passen auf den interdependenten Typ mit leichter Tendenz zum wortspezifischen. In der Regel wird bei Sherlocks Analysen ein

Objekt in Detailaufnahme gezeigt, woraufhin das Insert mit Sherlocks Deduktion erscheint. Meist werden mehrere Indizien als Sequenz gezeigt, mitunter auch mehrere auf einmal als Cluster. Typische Beispiele sind eine Stirn mit Kurzhaarschnitt und dem Insert „Büromensch“ (ep04D: 13), gefaltete Hände mit der Aufschrift „Rechtshänder“ (13), ein Ring mit dem vierzeiligen Insert „unglücklich / verheiratet / über 10 / Jahre“ (ep01D: 26) oder ein Mann im Anzug mit dem Insertcluster „Teetrinker“, „Eifriger Leser“, „Vater“, „Nichtraucher“, „Halbwalisisch“ (ep04D: 20). Das Bild stellt den Ausgangspunkt dar, die Sprache vermittelt jeweils die neue Information. Damit sind bei Sherlocks Gedanken Bild und Sprache in einer Thema-Rhema-Beziehung. Die Inserts bestehen meist nur aus einzelnen Worten oder kurzen Wortgruppen, die für eine vollständige Aussage den Bezug zu den dargestellten Personen benötigen. Im Beispiel mit dem Insertcluster ist der visuelle Bezug nicht mehr klar, sodass der Sprache-Bild-Bezug in dem Fall nahezu wortspezifisch ist: Sherlock deutet so viele Hinweise gleichzeitig, dass gar nicht mehr klar ist, woher er seine Schlüsse zieht; wichtig ist für die Szene nur, dass er es kann. In den meisten Fällen richten sich die Inserts mit Sherlocks Gedanken nach der dargestellten Umwelt, vollziehen zwar Bewegungen und Perspektivenwechsel mit, werden aber selbst nicht zu Akteuren oder Objekten. Als sich Sherlock aber zur Konzentration ganz in sich selbst zurückzieht, interagiert er mit den Inserts wie mit Objekten, was charakteristisch für den Sprache-Bild-Bezug Montage ist. Bei seiner Memotechnik namens „Mind Palace“ (ep05: 70-71) ruft er verschiedene Erinnerungen ab, gleicht sie miteinander ab und kombiniert sie. Den Prozess begleitet er gestisch durch Armbewegungen, mit denen er etwas heranziehen, schieben, verdrehen oder wegstoßen könnte. Die Inserts werden so eingeblendet, dass die Armbewegungen tatsächlich die Bewegungen der Inserts zu beeinflussen scheinen. Dabei schiebt sich einmal auch das Abbild einer historischen Person über Sherlocks Gesicht.

Inserts mit SMS und Handymenüs sind in der Regel parallel bis wortspezifisch. In den entsprechenden Momenten passiert entweder nichts außer der Einblendung der SMS oder der Text hat wenig mit der Handlung im Bild zu tun. Beispiele für den wortspezifischen Fall sind das Aufrufen eines Handymenüs, während im Bild nur Sherlocks Kopf und eine graue Decke zu sehen ist (vgl. ep01: 26) und eine SMS, die an der Wand eingeblendet wird, während Watson mit dem Handy in der Hand auf dem Bett sitzt (vgl. ep01: 12). Die Inserts werden nicht narrativ verwendet, weshalb im Bild in diesen Szenen zwar wenig zu sehen ist, jedoch nicht das, was im Text

beschrieben wird. Unter diesem Gesichtspunkt könnten die Inserts auch als parallel eingestuft werden. Ein typisch paralleler Sprache-Bild-Bezug ist zu sehen, als Watson sich mit Sherlocks vorgeblichem Erzfeind unterhält und gleichzeitig SMS vom ahnungslosen Sherlock erhält (vgl. ep01: 38). Dadurch scheint Watson an zwei Gesprächen gleichzeitig teilzunehmen. Allerdings könnte bei SMS argumentiert werden, dass die Kommunikationspartner jeweils konstitutiv für die Kommunikationssituation sind und dass sich der Sinn der Nachricht erst dadurch erschließt, dass Watson als Handybediener, Rezipient und Reagierender im Bild zu sehen ist, weshalb der Sprache-Bild-Bezug bei allen obigen Beispielen eher als interdependent zu sehen wäre. In diesem Aspekt erlaubt McClouds knappe Beschreibung seines Modells keine trennscharfe Unterscheidung. Auch bei den SMS gibt es einige Ausnahmebeispiele. Am Ende von ep04 lässt Sherlock seine Beziehung zu Irene Adler Revue passieren, wobei ihre SMS-Korrespondenz als schneller Rolltitel über den Bildschirm gleitet (vgl. ep04: 87). Hier spielt eher die Bewegung des Textes eine Rolle, sodass die Szene als bildspezifisch einzustufen ist. Ihr Ende ist allerdings additiv, denn bei der letzten Nachricht, auf die die Zuschauer gespannt warten, verlangsamt sich das Scrolltempo und es ist ein Abschiedsgruß zu lesen, zu dem dramatische Musik aufspielt. Schließlich gibt es noch eine Szene mit Montage, als der Antagonist Moriarty eine SMS schreibt, den wegfliegenden Text in Richtung Himmel wegpustet, woraufhin die Buchstaben einzeln aus dem Satz herausgeschleudert werden. (vgl. ep04: 69)

Watsons Blogbeiträge haben überwiegend parallele Sprache-Bild-Bezüge. Sie stellen eigenständige Texte dar, die mit dem aktuellen Geschehen im Bild wenig zu tun haben. So verfasst Watson Blogbeiträge über vergangene Abenteuer, während er sich mit Sherlock im gemeinsamen Wohnzimmer unterhält. (vgl. ep04: 4) Ein Zusammenhang zum Bild besteht höchstens darin, dass Watson die Texte tippt, sodass sich seine Tippausen auch in der Insertanimation widerspiegeln. Es sind aber andere Zusammenhänge zur Szene erkennbar, die durch reine Insert-Bild-Bezüge nicht abgedeckt werden. So kommentieren Sherlock und Watson etwa Watsons Bloggertätigkeit und die Artikel stehen in Zusammenhang zu früheren Szenen im Film. Auffällig ist zum Beispiel der erste Eintrag in ep04. Nachdem die beiden knapp einen Anschlag überlebt haben, titelt Watson „Life goes on“ (ep04E: 4), was aber nicht als Anspielung auf das knappe Überleben verstanden wird, wenn es nur auf das aktuelle Bild bezogen wird, das ein gemütliches Wohnzimmer zeigt.

Der Sprache-Bild-Bezug bei als Inserts übersetzten Displays ist schwer zuzuordnen, da der zentrale Bezug hier zwischen zwei sprachlichen Elementen besteht, von denen das Display wahlweise als Bestandteil des Bildes gezählt werden kann. Für sich genommen können die Displays zwei Bezüge zum sie umgebenden Bild aufweisen: entweder interdependent oder wortspezifisch. Ein Beispiel für den interdependenten Bezug ist die Aufnahme des an die Wand geschriebenen Hilferufs eines Kindes. Das Display lautet „HELP US“ (ep06: 34); ohne das umgebende Kinderzimmer bliebe jedoch unklar, wer der Verfasser der Nachricht ist. Beispiele für wortspezifische Displays sind die häufig vorkommenden Zeitungsschlagzeilen. (vgl. ep06: 26) Durch das Hinzufügen des Inserts in der Übersetzung nimmt die Tendenz hin zum wortspezifischen zu, da die Zuschauer die Dopplung als zentral wahrnehmen und die Bedeutung des Textes im Bild über den Inserttext zu verstehen versuchen. Dennoch reicht hier das Modell zur Erklärung nicht aus.

Bei Fülltexten besteht ein duospezifischer Bezug, was bedeutet, dass Sprache und Bild dieselbe Information vermitteln. Nach der reinen Textmenge, die kaum Raum für Bilder lässt, ließe sich vermuten, dass es sich um einen wortspezifischen Bezug handelt. Allerdings besteht die Funktion von Fülltexten darin, sich selbst darzustellen. Inhaltlich enthalten sie keine relevanten Informationen für den weiteren Verlauf des Filmes. Je nachdem, ob die Zuschauer zuerst den Text lesen oder zuerst das Bild betrachten, was angesichts der kleinen Schriftgröße wahrscheinlicher ist, nehmen sie die Information über die Sprache oder das Schriftbild auf. Beim Beispiel der Zeitungsartikel (ep06: 26) erkennen die Zuschauer bereits am Aussehen des Textes und am Trägermedium, dass es sich um einen Zeitungsartikel handelt; genau dasselbe erfahren sie, wenn sie den Artikel lesen, was bei normalem Vorführt tempo ohnehin sehr schwer ist.

Bei der Anwendung des Modells auf Inserts im Film kommen eine Reihe von Nachteilen zutage, angefangen von nicht immer trennscharfen Analysekategorien über zusätzliche unberücksichtigte Modalitäten wie den Filmtone bis hin zu einer Unterspezifiziertheit, die es erschwert, die richtigen Kriterien für die Zuordnung zu einem Bezugstyp zu finden. Worin liegen also die Vorteile? In den Fällen, in denen eine Zuordnung gelingt, kann das Modell als Interpretationshilfe bei der Bestimmung des Sprache-Bild-Verhältnisses dienen, was beispielsweise Übersetzern dabei hilft, die Relevanz der Sprache für eine Szene zu bestimmen. Dies ist wichtig, um entscheiden zu können, welche Texte übersetzt werden müssen und welche nicht unbedingt. Diese Entscheidung muss beispielsweise bei jedem Display neu getroffen

werden. Bei sprachspezifischen Bezügen ist die Sprache wichtiger für die Szene als bei bildspezifischen Bezügen. Bei duospezifischen Bezügen kann abgewogen werden, ob tatsächlich Sprache und Bild zur Informationsvermittlung gebraucht werden. Damit ließe sich begründen, warum ein Display trotz grafischem Aufwand übersetzt werden müsste ein Insert mit einem Fülltext³⁷ hingegen nicht.

McClouds sehr allgemeine semantische Sprache-Bild-Bezüge lassen sich durch weitere Interpretation ergänzen. Seinen eigenen Erläuterungen nach können etwa Sprache und Bild auf ihre narrative Funktion hin betrachtet werden, wobei die Vermittlung von Handlung oder von Atmosphäre jeweils der Sprache oder dem Bild zugeteilt werden kann. Je mehr Handlung vom Bild getragen wird, desto mehr Kapazitäten bleiben der Sprache zur Ausgestaltung von Atmosphäre oder feinen Bedeutungsnuancen und umgekehrt. (1994: 157-160) Wichtig ist für Übersetzer auch, dass der später hinzugefügte Teil das Verhältnis bestimmt. Das bedeutet, dass das Bild zwar bestehen kann, doch der Sprache-Bild-Bezug erst durch das Hinzufügen der Sprache festgelegt wird. Bewusste Änderungen des Sprache-Bild-Bezugs liegen also in der Hand der Übersetzer. Ohnehin wird der Sprache-Bild-Bezug während der Übersetzung neu erschaffen, das semantische Verhältnis zwischen Sprache und Bild wird neu bestimmt und, ob es dem im Original ähnelt, ist eine Frage der translatorischen Absicht.

In Bezug auf die Insertübersetzung muss zweierlei festgehalten werden: Zum ersten findet diese Resemantisierung aufgrund des Arbeitsablaufs zweimal statt, einmal wenn der Inhalt der Inserts unter Berücksichtigung des Originalbildes übersetzt wird, zum zweiten Mal wenn die Insertgrafik, -animation und -position unter Berücksichtigung des Originalbildes und des übersetzten Inhalts angepasst werden. Da die Grafik die Bedeutung beeinflussen kann, ist auch sie als Teil des Translationsprozesses zu sehen. Dies hat Folgen für das Selbstverständnis der Grafikstudios als Teil der zielsprachlichen Produktionskette und für die theoretische Konzeption von Sprache-Bild-Bezügen. So können Sprache und Bilder nicht nur pauschal auf ihre semantische Verknüpfung untersucht werden, sondern im Fall der Inserts auch jeweils für jede semiotische Dimension. Beispielsweise könnte das Verhältnis von Insertanimation und übrigen bewegten Bild nach McClouds Kategorien analysiert werden, um zu bestimmen, ob die zielsprachliche Animation die Wirkung der Kameraführung des Originals unterstützt, verstärkt oder interdependent mit weiterer Bedeutung auflädt. Prinzipiell könnte so festgestellt

³⁷ Zur Problematik der Fülltexte vergleiche Kap. 4.3.5

werden, welche semiotische Dimension wie zur Konstruktion des Sprache-Bild-Verhältnisses beiträgt, ob es Unterschiede zwischen den Dimensionen gibt und an welchen Stellen der Insertproduktion wichtige translatorische Entscheidungen getroffen werden.³⁸ Zum zweiten bestimmt die grundsätzliche Entscheidung, ob bei der Übersetzung Inserts oder Untertitel, also Sprache, ersetzt oder hinzugefügt werden, auch über das Sprache-Bild-Verhältnis mit. Beim Hinzufügen verschiebt sich das Verhältnis in Richtung eines wortspezifischen Bezugs. Mehr Sprache ist im Bild wahrzunehmen, die entsprechend mehr Information tragen sollte, wenn die Informationsvermittlung durch Sprache und Bild möglichst effizient sein soll.

3.2.3. Textsorten in Comics nach Klaus Kaindl

Der Translationswissenschaftler Klaus Kaindl hat eine „übersetzungsrelevante Anatomie von Comics“ erstellt (1999: 273-274; 2008: Fußn.). Darin listet er fünf Arten linguistischer Zeichen auf, die auch als Textsorten beschrieben werden können, und geht danach auf typografische und bildliche Elemente ein, die ebenfalls während der Übersetzung verändert werden können.

Linguistic signs include the title, the narrations, the dialogue text, onomatopoeia and inscriptions in the pictures. [...]

- **Titles** are a signal for both opening and recognition. [...] the title identifies the person or the object which is at the centre [of the comic], and also supplies additional information about the person or object.
- **Dialogue texts** are often placed in speech or thought bubbles, but they can also be written underneath the picture. As in drama, the dialogue in comics has dramatic function and reflects the speech behaviour of the protagonists in close connection with the socio-cultural context shown in the pictures.
- **Narrations**, on the other hand, have an epic function. They are often placed within a box (a rectangle) at the top or bottom of the panel and are used to mark changes in time and space as well as to explain moods and situations which are hard to depict through imagery alone.
- **Inscriptions** include the linguistic elements to be found on objects within the pictures, for instance labels, names on houses, posters and so on. Their function is to indicate local, temporal or historical references which could alternatively be dealt with only at great expense of language and pictorial material.
- **Onomatopoeia** provides a visual reflection in writing of the auditive dimension of events and emotions [...] (1999: 273-274)

Diese fünf Textsorten sind auch in Filmen vertreten, werden aber durch unterschiedliche Zeichensysteme umgesetzt. Der Filmtitel ist als Insert zu sehen. Dialogtexte werden mündlich wiedergegeben, Onamatopoetika sind als Geräusche und Soundeffekte zu hören. Die Erzähltexte werden als Inserts im Bild eingeblendet.

³⁸ Hierfür wäre ein deutlich ausdifferenzierteres Modell nötig, das zumindest eine Matrix aus semiotischen Dimensionen und semantischen Sprache-Bild-Bezügen enthielte. Zusätzlich müsste das grundlegende Problem von Sprache-Bild-Modellen überwunden werden, dass Bewegung und Ton nur unzureichend abgebildet werden können.

Auffällig ist hierbei, dass in Comics und im Film dieselben Textsorten zur Vermittlung derselben Informationen eingesetzt wurden. Ähnlich den narrativen Texten in Comics wurden Inserts im Film lange Zeit hauptsächlich für Zeit- und Ortsangaben verwendet, sowie gelegentlich für narrative Einleitungen oder Epiloge, die häufig historische Entwicklungen zusammenfassen. Einleitungen und Epiloge können auch von einem Erzähler mündlich ausgesprochen werden, während Zeit- und Ortsangaben durch die persönlichkeitsneutralen Inserts am effizientesten angegeben werden. Aufschriften im Bild kehren im Film als Displays wieder. Im Film muss es sich aber nicht unbedingt um bewusst inszenierte Verweise handeln, sondern es können Aufschriften sein, die zufällig am Drehort vorhanden sind.

Darüber hinaus vermitteln Typografie und Bilder ebenfalls Informationen, die kulturspezifisch sein können und während der Übersetzung verändert werden können. Gerade von Comics ist bekannt, dass in der Übersetzung einzelne Bildkomponenten oder komplette Figuren neu gezeichnet wurden. Manchmal verlief dabei die Grenze zwischen kultureller und ideologischer Adaption fließend. (vgl. Kaindl 1999: 283, 2008: Abs. 27) Auf die Bedeutung der Typografie für die Translation wird weiter unten eingegangen (vgl. Kap. 3.3). Die Anpassung bildlicher Zeichen umfasst sowohl das Bearbeiten grafischer Elemente – zum Beispiel Speedlines oder kulturspezifische Symbole für Schlaf – als auch die Überzeichnung von Figuren, Objekten und Orten – aus Gründen der Popularität oder der Erhaltung von Komik – mitunter sogar die Adaption grundlegender Eigenschaften des Comics, wie Panelformen oder Einfärbung, aufgrund von kulturellen Unterschieden in der Veröffentlichung. (vgl. Kaindl 1999: 279-283)

Auf die Übersetzung von Filmen übertragen würde dies einer Bildbearbeitung entsprechen, die im Ausmaß der Postproduktion gleichkommt. Aufgrund des erheblichen Aufwands und höherer rechtlicher Auflagen wird dies im Film selten praktiziert. Für die Displayübersetzung gibt es allerdings Beispiele, in denen Szenen mit zielsprachlichem Material nachgestellt und neu gefilmt wurden. Carroll O'Sullivan berichtet etwa von Bildtafeln, die durch zielsprachlichen Tafeln ersetzt und in einer ähnlich aussehenden Umgebung neu aufgenommen wurden, und von Schriftstücken, die im Original von einer Hand in die Kamera gehalten werden, während für die zielsprachliche Version neue Schriftstücke angefertigt wurden und eine andere Hand zum Einsatz kam. (O'Sullivan 2012)

3.2.4. Weitere Impulse aus Comics

Im Folgenden werden weitere Impulse aus Comics vorgestellt, die dabei helfen könnten, Rezeption, Gestaltung und Produktion von Inserts besser zu verstehen. Es werden Panelgestaltung und Wahrnehmungsabfolgen, das Konzept Interface, sowie die Zusammenarbeit zwischen Textern und Grafikern und die Rolle der Texte während der Produktion diskutiert.

Die Anordnung von Comicpanels auf einer Seite folgt der konventionellen Leserichtung. Europäische Comics verlaufen dabei von links nach rechts und von oben nach unten, japanische Mangas hingegen von oben nach unten und von rechts nach links. Aufgrund der Leserichtung können Comicautoren vorhersagen, in welcher Abfolge die Leser die Panels lesen werden, beziehungsweise können die Autoren die Leserichtung auch in ihrem eigenen Werk vorgeben, woran sich die Leser nach einer Weile gewöhnen. (vgl. McCloud 1994: 86) Durch Platzierung der Sprache oben oder unten innerhalb eines Panels können die Autoren einen einleitenden narrativen Text von einem abschließenden oder zum nächsten Panel überleitenden Text abgrenzen. Sprechblasen sind schwieriger im Wahrnehmungsablauf zu verorten. Prinzipiell sind sie aber einzelnen Figuren zugeordnet, weshalb für eine eindeutige Sprecheridentifikation in der Regel zuerst ein Blick auf das Bild notwendig ist. Dies gilt auch für Aufschriften, die ein Bestandteil des Bildes sind. Entsprechend bestünde eine typische Wahrnehmungsabfolge aus Lesen des einleitenden narrativen Textes, Blick auf das Bild, Lesen der Sprechblasen, eventuell einem zweiten oder mehrmaligem Abgleich mit dem Bild und dem abschließenden Lesen einer Überleitung oder dem Übergehen zum nächsten Panel; Aufschriften können nach jedem Betrachten des Bildes gelesen werden.³⁹ Ist eine zuverlässige Wahrnehmungsreihenfolge etabliert, können Comicautoren Panels entsprechend aufbauen und Sprache und Bild etwa nach rhetorischen Mustern verknüpfen.

Bei Inserts im Film gibt es zwar nicht mehrere Panels, doch die räumliche Aufteilung im Comic ist auch nur eine Metapher für den zeitlichen Verlauf (vgl. McCloud 1994: 100). Bei Inserts kann die Wahrnehmungsreihenfolge also direkter durch die zeitliche Abfolge festgelegt werden. Durch vorhersehbare zeitliche Zusammenhänge zwischen Sprache und Bild könnten also auch Wahrnehmungsgewohnheiten beeinflusst werden und darauf aufbauend können

³⁹ Eine empirische Untersuchung der Augenfixation beim Comiclesen muss hier zweifelsohne ergänzt werden.

rhetorische Mittel zwischen Bild und Sprache eingesetzt werden. So lassen sich beispielsweise der zeitliche Standardablauf und semantisch bedeutende Abweichungen bei den Inserts mit Sherlocks Gedanken erklären.⁴⁰

Besonders greifbar ist es, die bedeutungsunabhängigen, standardisierten Bestandteile der Sprache-Bild-Verknüpfung als Interface zu konzipieren. Interfaces sind als Schnittstellen zwischen Mensch und Maschine in Computersoftware bekannt. Als Bedienoberflächen ermöglichen sie dem Benutzer die Interaktion mit der Elektronik, in die sie meist integriert sind. Allerdings lassen sich auch bei Comics und anderen multimodalen Texten standardisierte Verknüpfungselemente finden, die als Interface beschrieben werden können. Stöckl und McCloud gehen beide auf das Konzept ein, auch wenn sie den Begriff „Interface“ eher am Rand erwähnen. (vgl. Stöckl 2004: 242, 249; McCloud 1994: 99, 134)⁴¹ In Comics sind es die Panels, die den Darstellungsraum vom Trägermedium abgrenzen, und die Sprechblasen, Denkblasen und Kästen mit narrativen Texten. Sie nehmen Raum innerhalb des Panels ein, stellen jedoch keine physischen Objekte der dargestellten Welt dar, sondern grenzen einen Teil des Textes für die nicht physischen, sprachlichen Bestandteile ab. Besonders die Sprechblasen stellen ein für das Medium typisches, standardisiertes Verknüpfungsmuster dar, das auch außerhalb von Comics eine starke Konnotation des Mediums trägt. Standardisiert bedeutet in diesem Fall, dass Sprechblasen prototypische Merkmale haben, wie die rundliche Form mit dem Zacken, der zum Sprecher deutet, die Begrenzung durch einen glatten schwarzen Strich und die weiße Füllen als Hintergrund für die Buchstaben. Davon kann es aber zweierlei Abweichungen geben, die als Modifikationen des Musters erkannt werden. Zum einen kann die Gestaltung in einzelnen Panels davon abweichen, insbesondere die Kontur der Blase, was semantisch bedeutsam ist und eine Änderung des Äußerungsmodus vom Sprechen zum Denken oder der nonverbalen Sprachmerkmale, wie eine wütende oder zittrige Stimme, anzeigen kann. Zum zweiten können panelübergreifende Abweichungen auftreten, die als Charaktermerkmale einzelner Figuren auf diese beschränkt sind oder die sich als individueller Autorenstil durch den gesamten Text ziehen. Dementsprechend gibt es

⁴⁰ Eine genauere Untersuchung der Wahrnehmung innerhalb eines Panels könnte hier Aufschluss über Wahrnehmungsabläufe bei simultaner Anzeige von Sprach- und Bildelementen liefern.

⁴¹ Kaindl spricht außerdem von Typografie als „interface“ zwischen Sprache und Bildern in Comics. (1999: 274) In der Tat ermöglicht sie als grafische Repräsentation den Zugang zur Sprache. Der Begriff „Interface“ wird hier aber als stark standardisierte Schnittstelle verstanden, was auf die Typografie im Comic nicht zutreffen muss. Ist sie es allerdings, wird sie nach der Definition dieser Arbeit als Teil des Interface gesehen.

bei Comics ein für das Medium typisches Interface, das in der Gestaltung textabhängig variiert.

Werden diese Überlegungen auf die Insert in *Sherlock* übertragen, fällt auf, dass die Inserts kaum standardisierte Merkmale haben. Es gibt keine sichtbare Abgrenzung zur dargestellten Welt, die Inserts werden stellenweise sogar bewusst ins Geschehen integriert. Es gibt eine fast durchgängig verwendete Schriftart und Schriftfarbe. Abgesehen davon imitieren die Inserts in *Sherlock* eher aus dem Alltag bekannte Interfaces der elektronischen Geräte, zu denen sie gehören, wie Handymenüs oder das Zifferblatt eines Safes (vgl. ep04: 30). Inserts derselben Textsorte weisen meist ähnliche grafische Eigenschaften auf. Die textsortenabhängige Interfacegestaltung entspricht auch der Erfahrung mit Comics, in denen Erzähltexte in Kästen, Dialoge aber in Blasen dargestellt werden. Dennoch ist es zu früh, um zu sagen, dass die Inserts in *Sherlock* ein nach Textsorten ausdifferenziertes Interface aufweisen; in der Serie wird mit dem Einsatz von Inserts experimentiert, sodass eine Standardisierung nicht mit Sicherheit bestimmt werden kann. Bei Inserts in anderen Sendungen sind allerdings Interfaces erkennbar, etwa die Bauchbinden in Dokumentationen und Reportagen.

Untertitel sind viel stärker standardisiert, sodass zumindest die Position, die zweizeilige Textsegmentierung und die jeweilige Form der Kontrastierung, wie der schwarze Hintergrundbalken oder die Umrandung, zum Interface gezählt werden können. Häufig werden innerhalb eines Fernsehsenders oder eines bestimmten Programmformats dieselben Grafikmerkmale verwendet, sodass von einem sender- oder formatpezifischen Interface gesprochen werden kann.

Aus der Anwendung des Interface-Konzepts auf Sprache-Bild-Verknüpfungen ergeben sich zwei Vorteile. Zum einen kann so an bestehende Erkenntnisse aus den Gestaltungswissenschaften zum Interface-Design angeknüpft werden. Das bedeutet, es lassen sich womöglich Gestaltungsstandards finden und Best Practices übernehmen; es können auch für Interfaces typische Untersuchungen durchgeführt werden, beispielsweise Usability-Tests, die ermitteln, wie benutzerfreundlich ein Interface gestaltet ist. Zum anderen kann in der Gestaltung zwischen textübergreifenden und einmaligen Eingriffen differenziert werden, sodass ein für einen Film entworfenes, standardisiertes Interface etwa auf alle Untertitel im Film angewendet werden kann, was weniger arbeitsaufwändig wäre als eine Bearbeitung jedes einzelnen Untertitels. Interfaces von Untertiteln werden bereits durch die technischen Möglichkeiten der Untertitelungsprogramme bestimmt. Hier soll nur

darauf hingewiesen werden, dass eine grafische Gestaltung im Rahmen standardisierter Veränderungen nicht mit erheblichem Mehraufwand verbunden sein muss.

Abschließend soll ein kurzer Blick auf die Produktion geworfen werden. Zwischen Comics und Inserts werden mindestens zwei Parallelen offenbar. Zum einen sind an der Produktion Texter und Grafiker beteiligt (vgl. McCloud 1994: 48), die je nach Organisationsstruktur mehr oder weniger intensiv zusammenarbeiten. Bei der Übersetzung der Inserts in *Sherlock* wurde zunächst der sprachliche Text übersetzt und dann an ein externes Grafikstudio zur Gestaltung versandt. (vgl. Kap. 4.2) Hierbei wäre es interessant zu untersuchen, ob die verschiedenen Organisationsstrukturen sich auf das Endprodukt auswirken. Prinzipiell ist anzunehmen, dass bei mehr Kommunikation zwischen Textern und Zeichnern eine stärkere Bezugnahme von Bild und Sprache aufeinander möglich wird, sodass sich mehr interdependente und weniger duospezifische Bezüge ergeben. Kommunizieren beide Seiten verstärkt miteinander, ist es dem zuerst am Prozess Beteiligten möglich, die Übersetzung oder das Bild auf die nachfolgende Bearbeitung abzustimmen. Besteht keine Kommunikation, so obliegt es allein dem jeweils später am Prozess Beteiligten den Sprache-Bild-Bezug zu konstruieren. Es muss allerdings beachtet werden, dass in der Comicproduktion vor der Beteiligung von Zeichnern und Textern keine Referenz vorliegt, während bei der Insertübersetzung stets Bild und Design des Originals als Referenz dienen.

Zweitens suggeriert die Bildaufteilung in einigen Szenen von *Sherlock*, dass bereits während den Dreharbeiten Kameraeinstellungen so gewählt wurden, dass genügend Platz für die Inserts bleibt. In einer Szene sitzt Watson auf seinem Bett und liest eine SMS. Allerdings befindet er sich am rechten Bildrand, während die Bildmitte von einer braunen Wandtapete eingenommen wird, auf der das Insert geradezu inszeniert wird. (vgl. ep01: 12, 25) Comiczeichner müssen ebenfalls frühzeitig Raum für die Sprechblasen einplanen, damit diese später nicht wichtige Bildinhalte verdecken oder zu klein geraten. (vgl. Gard 16.05.11) In beiden Fällen wird der Textesatz frühzeitig geplant, um die Bildaufteilung zu optimieren. Untertitel hingegen werden während der Produktion des Originals nicht berücksichtigt, sodass ihnen der Luxus einer an sie angepassten Bildgestaltung verwehrt bleibt.

3.3. Typografie: Die grafische Repräsentation sprachlicher Zeichen

Die bisher vorgestellten Ansätze gingen davon aus, dass Rezipienten und Übersetzer über eine ausgeprägte Bildinterpretationskompetenz verfügen. Jürgen Schopps Modell zur Typografie (2011) orientiert sich stärker am typischen Aufgabenfeld von Übersetzern: dem schriftlichen Text. Bei Schopp geht es nicht mehr um die Kombination aus Schrift und Bild, sondern allein um die Schrift, allerdings in Bezug auf ihre grafischen Eigenschaften⁴². Mit seinen Ausführungen zu Schriftgestalt und Textoberfläche ist er nah an der typischen Arbeit von Übersetzern, dem Formulieren, und ergänzt sie um den Aspekt der druckreifen Textpräsentation. Seine translationsdidaktische Ausrichtung bietet zudem den Vorteil, dass Insertübersetzer die Teile seines Modells, die für Inserts relevant sind, relativ einfach in ihrer praktischen Arbeit umsetzen können. Schopp bezieht sich zwar hauptsächlich auf statische schriftliche Texte, die gedruckt oder online veröffentlicht werden; viel davon lässt sich aber auch auf den audiovisuellen Bereich übertragen. Im Folgenden wird Schopps Typografiemodell kurz vorgestellt und anschließend werden die für die Insertübersetzung interessanten Aspekte diskutiert. Dazu gehören die kulturelle Komponente von Typografie, die verschiedenen Arten des Lesens, Schopps Typologie der Bearbeitungsarten bei der Zieltexterstellung, sowie seine allgemeinen Hinweise und Forderungen zum translatorischen Handeln.

3.3.1. Schopps Textmodell

Wie die Übersetzung ist auch die Typografie zugleich Produkt und Prozess:

Das typografische Prinzip besteht darin, dass die Gestaltung des Textes mit vorgeformten Zeichen (Lettern, Typen) erfolgt, die dann unter Anwendung einer Verfielfältigungstechnik (Druck, digitale Publikationstechniken) bei wiederholtem Auftreten eine identische Gestalt aufweisen. [...]

Heute tendiert man dazu, alles zur *Typografie* zu rechnen, was mit der technischen Präsentation von Schrift und der Gestaltung von Texten zusammenhängt, also auch die digitale Herstellung typografischer Schriften [...]

Als professionelles Handeln umfasst Typografie grundsätzlich alle Gestaltungsideen, Entscheidungen, Arbeitsschritte sowie die Beherrschung und den Einsatz der verschiedenen Visualisierungsmittel – in erster Linie Schriftzeichen [...] – und Gestaltungsprinzipien. (Schopp 2011: 32-33)

Schopp leitet sein Textmodell, das er „TT+T-Modell“ nennt, von Holz-Mänttäräs TT-Modell ab (vgl. 1984: 126-135, zit. in Schopp 2011: 34-35). Es besteht aus den zwei Textebenen „Textur“ und „Tektonik“, zu denen bei Schopp noch die „Typografie“ hinzukommt. Diese Ebenen werden in der Praxis von unterschiedlichen Experten

⁴² Die grafischen Eigenschaften sind wiederum die Grundlage für die (bildliche) Integration von Schrift im Bild.

erstellt, wobei die Übersetzung noch als vierte Ebene hinzukommen kann. Die drei Ebenen beschreibt Schopp in ihrer translatorischen Relevanz folgendermaßen:

1. *Tektonik*: Holz-Mänttari versteht darunter die „Inhaltsstruktur“ (1984: 128) bzw. „das tragende Gerüst eines Designtextes“ (1993: 311), bestehend aus Auswahl und Anordnung der kommunikativen Teilhandlungen. Hier muss von translatorischer Seite eingegriffen werden, wenn anzunehmen ist, dass wegen der in der Zielkultur geltenden Textbaukonventionen eine bloße Übernahme der Tektonik nicht die [erwünschte] Wirkung hat [...] Unter funktional-kommunikativem Aspekt lassen sich außerdem die textsortentypische Koordination hierarchisch geordneter Teiltexthe und Textteile sowie das Auftreten para- und metatextueller Elemente [...] hinzurechnen.

2. *Textur*: Darunter ist die sprachliche Gestalt des Textes zu verstehen (Holz-Mänttari 1984 und 1993). *Textur* umfasst in Abgrenzung von Typografie die Gesamtheit aller *verbalen* Mittel [...] (lexikalische, phraseologische, syntaktische und stilistische Einheiten, Verweis- und Verknüpfungselemente, aus denen sich die Mikro- und Makrostruktur des Textes aufbaut) [...] Vielen Übersetzern gilt diese Ebene immer noch als das klassische translatorische Betätigungsfeld [...]

3. *Typografie*: Die dritte Ebene besteht in der optischen Gestalt des Textes [...] Diese dritte Ebene, oft allgemein *Layout* genannt, fällt traditionell nicht in den translatorischen Aufgabenbereich, doch [...] bieten Übersetzer [entsprechende] Leistungen als „Mehrwertdienstleistung“ an. (Schopp 2011: 34-35)

Dies kann so auch für Inserts übernommen werden, wobei in der Insertübersetzung ähnlich wie bei Untertiteln einige Designs standardmäßig von den lokalisierenden Unternehmen angeboten werden, während ausgefallene Typografie und Animationen von Grafikern erstellt werden. Nach Schopp wird von Übersetzern am ehesten die Ebene der Textur bearbeitet, allerdings können auch in den anderen Ebenen Kulturspezifika auftreten, die Angelegenheit der Translation sind. Während Anpassungen der Inhaltsstruktur grundsätzlich in der Verantwortung von Übersetzern liegen, betont Schopp dies explizit auch für die Typografie.

3.3.2. Typografische Kulturspezifika

Kulturspezifika können in der Typografie unabhängig vom Inhalt vorkommen.

In einigen Fällen können typografische Zeichen bedeutungskonstituierend auftreten, indem sie durch Aktivierung von kulturspezifischem Wissen kontextuell in den Gesamttext Bedeutungselemente integrieren, die so nicht verbalisiert werden müssen (Abb. 3). (Schopp 2008: 26)⁴³

In der Übersetzung ist bei der Übernahme der Typografie einerseits darauf zu achten, dass zielkulturelle Normen der Textpräsentation eingehalten werden⁴⁴, andererseits, dass Typografie bereits in der Ausgangskultur Bedeutung tragen oder erst in der

⁴³ Die Tatsache, dass grafisch ausgedrückte Elemente nicht mehr verbalisiert werden müssen, knüpft an bildspezifische Sprache-Bild-Bezüge an und weist darauf hin, dass Informationen mittels Typografie platzsparend übermittelt werden können. Das Potential zum Platzsparen wäre angesichts der notorischen Platzknappheit beim Untertiteln weitere Überlegungen wert ist.

⁴⁴ Dieser Punkt spielt vor allem eine Rolle, wenn Teile der Übersetzung und Grafik im (ausgangssprachlichen) Ausland angefertigt werden.

Zielkultur unbeabsichtigte Konnotationen hervorrufen kann. Als Beispiel führt Schopp die Verwendung der Frakturschrift an:

Wenn in der Anzeige [„Gehen Sie wählen! Andere tun es auch.“] anlässlich der österreichischen Parlamentswahlen von 1994 beim Textelement „Andere tun es auch.“ ein Wechsel der Schriftart zur Frakturschrift vorgenommen wird, so ist die Botschaft mit Bezug auf die kulturspezifisch bekannte Relation von gebrochenen Schriften und Nazi-Ideologie jedem Österreicher und Deutschen klar: „Die Rechtsextremen gehen jedenfalls wählen.“ Diese Bedeutungsverschiebung wird allerdings vielerorts in der Welt nicht nachvollzogen, wo gebrochene Schriften weiterhin das Merkmal „typisch deutsch“ tragen [...]. (2008: 26)

Als weiteres Beispiel zeigt Schopp einen Tourismusguide für Kairo, der in der Version für deutsche Touristen mit Frakturschrift betitelt ist. Die Schriftart ist sowohl in der deutschen als auch in der ägyptischen Kultur bedeutend, weckt aber sehr unterschiedliche Assoziationen. Kaindl geht auf Schriftarten und andere Schriftbestandteile⁴⁵ als bedeutungstragende Elemente in Comics ein:

This means that the font can, for instance, be used to indicate nationality. This is the case in *Astérix*, where old Germanic fonts are used to symbolize the Goths, (stylized) hieroglyphics are used for the Egyptians, and so on. Proportion, size and extent can indicate the intensity of an emotion or a noise. Finally, the directionality of the letters and the rhythm of the lettering and the spacing between the letters can be used to indicate movement, direction, speed (cf. Wienhöfer 1979 [...]) (Kaindl 1999: 274)

Im Film ändern sich bei Animationen die grafischen Merkmale der dargestellten Schrift, sodass dort anstelle der von Kaindl beschriebenen bewegungssimulierenden Elemente genuine Bewegungsmuster eingesetzt werden. Schopp kategorisiert die mögliche Relevanz von Typografie für die Bedeutungskonstitution:

Im Hinblick auf den Beitrag typografischer Elemente zur Konstruktion von Bedeutung genügt es, folgende Fälle zu unterscheiden: 1. die (relativ) bedeutungsneutrale typografische Visualisierung (visuell-verbale Basisfunktion); 2. die Hinzufügung von Bedeutung durch typografische Elemente zum verbalen Inhalt (das typografische Zeichen wird somit zum primären Zeichen) sowie 3. als einen Sonderfall die „ikonische“ Abbildung verbaler Inhalte durch typografische Elemente. Als 4. und weiterer Sonderfall ist die Abbildung von „Textbildern“ zu sehen, z.B. wenn die Gestalt älterer typografischer Texte „gezeigt“ werden soll. (2008: 30)

In der englisch-deutschen Übersetzung von *Sherlock* passen die Inserts überwiegend auf die erste Kategorie, sodass die Übernahme des Ausgangstextlayouts unproblematisch ist. Vereinzelt wird Bedeutung vor allem durch die Animation vermittelt. Hierbei wurden aber keine englisch-deutschen Kulturunterschiede festgestellt. Dennoch ist die vierte Kategorie interessant, da insbesondere die Textbilder vieler Inserts eine rasche Identifikation der Textsorten in den Insert ermöglichen. Beim Einblenden eines Blogbeitrags ist zwar zunächst viel Text zu sehen, die Zuschauer erfassen aber durch die typische Textform von Blogtitel,

⁴⁵ Eine detaillierte Übersicht über Schriftparameter findet sich bei Schopp (2011: Kap. 3)

Artikeltitel und Fließtext im Blocksatz schnell, um welche Textsorte es sich handelt und wie wichtig sie für das Verständnis der Geschichte ist.

3.3.3. Typografie für verschiedene Arten des Lesens

Schopp listet funktionale typografische Merkmale auf, die je nach Leseanlass anders ausgestaltet werden. Seine acht Lesearten sollen hier kurz vorgestellt werden, um zu prüfen, ob sich einige davon für die Beschreibung der Rezeption von Inserts eignen. Schopp nennt Typografie für „lineares Lesen“, „informierendes Lesen“, „konsultierendes Lesen“, „differenzierende Typografie“, „Typografie für selektierendes Lesen“, „Typografie nach Sinnschritten“, „aktivierende Typografie“ und „inszenierende Typografie“. (2011: 43-44) Während die ersten vier Arten sich vor allem für statische Texte eignen, kommen die letzten vier auch für den audiovisuellen Bereich infrage. Typografie für „selektierendes Lesen“ eignet sich nach Schopp für didaktisches Material, Typografie „nach Sinnschritten“ für Kinderbücher. Beide könnten auch bei Inserts in entsprechenden Fernsehsendungen zum Einsatz kommen. Die „aktivierende Typografie“ hat eine appellative Funktion und soll Unmotivierte zum Lesen von Texten verleiten, womit sie vor allem für werbende und pädagogische Zwecke eingesetzt wird. Die „inszenierende Typografie“ hat eine expressive Funktion und ist nach Schopp mit einer künstlerischen Absicht verbunden.

Die Lesearten sind nur begrenzt auf das Medium Film anwendbar, da das Lesen nicht der Hauptrezeptionsmodus ist, außer bei Untertiteln. Die Inserts in *Sherlock* passen am ehesten zur Kategorie „inszenierende Typografie“, wobei die aufmerksamkeits-erregende „aktivierende Typografie“ möglicherweise den Blickfang bei Einblendung eines Inserts erklären kann. Da die Lesearten stark an Textsorten gebunden sind, wäre hier zur genaueren Untersuchung ein Korpus mit Inserts aus unterschiedlichen Film- und Fernsehformaten notwendig.

3.3.4. Aufgaben und Bearbeitungsmodi bei der Zieltexterstellung

Schopp benennt folgende Aufgaben im Translationsprozess, die mit Blick auf die Typografie zu erledigen sind: Angebotserstellung, Ausgangstextanalyse und Zieltextkonzeption, Beratung in Layoutfragen, visuelle Gestaltung des Translats und Überprüfung der visuellen Textgestalt. Textanalyse und -konzeption, sowie abschließende Textüberprüfung zählen zu den Kernaufgaben von Übersetzern, wobei für die Überprüfung im Wesentlichen die Überlegungen für die Konzeption wichtig sind:

Ausgangstextanalyse und Zieltextkonzeption: Hier geht es mit Hinblick auf die visuelle Gestalt von Ausgangstext und Zieltext und deren Integration in ein Publikat (1) um die Identifikation kulturspezifisch-bedeutungskonstituierender bzw. individueller, (autoren-)intendierter visueller Textelemente, (2) um die Überprüfung des ausgangskulturellen Layouts auf Funktionstauglichkeit in der Zielkultur und (3) um die Überprüfung und qualitative Bewertung eines in der Ausgangskultur konzipierten Layouts für ein zielkulturelles Publikat. Dabei ist es translatorische Aufgabe dafür zu sorgen, dass im Zieltext adäquate visuelle Lösungen geboten werden. (Schopp 2008: 47)

Die visuelle Gestaltung des Translats obliegt meist Layoutern oder Grafikdesignern, doch auch die Punkte der Ausgangstextanalyse und Zieltextkonzeption können in der Praxis flexibel zwischen Übersetzern und Grafikern aufgeteilt sein, wobei die Punkte (1) und (3) vom Kompetenzbereich von Grafikern der Zielkultur standardmäßig abgedeckt werden. Damit besteht die Herausforderung in der Ausgangstextanalyse und Zieltextkonzeption eher in einer klaren Aufgabenteilung, sodass keine Aufgabe vergessen wird. Dies kann ohne Einschränkung auf die Insertübersetzung übertragen werden.

Schopps Beschreibung der Aufgaben bei der visuellen Gestaltung des Translats enthält zugleich eine Typologie möglicher Bearbeitungsmodi, mit der auch die Insertübersetzung näher bestimmt werden kann:

Visuelle Gestaltung des Translats: Die visuelle Gestaltung des Translats erfolgt von translatorischer Seite je nach Auftrag und Bestellung in unterschiedlichem Grad, wobei das Erstellen der Übersetzung mittels einer gängigen Textverarbeitungs-Software als selbstverständlich zu gelten hat und noch nicht als „Gestaltung“ im eigentlichen Sinne bezeichnet werden kann. Die endgültige Gestaltung des Translats reicht vom (1) Überschreiben der layoutformatierten AT-Datei über (2) der [sic!] Reproduktion eines vorgegebenen Layouts durch Übernahme einer Layoutdatei und (3) der Adaption einer ausgangskulturellen Layoutvorlage bis zur (4) kreativen Gestaltung des ZT-Layouts, die in der Regel freilich eine gesonderte Ausbildung in Grafikdesign voraussetzt (vgl. Schopp 2005: 388ff). (Schopp 2008: 49)

Bei der Gestaltung der Inserts in der deutschen Version von *Sherlock* sind diejenigen Inserts, die auf Inserts im Original zurückgehen, der Bearbeitungskategorie (1) oder (2) zuzuordnen, diejenigen, die als Übersetzung für Displays neu erstellt wurden, auf die Kategorie (4). Kleinste Änderungen in der Übernahme des Insertlayouts in ep03 (vgl. Anhang A3: Fr.6) deuten darauf hin, dass nicht einfach eine layoutformatierte Datei mit dem deutschen Text überschrieben wurde (1), sondern dass das Layout für den Zieltext mittels Grafikprogramm aus einer Layoutdatei reproduziert wurde (2). Sicher ließe sich das aber erst nach einer Bestätigung seitens der involvierten Grafiker sagen. Hieran zeigt sich die Notwendigkeit, zur Beteiligung von Grafikern in der Insertübersetzung, auch wenn damit deutliche Mehrkosten verbunden sind. Denn es kann zum einen sein, dass das Insertlayout reproduziert werden muss und zum anderen kann es immer vorkommen, dass der Film neben Inserts auch Displays

enthält, die, wenn sie als Inserts wiedergegeben werden, mit den anderen Inserts grafisch konsistent sein sollen.

3.3.5. Zusammenfassung und Plädoyer für die Beachtung der Grafik

Mit seinem an Holz-Mänttäräs Modell (1984) angelehnten Textmodell unterteilt Schopp Texte in die Ebenen Tektonik, Textur und Typografie. Er betont die Verantwortung der Übersetzer für die Typografie, denn auch sie kann kulturspezifisch sein. Abgesehen von kulturspezifischen Normen der Textpräsentation, kann Kulturspezifik in der Typografie auch in Form von semantisch aufgeladenen Schriftmerkmalen auftreten. Schopp verdeutlicht dies am Beispiel der Frakturschrift, die von außen als typisch deutsch, im deutschen Kulturraum aber als nationalsozialistisch konnotiert wahrgenommen wird. Schriftarten werden am häufigsten als Beispiele für Bedeutungsträger der Typografie genannt, doch auch andere grafische Merkmale, wie Bewegungs- oder Farbbestandteile, können kulturspezifisch sein, was besonders in Comics zu translatorischen Eingriffen führt. In *Sherlock* wurden keine englisch-deutschen Kulturunterschiede in der Typografie festgestellt.

Typografie wird funktional dem Lesezweck angepasst. Schopp beschreibt acht Arten des Lesens, die jeweils für verschiedene Textsorten typisch sind. Zwar konnte ein Zusammenhang zu Inserts im Film konstruiert werden, sehr hilfreich ist die Unterscheidung nach Lesearten für Schrift im Film aber nicht, da das Lesen nicht der Hauptrezeptionsmodus von Filmen ist. Sinnvoller zur Beschreibung von Inserts wäre ein Ansatz, der die Wahrnehmungsmodi Lesen und Betrachten kombiniert, da beim Ein- und Ausblenden von Inserts von einem Wechsel zwischen den beiden Modi auszugehen ist.

Schopp beschreibt Aufgaben im Translationsprozess mit Bezug zur Typografie von der Auftragsannahme bis zur Qualitätssicherung. Grob gesagt ist in jedem Schritt eines Übersetzungsauftrags die Typografie mitzubedenken. Die typografischen Aufgaben bei der Zieltexterstellung können von Grafikern jedoch mindestens ebenso gut übernommen werden wie von Übersetzern. Lediglich das Prüfen übersetzungsrelevanter Konnotationen der Typografie im Ausgangstext fällt eher in den Kompetenzbereich von Übersetzern als von Grafikern. Hier kommt es auf eine klare Aufgabenteilung an, damit alle Punkte berücksichtigt werden. Bei der visuellen Gestaltung des Translats ist Schopps Typologie der Bearbeitungsmodi sehr hilfreich, auch um die Bearbeitung der Inserts in *Sherlock* zu beschreiben. Sie

verdeutlicht die Notwendigkeit, Grafiker hinzuziehen, auch wenn das Insertlayout aus dem Original übernommen werden kann; neue Inserts, die zur Übersetzung von Displays erstellt werden müssen, bedürfen einer grafischen Bearbeitung, um visuelle Inkonsistenzen zu den anderen Inserts zu vermeiden.

Um Texte visuell einwandfrei präsentieren zu können, leitet Schopp aus seinen Vorüberlegungen ab, sollten alle Übersetzer über eine „typografische Basiskompetenz“ verfügen, die in der Übersetzerausbildung vermittelt werden sollte. (vgl. 2011: 146; Kap. 5) Schopp warnt allerdings vor Selbstüberschätzung: Für alles, was über die Standardbearbeitung eines gedruckten Textes hinausgeht, sei eine Ausbildung im Grafikdesign unabdingbar. (vgl. 144-146) So liest sich seine Definition des translatorischen Handelns als Plädoyer für die Zusammenarbeit zwischen Übersetzern und Grafikern:

Verstehen wir schriftliches translatorisches Handeln (Übersetzen) weniger als trans- oder interkulturelle Kommunikation per se, sondern eher als professionelles Handeln zur Anfertigung von Kommunikationsmitteln, die zu kommunikativen Zwecken in kommunikativen Aufgaben eingesetzt werden, bei denen Sprach- und Kulturgrenzen überwunden werden müssen, so ist es selbstverständlich, dass im Rahmen dieses Handelns alle Textebenen zu berücksichtigen sind, auch die visuelle – sei es, dass sie von einer Person (der Translatorin bzw. dem Translator) oder in Kooperation mit anderen Textfachleuten angefertigt werden. Aus diesem Grund spielt das Visuelle von Ausgangstext und Translat in allen Arbeitsphasen des professionellen Translationsprozesses eine nicht zu unterschätzende Rolle. (2008: 44)

3.4. Nutzen und Grenzen von Sprache-Bild-Modellen

Die vorgestellten Sprache-Bild-Modelle wurden ursprünglich für gedruckte, statische Texte entwickelt und hier auf ihre Anwendbarkeit auf das Medium Film, genauer Inserts im Film, getestet. Die Modelle wurden aus verschiedenen Perspektiven heraus entwickelt, wie die linguistisch-bildtheoretische von Hartmut Stöckl, die comicpraktische von Scott McCloud, und die translationswissenschaftlichen von Klaus Kaindl und Jürgen Schopp. Dabei betrachtet Stöckl das Sprache-Bild-Verhältnis in vorrangig sprachlichen Texten, McCloud und Kaindl untersuchen es in Comics, also primär bildlichen Texten, und Schopp konzentriert sich auf die Typografie, die die Schrift als bildliche Ausdruckskomponente von Sprache beschreibt.

Die Sprache-Bild-Typologien von Stöckl und McCloud erscheinen prinzipiell nützlich zur Beschreibung von Sprache-Bild-Verhältnissen, müssten aber zur Anwendung auf Inserts im Fall von Stöckl weitere Typen miteinbeziehen und im Fall von McCloud genauer definiert und um Möglichkeiten zur Spezifizierung ergänzt werden. McClouds Modell, das für ein vorrangig bildliches Medium entwickelt

wurde, war leichter auf Inserts im Film anzuwenden, was aber auch an seinen allgemeineren semantischen Kategorien liegen kann. Die Modelle eignen sich gut dazu, statische Bildausschnitte zu analysieren und, wie McCloud demonstriert, auch quantitativ auszuwerten. Dadurch können prinzipiell auch Bewegungen und Animationen beschrieben werden, indem sie auf die wichtigsten (statischen) Frames reduziert werden. Schopps Ausführungen zur Typografie fokussieren im Bild die Schrift als Kernbereich der übersetzerischen Arbeit. Sie liefern nicht nur ein Modell zur Beschreibung der Arbeitspraxis, sondern sind dank ihrer didaktischen Natur auch im Detail direkt in die Praxis umsetzbar. Die Beschäftigung mit Sprache-Bild-Verhältnissen in Film und Schrift zeigt neue Spielräume für die Interpretation und die Übersetzung auf, denn das Bild wird als tatsächlicher und potentieller bedeutungstragender Textbestandteil mitberücksichtigt. Außerdem wächst dadurch das Bewusstsein für die Tätigkeit der anderen am Translationsprozess beteiligten Personen, wodurch eine bessere Kooperation und eine vorausschauende Arbeitsteilung begünstigt werden.

Die Grenzen von Sprache-Bild-Modellen sind dann erreicht, wenn es an die detaillierte Beschreibung von Veränderungen über den zeitlichen Verlauf, wie Bewegung, Animationen, Übergängen und anderen dynamischen Prozessen geht. So bleiben die für gedruckte Medien entwickelten Sprache-Bild-Modelle in allen zeitlichen Komponenten hinter dem Beschreibungsobjekt Film zurück, sodass sie zusätzliche Zeichen für die Simulation von Zeit und Bewegung entwickeln, die im Film dank simpler Mimese überflüssig werden. Dasselbe gilt für den Ton.

Daraus ergibt sich ein Abgrenzungsproblem von Minimaleinheiten. Während im Bild vor allem die räumlichen Grenzen die Einheit bestimmen, kommt im Film der zeitliche Zusammenhang hinzu. Ob bei der Beschreibung des Films in Bildern, ein Frame, eine Einstellung, eine Bewegung, eine Bewegungssequenz oder eine Szene dem Bild in Sprache-Bild-Modellen entsprechen soll, bleibt eine ungelöste Frage.

4. Translationspraxis

Dieses Kapitel spaltet sich in den Interviewteil mit anschließender Rekonstruktion des Translationsprozesses bei *Sherlock* und in die Übersetzungskritik auf. Zunächst werden die methodischen Grundlagen von Experteninterviews erläutert. Anschließend wird der prinzipielle Ablauf der Befragung bei *Sherlock* geschildert und die Vorgehensweise wird mit einer Diskussion der spezifischen methodischen Implikationen begründet. Nachdem kurz auf die Auswahl der Befragten und auf die Auswertung eingegangen wird, wird der Verlauf der einzelnen Interviews geschildert. Aus den Ergebnissen der Interviewanalyse wird daraufhin der Translationsprozess bei *Sherlock* rekonstruiert.

Im dritten Kapitelabschnitt werden Übersetzungsprobleme der Inserts in der Serie diskutiert. In Staffel 2 ist mit dem Zuwachs der Inserttextmenge auch eine Reihe von typischen und neuen Übersetzungsproblemen hinzugekommen, die eine translationskritische Beschäftigung mit den Inserts der Serie lohnend machen. Häufig diskutierte Übersetzungsproblemen, die sich auch bei den Inserts in *Sherlock* finden, sind Intertextualität und Wortspiele, Realia, sowie die Korrektur von Ausgangs- und Zieltext. Hinzu kommen als neue Übersetzungsprobleme Codes, als komprimierte polysemantische Konstrukte, und Fülltexte, die ein Spannungsfeld zwischen großer Textmenge und marginaler Relevanz für die Handlung eröffnen. Durch die meisten Problembereiche zieht sich die Frage hindurch, nicht nur wie, sondern auch was und wieviel davon zu übersetzen ist.

4.1. Experteninterviews

4.1.1. Allgemeine Methodik

Als methodische Grundlage für die Interviewgestaltung dienten die Ausführungen von Gläser/Laudel über *Experteninterviews und qualitative Inhaltsanalyse* (2009). Ebenso relevant sind die Angaben von Meuser/Nagel (2002) zu diesem Thema, die im Kurzüberblick bei Flicks *Methoden der qualitativen Sozialforschung* vorgestellt werden (2009: 214-219). In die Gestaltung und Anordnung der Fragen sind außerdem Anregungen aus den *Methoden der empirischen Sozialforschung* von Schnell/Hill/Esser (2011) eingeflossen.

Experteninterviews sind qualitative Befragungen von Personen, die aufgrund ihrer

beruflichen oder sozialen Stellung⁴⁶ über Spezialwissen verfügen, dass sich auf die Eigenheiten ihres jeweiligen Handlungsumfelds bezieht. Das macht sie zu Experten gegenüber den Interviewern, die meist nicht selbst an diesem Feld teilnehmen, aber am Wissen der Praktiker interessiert sind. Experteninterviews konzentrieren sich daher weniger auf die Person oder Meinung der Experten, sondern vielmehr auf ihr erfahrungsspezifisches Wissen, inhaltliche und faktische Aspekte ihrer Tätigkeit, sowie auf die Prozesse, an denen sie teilhaben.

Durch die starke Fokussierung auf die Rekonstruktion von Tatsachen entsteht bei Experteninterviews eine hohe inhaltliche Validität; inhaltliche Verzerrungen ergeben sich in anderen Interviewformen häufig, wenn die Person im Mittelpunkt der Befragung sich positiv darstellen möchte, wozu das Experteninterview seltener verleitet. Inhaltliche Verzerrungen können auch beim Experteninterview auftreten, wenn Informationen aus Geheimhaltungspflicht oder Angst vor negativen Konsequenzen am Arbeitsplatz anders wiedergegeben werden. Dem kann aber relativ leicht mit geeigneten Anonymisierungsmöglichkeiten entgegengewirkt werden.

Das Experteninterview soll einerseits auf das Forschungsthema fokussiert sein und alle relevanten Fragen behandeln, andererseits aber die Deutungs- und Erklärungsdimensionen der Interviewten erfassen und nicht durch zu enge Antwortmöglichkeiten einschränken. Dafür bietet sich das Leitfadeninterview an, die häufigste Form qualitativer Interviews, bei dem ein auf die jeweiligen Befragten und das Forschungsthema zugeschnittener Leitfaden verwendet wird. Der Leitfaden enthält Schlüsselfragen, die während der Befragung als Gedächtnisstütze dienen und Themenimpulse liefern, aber nicht streng nach Vorgabe abgearbeitet werden müssen, sondern flexibel an den natürlichen Gesprächsverlauf angepasst werden. Der Leitfaden als Erhebungsinstrument darf von Interview zu Interview variieren, soll aber für Vollständigkeit bei der Erhebung sorgen und in den Bereichen vergleichbare Informationen erheben, in denen es die Forschungsfrage erfordert.

Neben dem Leitfaden ist die Befragungskompetenz der Interviewer zentral für den Nutzen eines Interviews und wird in der Literatur ausgiebig besprochen. Sie beeinflusst Breite, Detailliertheit und Themenbezug der erhobenen Informationen,

⁴⁶ Meuser/Nagel (2002) konzentrieren sich auf Experten aus dem beruflich-professionellen Bereich, Gläser/Laudel (2009) beziehen sich auf Experten im sozialen Kontext. Für die Methodik dieser Untersuchung ergaben sich zwischen beiden Positionen keine bedeutenden Unterschiede. Auch wenn die Experten eher im Sinne von Meuser/Nagel anhand ihres professionellen Wissens ausgewählt wurden, waren die von Gläser/Laudel beschriebenen Interviewtechniken gleichermaßen anwendbar.

den Verlauf und die Atmosphäre des Gesprächs, die Bereitschaft der Befragten zu Erzählen und die Verwertbarkeit der Antworten.

Anders ist es bei der Befragung per E-Mail, für die sich die Befragten in dieser Untersuchung alternativ entscheiden konnten und deren Besonderheiten hier kurz umrissen werden sollen. Bei E-Mail-Interviews sind keine Interviewer anwesend um die Fragen stellen und das Gespräch zu steuern, sondern die Fragen werden den Befragten elektronisch übermittelt und von ihnen schriftlich beantwortet. Je nach Frage-Antwort-Rhythmus kann entweder jede Frage einzeln übermittelt, beantwortet und noch angepasst werden, wie im Chat-Interview, oder im anderen Extrem werden alle Fragen gleichzeitig übermittelt, wobei die Interviewer keinen Einfluss mehr auf das Verständnis der Fragen haben. Diese Arbeit bezieht sich ausschließlich auf die zweite Variante, deren Bedingungen denen in quantitativen Untersuchungen⁴⁷ ähneln. Die Formulierung und Anordnung der Fragen nimmt dabei eine viel wichtigere Rolle ein. Der Verlauf kann wie im typischen Web-Survey beeinflusst werden, indem die Fragen in einem strukturierten Formular übermittelt werden, das die Reihenfolge der Antworten steuert, oder die Fragen können in einem einfachen Dokument gleichzeitig zur Beantwortung freigegeben werden, was in dieser Untersuchung der Fall war. E-Mail-Befragungen sind stärker anfällig für technische Probleme und Versuche der Kontaktaufnahme per E-Mail werden häufiger von Befragten ignoriert, was für diese Untersuchung insgesamt problematisch ist. Zu den Vorteilen zählen dafür eine höhere zeitliche Flexibilität, geringere Kosten für die Durchführung und eine einfachere Aufarbeitung der Rohdaten. Andere Besonderheiten des Experteninterviews gelten für E-Mail-Befragung und für Leitfadeninterview gleichermaßen.

4.1.2. Allgemeiner Ablauf der Interviews zu *Sherlock*

Im Folgenden wird zunächst der allgemeine Ablauf der Interviews beschrieben, bevor im nächsten Abschnitt die methodischen Besonderheiten dieser Vorgehensweise theoretisch diskutiert werden. Darauf folgt die Beschreibung des tatsächlich geführten Interviews im Einzelnen.

Prinzipiell wurde vor Durchführung jedes Interviews ein Bogen mit Leitfragen erstellt, die aus den bis dahin entstandenen Forschungsfragen abgeleitet waren und an das vermutete Wissen der Befragten angepasst wurden. Die Anordnung und Formulierung der Fragen orientierte sich an den Hinweisen bei Gläser/Laudel

⁴⁷ vgl. z.B. Schnell/Hill/Esser Kap. 7.1.4

(2009: Kap 4.2-4.3). Dies äußerte sich insbesondere in der Vereinfachung von Formulierungen, der Gruppierung der Fragen nach Themenbereichen und der thematischen Zuspitzung hin zu spezifischeren Fragen bei gleichzeitigem Übergang von offenen zu eher geschlossenen Fragen, dem Hinzufügen einer Einstiegs- und Filterfrage sowie einer ganz offenen abschließenden Frage. Die Fragen wurden individuell an die Interviewpartner angepasst, wie es für Interviewleitfäden typisch ist. Entsprechend dem Vorschlag von Gläser/Laudel wurden die Bögen Pretests unterzogen (vgl. 2009: 150-152). Die Fragen wurden von je einer muttersprachlichen Person korrekturgelesen und probeweise beantwortet. Die Bögen wurden mit dem Titel "Beispielfragen" und mit den Logos von Universität und Fachbereich⁴⁸ versehen und im PDF-Format dem Anschreiben beigelegt.

Die Kontaktaufnahme erfolgte per E-Mail und orientierte sich ebenfalls an den Hinweisen bei Gläser/Laudel (vgl. 2009: Kap 4.4.4). Die erste E-Mail enthielt eine kurze Vorstellung des Interviewers und des allgemeinen Themas der Befragung, die Anfrage zur Interviewteilnahme, die Wahl zwischen einem Interview über Skype⁴⁹ oder der Beantwortung der Fragen per E-Mail, Angaben zur möglichen Veröffentlichung im Rahmen dieser M.A.-Arbeit und die Zusicherung von Anonymität je nach Wunsch, sowie einen persönlich geprägten Kommunikationsein- und -ausstieg.

Auf die Zusage der Interviewpartner hin wurde eine zweite E-Mail mit den noch zu klärenden Details des Ablaufs versendet. Im Fall einer Skype-Befragung wurde ein Terminvorschlag bestätigt und die Zugangsdaten zu einem für das Gespräch eingerichteten, anonymen Skype-Konto mitgeteilt. Im Fall einer E-Mail-Befragung wurde ein Zeitpunkt für die Rücksendung angeboten oder bestätigt. Der Fragebogen wurde noch einmal im Word-Format beigelegt und mit Informationen zum Interviewziel, Anweisungen zum Ausfüllen und am Ende mit einer Interviewverwendungs- und Anonymitätserklärung versehen.

Dieselben Informationen wurden beim mündlichen Interview mitgeteilt. Zusätzlich wurde eine Zustimmung zur Aufzeichnung des Interviews eingeholt. Am Ende des Interviews wurden die Anonymitätswünsche der Befragten aufgenommen und es wurde auf die Möglichkeit zum jederzeitigen Rücktritt vom Interview hingewiesen. Nach Beendigung des mündlichen Interviews wurde eine inhaltsbezogene Transkription erstellt und den Befragten zur Bestätigung oder Änderung zugeschickt.

⁴⁸ vgl. Hinweise zu Design und Layout bei Schnell/Hill/Esser (2011: 354) und zur Kontaktaufnahme bei Gläser/Laudel (2009: 161)

⁴⁹ ein kostenloses Programm für Telefonie und Videotelefonie über das Internet

Auf deren Antwort hin wurde die Transkription zur Inhaltsanalyse herangezogen und die Aufnahme des Gesprächs gelöscht.

Bei der E-Mail-Befragung wurde nach Rücksendung der Fragen die Angaben zur Anonymität und Verwendung geprüft und in einer abschließenden E-Mail wurde auf die Möglichkeit zum jederzeitigen Rücktritt vom Interview hingewiesen. Bei beiden Interviewarten wurde bei auskunftswilligen Interviewpartnern angefragt, ob sie für weitere Rückfragen zur Verfügung stehen. Im Einzelfall wurde noch ein kürzerer schriftlicher Bogen mit Anschlussfragen versandt.

4.1.3. Methodische Besonderheiten der Interviews zu *Sherlock*

Die Hinweise zur Leitfadengestaltung bei Gläser/Laudel waren im Allgemeinen sehr nützlich; es wurde nur eine bewusste Abweichung davon vorgenommen. Gläser/Hill betonen, dass den Interviewpartnern der Leitfaden nicht vorab geschickt werden soll, um das Antwortverhalten nicht zu beeinflussen⁵⁰. (vgl. 2009: 163-164) Dem ist im Fall *Sherlock* entgegenzuhalten, dass keine vollständigen und detaillierten Antworten erwartet werden konnten, wenn die Interviewpartner nicht schon vorher eine ungefähre Vorstellung von Tiefe und Themengebiet der Fragen gehabt hätten und sich entsprechend darauf vorbereiten konnten. Denn ihre Arbeit an der Serie lag schon mehrere Monate zurück, im Fall der ersten Staffel schon über ein Jahr, und hatte voraussichtlich nur wenige Wochen gedauert. Eine etwaige Beeinflussung des Antwortverhaltens wurde hier zugunsten einer erwarteten größeren inhaltlichen Tiefe in Kauf genommen. Die potentielle Beeinflussung des Antwortverhaltens wurde als gering eingestuft, da die Formulierung der Fragen zugleich den thematischen Rahmen des Interviews bildete, der ohnehin beachtet werden sollte. Es wurde also davon ausgegangen, dass keine negativen Ausstrahlungseffekte⁵¹ daraus resultieren, wenn alle Fragen auf einmal eingesehen werden konnten. Dafür konnten sich die Befragten ein genaueres Bild von der Befragung verschaffen, bevor sie darin einwilligen mussten.

Auch der potentielle Nachteil der retrospektiven Rationalisierungen⁵² wurde bewusst in Kauf genommen, indem den Befragten das verschriftlichte Interview noch einmal

⁵⁰ Dies gilt für die meisten Fälle. Allerdings führen sie auch eine Gelegenheit an, bei der das Zusenden des Leitfadens vorab zu einer wesentlich besseren Gesprächsatmosphäre führte.

⁵¹ Ein Ausstrahlungseffekt ergibt sich, wenn eine Frage bestimmte Gedächtnisinhalte abrufen, die auch noch während der nächsten Frage aktiv sind und die Antwort beeinflussen. (vgl. Gläser/Laudel 2009: 146-147)

⁵² "Retrospektive Rationalisierungen nennt man die Konstruktion von rationalen Beweggründen für früheres Handeln oder rationalen Erklärungen für frühere Situationen und Prozesse – Beweggründe bzw. Erklärungen, die zum Zeitpunkt des Geschehens unter Umständen gar keine

zum Lektorieren und/oder Bestätigen zugesandt wurde; es wurde tatsächlich erwartet, dass die Befragten eine höhere inhaltliche Konsistenz herzustellen versuchten, was aber für diese Befragung positiv zu werten war, da sich das Erkenntnisinteresse verstärkt auf technische Details richtete. Ein nennenswerter Nachteil beim frühzeitigen Zusenden des Leitfadens war der Arbeitsaufwand für die Leitfadengestaltung, der im Fall einer Interviewabsage vergeblich blieb.

In Bezug auf mögliche Mitteilungshemmnisse wurden zwei Arten ausgemacht. Einerseits besteht bei berufsbezogenen Experteninterviews oft die Gefahr, dass wirtschaftlich sensible Informationen, wie Betriebsgeheimnisse, abgefragt werden, die der Organisation schaden könnten, sollten sie Konkurrenten bekannt werden. Diesem Problem wurde begegnet, indem die Interviewten aufgefordert wurden, bei entsprechenden Fällen wenn möglich allgemeinere oder notfalls gar keine Angaben zu machen. Die Möglichkeit zum abschließenden Lektorat durch die Befragten sollte dieses Problem zusätzlich minimieren. Die zweite häufig auftretende Gefahr bei berufsbezogenen Interviews ergibt sich, wenn Beschäftigte Nachteile am Arbeitsplatz fürchten, falls ihre Vorgesetzten von ihren Angaben erfahren. Um diese Gefahr zu minimieren, wurden individualisierte Optionen zur Anonymisierung am Ende der Befragung angeboten. Damit waren Möglichkeiten zum Schutz der Befragten geschaffen; ihre Nutzung lag allerdings im Ermessen der Befragten selbst.

Bei der Durchführung der Interviews unterscheiden Gläser/Laudel zwischen face-to-face-, Telefon- und E-Mail- beziehungsweise Chatroom-Interviews. Sie empfehlen die erste Variante, bei der beide Seiten am selben Ort physisch anwesend sind, da bei den anderen beiden Varianten Informationskanäle fehlten, was die Deutung der Antworten erschwere. (vgl. 2009: 153-154) Tatsächlich können bei diesen Varianten Informationen über die situativen Bedingungen der Befragten fehlen; es ist zum Beispiel schwerer festzustellen, welchen Ablenkungsquellen die Befragten ausgesetzt sind. Dennoch gibt es bei Telefoninterviews seit Einführung der Videotelefonie erheblich weniger visuelle Einschränkungen, als Gläser/Laudel aus dem klassischen Telefongespräch herleiten. Bei E-Mail-Interviews können zwar Informationsverluste durch visuelle und auditive Einschränkungen bestehen, der Annahme, dass die Verschriftlichung die Befragten auch zur Kürze verleiten würde, ist aber nicht in jedem Fall zuzustimmen. Befragte mit ausgeprägter Äußerungsbereitschaft werden

Rolle gespielt haben." Sie entstehen aus dem menschlichen Bestreben zu einer konsistenten (Selbst-)Darstellung, das auch unzusammenhängende Ereignisse in einen rationalen Zusammenhang bringen kann. Die Gefahr ist umso größer, je mehr die Möglichkeit gegeben ist, die Antworten zu *einer* zusammenhängenden Erzählung zu verbinden. (vgl. Gläser/Laudel 2009: 147)

sich durch Verschriftlichung nicht unbedingt hemmen lassen, insbesondere wenn sie es beruflich oder privat gewohnt sind, schriftlich zu kommunizieren. Die Interviews zu *Sherlock* zeigten im Gegenteil sogar den Fall einer detaillierteren Äußerung, als ein motivierter Befragter angab, beim E-Mail-Interview mehr Zeit zu haben, um Beispiele aus seinen Arbeitsunterlagen beizusteuern. Dies ist auch aus quantitativen Interviews bekannt; Schnell/Hill/Esser führen unter den Vorteilen von schriftlichen Befragungen an: "die Antworten seien 'überlegter'". (2011: 351) Dies kann auch so gedeutet werden, dass schriftlichen Antworten in der Regel während der Produktion einer stärkeren Korrektur unterzogen sind als mündliche. Die Vermutung liegt außerdem nahe, dass die Ausführlichkeit der Antworten vielmehr mit der Motivation der Befragten und ihrer Affinität zu schriftlicher Kommunikation und Textproduktion zusammenhängt.

Die von Gläser/Laudel angeführte Flexibilität bei Telefoninterviews (vgl. 2009: 153) wurde von einem Befragten auch explizit bei der E-Mail-Befragung begrüßt. Zwar bestand bereits das Angebot der freien Terminwahl für ein Telefoninterview, aber angesichts seines vollen Terminkalenders, wollte der Befragte das Interview nicht in einem Durchgang führen, sondern lieber die Fragen ausschnittsweise schriftlich bearbeiten, immer dann, wenn er Zeit hätte.

Gläser/Laudel führen auch an, das Herstellen einer vertrauensvollen Gesprächsatmosphäre sei im unmittelbaren Kontakt leichter (vgl. 2009: 154). Dem kann entgegengesetzt werden, dass die Vertrauensbildung wesentlich von der Kommunikationskompetenz der Interviewer abhängt, und die kann bei einigen Personen im schriftlichen Ausdruck deutlich höher liegen als im mündlichen. Richtig ist, dass im E-Mail-Verkehr Missverständnisse langsamer ausgeräumt werden können, weil die Kommunikation weniger Turnwechsel enthält, und so ein vorzeitiger Kommunikationsabbruch etwas wahrscheinlicher wird. Dafür kann bei der E-Mail-Befragung aber vertrauensfördernd wirken, dass "der 'Druck' durch einen Interviewer entfällt" (Schnell/Hill/Esser 2011: 351).

Ein gewichtiger methodischer Nachteil der E-Mail-Befragung besteht darin, dass die Identität der Befragten schwer nachgeprüft werden kann. Dies ist nicht nur beim quantitativen Interview ein Risiko für die Forschungsergebnisse. (vgl. 2011: 352) Eine Beantwortung durch die falsche Person ist auch im Experteninterview gravierend sowohl für die Interviewer, da die Angaben unter Umständen gar nicht mehr von Experten stammen, als auch für die Experten selbst, da womöglich falsche Angaben unter ihrem Namen veröffentlicht werden. Ein Identitätsnachweis der

Befragten kann deshalb dem Schutz aller Beteiligten dienen, verlangt den Befragten aber auch viel Vertrauen ab. Die Forderung, einer unbekanntem Person einen elektronischen Identitätsnachweis von sich zu einem Zweck zu überlassen, der schwer nachprüfbar ist, kann Interviewpartner leicht abschrecken. Als Mittelweg wurden deshalb bei dieser Befragung die Antworten der Befragten anstelle eines Identitätsnachweises gewertet. Bei ausführlichen Antworten, die mit bekannten Informationen nicht im Widerspruch standen, wurde von der Aufrichtigkeit der Befragten ausgegangen⁵³.

4.1.4. Auswahl der Interviewpartner und Interviewauswertung

Die Wahl der zu befragenden Experten folgte pragmatischen Überlegungen. Es sollten Personen sein, die möglichst direkt an der Erstellung der Inserts beteiligt waren. Aus dem Filmabspann geht hervor, dass für die Gestaltung der Inserts das Grafikstudio ‚Peter Anderson Studio‘ verantwortlich war. Eine Überprüfung der Studiowebseite bestätigte, dass „Brand Identity, title sequence and in show graphics“ von *Sherlock* von Peter Anderson Studio erstellt wurden (Peter Anderson Studio „Sherlock“).

Die Inserttexte wurden von Michael Schlimgen, dem Synchronautor der deutschen Version von *Sherlock*, erstellt, was aus den deutschen DVD-Booklets und aus einem Interview in der *Sherlock-Holmes-Fanzeitschrift Baker Street Chronicle* (BSC 2012) hervorging. In diesem Interview fiel Herr Schlimgen durch detaillierte Antworten auf, was als gute Basis für ein stärker fachbezogenes Interview gewertet wurde. Mit diesen beiden Interviewpartnern waren die zentral an der Erstellung der Inserts Beteiligten Personen identifiziert. Für den Fall, dass diese Interviews nicht ausreichend Informationen bieten würden, kamen für weitere Interviews Angestellte der BBC, wie Special Effects Supervisor oder Vertriebsleiter von *Sherlock*, und der ARD Degeto, etwa die verantwortliche Redakteurin, infrage.

Bei der Interviewauswertung wurde auf eine Kodierung, wie sie für die Inhaltsanalyse großer Datenmengen typisch ist (vgl. Flick 2009: 387-409), verzichtet. Das Forschungsinteresse hatte bei der Fragebogenerstellung zur sorgfältigen Auswahl einzelner Fragen geführt. Entsprechend wurden mögliche Antworten antizipiert, mit denen grundlegende Annahmen über den Translationsprozess verifiziert oder falsifiziert werden sollten. Bei Antworten außerhalb des erwarteten Bereichs bestand zum einen die Möglichkeit zur klärenden

⁵³ Angesichts des hohen Aufwands der Befragung wurde davon ausgegangen, dass zu einem Betrug keine ausreichende Motivation bestehen konnte.

Nachfrage, zum anderen zur Anpassung und Erweiterung der Arbeitshypothesen. Bei Fragen zum Arbeitsprozess bei *Sherlock* waren die Antworten des Synchronautors die einzige Informationsquelle. Sie wurden vor dem Hintergrund anderer bekannter Translationsprozesse kontextualisiert. Bei den Detailfragen zur Übersetzung lieferte die Textinterpretation sowohl Material für Fragen als auch eine inhaltliche Überprüfungsmöglichkeit der gegebenen Antworten. Demnach kann das Auswertungsvorgehen nach Flick als Kombination aus den Verfahren „Objektive Hermeneutik“ und „Theoretisches Kodieren“ beschrieben werden. (vgl. 2009: 477-479)

4.1.5. Interview mit Synchronautor

Die Kontaktaufnahme zum Synchronautor Michael Schlimgen erfolgte über eine Redakteurin des *BakerStreetChronicle*, die freundlicherweise die Interviewanfrage weiterleitete. Herr Schlimgen antwortete sehr schnell und drückte eine hohe persönliche Motivation zur Teilnahme, sowie eine explizit positive Einstellung gegenüber wissenschaftlichen Untersuchungen zum Thema aus. Dies bestätigte sich in seinem großen Engagement während der Teilnahme an den Interviews, das trotz der langen Dauer der Befragungszeit anhielt.

Er entschied sich für die schriftliche Beantwortung der Fragen, um die Beantwortung flexibel einteilen und zusätzliche Textbeispiele herausuchen zu können. Somit verlief das Interview unter der Befragungsmethode der E-Mail-Befragung. Vor Ende der vereinbarten Bearbeitungsfrist von wenigen Wochen übersandte Herr Schlimgen den detailliert ausgefüllten Fragebogen zurück und wir vereinbarten ein Telefongespräch nach wenigen Tagen. Diese Zeit reichte für eine erste Auswertung, sodass im Telefongespräch weitere klärende Fragen gestellt werden konnten. Dieses Gespräch wurde nicht aufgezeichnet; die Aussagen wurden im Anschluss rekonstruiert und festgehalten wurden.

Dank Herrn Schlimgens Anfrage wurden von der ARD Degeto als zusätzliche Materialien die englisch-deutschen Insertlisten zu *Sherlock* zur Einsicht bereitgestellt.⁵⁴ Allerdings lag das Urheberrecht nicht bei ihm allein, sodass nach Klärung durch die Rechtsabteilung der ARD Degeto feststand, dass die Listen zitiert, jedoch nicht veröffentlicht werden dürfen. Herr Schlimgen hatte bereits auf Wunsch eine schriftliche Zusicherung darüber erhalten.

Schließlich erhielt er zur gleichen Zeit auch den Detailfragebogen zu einzelnen

⁵⁴ Über den Befragungszeitraum hinweg steuerte Herr Schlimgen weitere Materialien und nützliche Hinweise bei, etwa den Link zu einer Webseite, die für die Recherche genutzt worden war.

Szenen aus *Sherlock*. Auf einen Teil der darin angesprochenen Übersetzungsprobleme war er bereits eingegangen, die anderen Fragen beantwortete er zügig. Die Befragung dauerte von der Kontaktaufnahme bis zur Rücksendung der Detailfragen etwa sieben Wochen.

Im Rahmen der Konditionen der Befragung erhält Herr Schlimgen nach Fertigstellung der Arbeit Gelegenheit, den Inhalt zu prüfen und – bei Verstößen der Geheimhaltungspflicht oder gravierenden Fehldarstellungen seiner Tätigkeit – die Entfernung der entsprechenden Textpassagen zu verlangen.

4.1.6. Interview mit Grafikdesigner

Das Interview mit Grafikdesigner Peter Anderson kam nicht zustande. Die erste E-Mail zur Befragung wurde nicht beantwortet; die Erinnerungsmail wurde mit einem kurzen Verweis auf hohe Arbeitsauslastung und Urlaub und der Bitte um spätere Rückmeldung quittiert. Nach Ablauf der angekündigten Wartezeit wurden weitere E-mails versandt, blieben aber unbeantwortet.

Als Gründe für das Nichtzustandekommen des Interviews können Vorbehalte des Interviewpartners am Thema, den Fragen oder an Interviews generell beziehungsweise entsprechendes Desinteresse oder eine kulturelle Beeinträchtigung der Kommunikation angenommen werden. Zeitlicher Druck bestand mit einer Interviewzeit von einer Stunde, die innerhalb eines Monats frei gewählt werden konnte, nicht. Ein methodisches Versäumnis muss jedoch eingeräumt werden: Gläser/Laudel empfehlen zur Reduzierung von Befragungsausfällen nach der relativ unverbindlichen ersten Informationsmail mit einem angekündigten Telefonanruf nachzufassen. (2009: 163-164) Dieses Vorgehen hätte eine verbindlichere Zu- oder Absage provozieren können, als dies durch die reine E-Mail-Kommunikation möglich ist, wurde aber leider versäumt.

Nach Einschätzung von Grafikdesignern aus meinem Bekanntenkreis enthalten die Inserts in *Sherlock* keine technischen Neuerungen, was auch dadurch bestätigt wird, dass aktuelle experimentelle Typografiefilme wesentlich aufwändiger gestaltet sind. (vgl. Barson 2009) Diese Tatsache einerseits und die sehr engagierte Teilnahme des anderen Interviewpartners andererseits führten dazu, dass das Ausbleiben dieser Befragung nur sehr geringe Informationslücken hinterließ.

4.2. Rekonstruktion des Translationsprozesses

Ausgehend von den Angaben des Synchronautors Michael Schlimgen wird im Folgenden der Arbeitsprozess bei der Erstellung der deutschen Version von *Sherlock*

rekonstruiert. (vgl. 24.08.12; 27.08.12; 06.09.12; BSC 2012) Unter den vielen an der Produktion beteiligten Personen richtet sich der Fokus auf diejenigen, die im weitesten Sinne 'translatorisch handeln'⁵⁵ oder an den Inserts arbeiten.

Nachdem die ARD Degeto⁵⁶ die Rechte am Film erworben hatte, beauftragte das Unternehmen die Synchronfirma TaunusFilm Synchron mit der Erstellung der deutschen Version. Hauptverantwortliche für den Film und Ansprechperson auf Seite des Auftraggebers war eine Redakteurin der ARD Degeto. Im ersten Schritt zur deutschen Synchronfassung fertigte ein Übersetzer anhand des englischen Continuity⁵⁷ eine Rohübersetzung an. Diese Fassung war bewusst wörtlich gehalten und enthielt Hinweise zu Kulturspezifika und Besonderheiten der Ausgangssprache. Danach blieb der Übersetzer weiterhin Ansprechpartner für Fragen zu Ausgangssprache und -kultur, während der Synchronautor aus der Rohversion eine dramaturgische und lippen-synchrone Fassung anfertigte. Nach Bestätigung durch die Redaktion war diese für die Sprachaufnahme freigegeben.

Bei der Aufnahme arbeiten Synchronregie, Sprecher und Tontechnik zusammen. Falls Passagen des Synchronbuch für die Aussprache in der Szene ungeeignet sind, muss der Synchronautor sie zu diesem Zeitpunkt noch nachbearbeiten. Für die Aufnahme wird das Synchronbuch nach 'Takes' gegliedert, das heißt in etwa satzlange Sprechabschnitte unterteilt und nach Sprechern sortiert. Es kann vorkommen, dass diese Einteilung vor der Übersetzung stattfindet, wodurch die Übersetzer satzweise arbeiten und auf den unmittelbaren Kontext nur eingeschränkt zugreifen können.⁵⁸

Änderungen am Bild, die im Setzen von Inserts bestehen, können häufig bei der ARD Degeto vorgenommen werden. Aufgrund der grafischen Besonderheit der Inserts wurde diese Aufgabe bei *Sherlock* an ein externes Grafikbüro weitergegeben. Abschließend findet die Abnahme der fertigen Filmversion durch die Redaktion im Optimalfall in Anwesenheit aller Beteiligten statt. Ob und wie dies bei *Sherlock* geschah, wurde im Interview nicht erfragt.

⁵⁵ Hier im engeren Sinne Personen, die Texte in einer Sprache formulieren mit ständiger Bezugnahme auf eine andere Sprache. Für eine Berücksichtigung aller am Translationsprozess Beteiligten, vgl. Holz-Mänttari (1984).

⁵⁶ Das Unternehmen kauft Filme für die öffentlich-rechtlichen Fernsehsender ein, organisiert die Übersetzung ins Deutsche und platziert die Filme im Programm. (vgl. ARD 08.02.11)

⁵⁷ Es handelt sich dabei um die schriftliche Dokumentation des Originaldialogs, die während der Dreharbeiten erstellt wird. Personen mit der gleich lautenden Berufsbezeichnung sind für die sprachliche und bildliche Kontinuität des Films verantwortlich. Im Bereich der Sprache achten sie auf die Einhaltung des Dialogs nach dem Drehbuch und dokumentieren Abweichungen als Referenz für die weiteren Dreharbeiten. (vgl. BVR Bundesverband Regie "Berufsbilder")

⁵⁸ Ein Vergleich der Übersetzung nach 'Takes' und der Übersetzung mit Hilfe von Translation-Memory-Systemen, die auf Satzebene segmentieren, böte Material für weitere Untersuchungen.

Neben der Synchronisation wurde für die Serie auch eine Untertitelung angefertigt, die zusätzlich das Bonusmaterial auf den DVDs auf Deutsch zugänglich macht. Der Untertitler folgte generell eigenen stilistischen Konventionen und Interpretationen, was sich besonders deutlich darin äußert, dass Sherlock und Watson sich in den Untertiteln duzen, in der Synchronisation siezen. Beiden ist jedoch gemeinsam, dass sie sich am Bild orientieren. Somit wurden die Untertitel auf die übersetzten Inserts abgestimmt, da auf der deutschen DVD unabhängig von der Spracheinstellung immer das deutsche Bild zu sehen ist. (vgl. Michael Ross, zit. in BSC 2012: 26)

Die Inserttexte formulierte der Synchronautor im zugehörigen szenischen Kontext während seiner Arbeit am Dialogbuch. Er fügte sie in selbst erstellte Insertlisten ein, die von der Redaktion nach Prüfung an das externe Grafikbüro versandt wurden. Die Kommunikation zwischen Synchronautor und Grafikbüro bestand hauptsächlich in der farblichen Markierung der Inserts, sodass die Grafiker wussten, ob ein Insert im Original belassen, durch die deutsche Version ersetzt oder neu gesetzt werden musste. Beachtlich ist, dass dieses System auch über Sprachgrenzen hinweg funktionierte, denn bei einigen Folgen wurden die Insertgrafiken von einem Studio in Frankreich erstellt. Im Einzelfall war allerdings mehr Kommunikation notwendig. Im Beispiel des 'IOU' gab der Synchronautor einen Änderungsvorschlag zu Timing und Animation (vgl. Schlimgen et al „Insertliste SE1“: Anm. 1), sodass die expliziter übersetzten Inserts noch zeitlich in der Szene untergebracht werden konnten.

Die Grafiker übernahmen bei bestehenden Inserts die ursprüngliche Programmierung, samt Grafik und Animation, die von der BBC zur Verfügung gestellt wurde. Das genaue Vorgehen kann leider aufgrund von Mangel an Daten nicht rekonstruiert werden. Es ist ungewiss, ob die Ersetzung der Inserttexte ähnlich wie Schopps „Überschreiben [einer] layoutformatierten Ausgangstextdatei“ (2011: 144) vonstattenging; dafür würden bereits geringe Grafikenntnisse ausreichen. Wahrscheinlicher ist jedoch von einer „Reproduktion“⁵⁹(144) auszugehen, wofür ein Detail aus ep03D spricht: In vielen Szenen wurde standardmäßig eine andere Schriftart als im Ausgangstext verwendet. Dies sei nicht aus ästhetischen Überlegungen passiert, sondern da die BBC die Originalschriftart nicht habe auffinden können. (Schlimgen 06.09.12, Anhang A3: Fr.6) Die genaue Methode der Ersetzung bleibt durch Befragen der beteiligten Grafiker weiter zu erhärten.

⁵⁹ einer "Umsetzung der Gestaltungsvorgaben des AT-Layouts auf einen konkreten Fall" (144)

Inserts, die neu gesetzt wurden – meist für Displays des Ausgangstextes –, seien vom Grafikbüro in Bezug auf Grafik und Animation so gestaltet, dass sie der typischen *Sherlock*-Ästhetik entsprachen, was sie von konventionellen Inserts unterscheidet, die auch innerhalb der ARD Degeto hätten erstellt werden können. (vgl. Schlimgen 27.08.12, Anhang A2: Fr.2) Die Grafiker stellten im Allgemeinen visuelle Kontinuität zwischen den neu eingefügten Inserts und den bereits bestehenden, sowie zum Bild her (vgl. ep06D: 10, 34); sie verwendeten dabei nicht nur identische, sondern gelegentlich auch merkmalsähnliche Schriftarten (vgl. ep01D: 4), was notwendigerweise auf Interpretation beruht und zeigt, dass es dafür auch in der Grafik Spielraum gibt.

Das Verständnis des Synchronautors von seiner Haupttätigkeit spiegelt sich auch in seiner Übersetzung der Inserts wider. Bei der Synchronisation „werden einem durch die Vorgaben des Originals klare Grenzen in der Freiheit der Übersetzung gesetzt (Textlänge, Rhythmik, Syntax etc.)“. (Schlimgen 24.08.12, Anhang A1: Fr.19) Im Bild ist zudem auf Synchronizität mit den Lippenbewegungen zu achten. Im Vergleich dazu seien „die Grenzen der Untertitelung [...] letztlich noch enger gefasst“. (Fr.19) Im Einklang damit stellen die deutschen Inserttexte eine möglichst genaue Reproduktion der Originale in Bezug auf die Länge dar: „Ich musste mich an der Textlänge der Original-Inserts orientieren, damit eine optische/ästhetische Kontinuität gewährleistet war.“ (Fr. 11) Trotz Einhaltung der Bildaufteilung wurden Dramaturgie, Sprachpragmatik und Idiomatik nicht vernachlässigt werden. Als „tiefste[n] Eingriff“ nennt der Synchronautor die Übersetzung des ersten 'IOU'. Dabei wurde zur Erklärung ein zusätzliches Insert eingefügt, Timing und Animation wurden so angepasst, dass der Originalausdruck in die Übersetzung überblendet, und im Dialog wurde eine Phrase hinzugefügt. (vgl. Fr.3; ep06: 26; Kap 4.3.1.3) Erklärende Übersetzungen und Dialogzusätze aufgrund von Inserts stellten damit eher eine Ausnahme dar.

Zusätze zum Bild, inklusive neuer Grafik und Animation, entstanden mit jedem neu gesetztem Insert. Dies war immer dann notwendig, wenn stärker ins Bild integrierte Texte, wie Displays, aus technischen Gründen nicht substituierend, sondern nur additiv übersetzt werden konnten. Die Gelegenheiten wurden jedoch auf ein Minimum beschränkt, wie in der partiellen Übersetzung von Medientexten deutlich wird. (vgl. Kap 4.3.3) Denn was für den Synchronautor an der Untertitelung problematisch ist, scheint auch beim Setzen neuer Inserts durch, dass das, was

das Herz des Mediums ausmacht - nämlich das Filmbild - durch eingeblendeten Text permanent und nachhaltig [ge]stört [wird]. [...] Eine unverstellte Rezeption ist nur bei der Originalfassung ohne UT möglich. (Schlimgen 24.08.12, Anhang A1: Fr.19)

Doch aufgrund der Sprachbarrieren sind Synchronisation und Untertitelung für ihn notwendige „Krücken“. (Fr.19) Eine Konsequenz daraus wäre, den Einfluss der Übersetzung auf ein Minimum zu beschränken wollen, sofern das übergeordnete Ziel erreicht wird, "den erzählerischen Sog des Originals zu erhalten." (BSC 2012: 24)

Kontextelemente, auf die der Synchronautor bei der Formulierung der Inserts bewusst achtete, waren der Dialog, die Stilebenen der verschiedenen Charaktere, sowie der allgemeine szenische Kontext.

„Es geht einem da nicht anders als mit den Dialogen, da ich als Synchrontextautor eigentlich keine Worte und Sätze übersetze – das tut der/die Rohübersetzer/-in –, sondern Figuren/Charaktere, Stimmungen, Situationen, Umstände adaptiere.“ (Schlimgen 24.08.12, Anhang A1: Fr.16)

Somit gestaltet der Synchronautor den sprachlichen Kontext, an dem er sich orientiert, auch selbst mit. Es geht also um Kohärenz innerhalb seiner Arbeit. Anders als der Untertitler, der seinen Dialog nur noch an den bestehenden Inserttexten ausrichteten konnte (BSC 2012: 26), hat der Synchronautor die Freiheit, sowohl die Inserttexte auf den Dialog als auch umgekehrt abzustimmen. Auch das Verständnis seiner Tätigkeit weniger als Übersetzung denn als Adaption, unterstreicht, dass er sich nicht so stark an ausgangssprachliche Formulierungen gebunden sieht, wie seine Einschätzung zu Grenzen vermuten lässt. Vielmehr sind die sprachlichen Grenzen in den Ausdrucksmöglichkeiten der Zielsprache zu sehen. Als verbindliche, unveränderliche Kontextelemente des Originals bleiben damit noch das Bild, sowie der nonverbale Ton.⁶⁰

Als Ausgangs- und Referenzmaterialien standen dem Synchronautor der Originalfilm als Video- und Audiodatei, das nicht zu bearbeitende „IT-Band“ mit Musik, Tönen und Geräuschen, sowie die englische Continuity und ihre Rohübersetzung zur Verfügung. (vgl. Schlimgen 24.08.12, Anhang A1: Fr.5) Zudem las er diejenigen Sherlock-Holmes-Geschichten von Conan Doyle, an die die jeweiligen Episoden angelehnt waren. (vgl. BSC 2012: 25)

Die Ausstattung des Synchronautors ist hauptsächlich für das Abhören der Originaltexte optimiert. Translationstools verwendet er nicht und sieht dafür in seiner Tätigkeit wenig Sinn. Auf Textwiederholungen basierte Aufwandseinsparung ist

⁶⁰ Auch diese Elemente könnten prinzipiell kulturell adaptiert werden, was aber aus technischen Gründen, berufsethischen Erwägungen, Kompetenzpartialisierung, Rechts- und Kostengründen momentan bei fiktionalen Filmen nicht praktiziert wird. In anderen Bereichen, etwa bei Werbefilmen, wäre eine Bearbeitung dieser Kontextelemente durchaus denkbar.

wegen der ständig variierenden Szenen nicht denkbar; das Auffinden von zuvor übersetzten Textstellen bedarf keines Konkordanzprogramms, wie es von manchen Literaturübersetzern eingesetzt wird, sondern ist auch über die standardmäßige Suchfunktion zu erledigen. Ohnehin diene der visuelle Kontext als zuverlässige Erinnerungsstütze, die ein Auffinden wesentlich erleichtere. (vgl. Schlimgen 27.08.12, Anhang A2: Fr.5)

Merkmale von Übersetzungsprojekten aus anderen Bereichen, wie etwa die Versorgung mit Referenzmaterial, wie Paralleltextrn oder Nachschlagequellen, oder das Konsultieren und Pflegen einer Terminologiedatenbank, erscheinen angesichts der Kürze und Eigenständigkeit eines Films nicht sinnvoll anwendbar. Für länger andauernde Serien oder für die Konsultation von Details kann sich eine Wissensverwaltungssoftware, etwa ein Wiki, lohnen. Von Fans erstellte Materialien sind zwar häufig im Internet zu finden, als Quelle jedoch nicht grundsätzlich verlässlich. Dennoch stellen sie gerade für das Erfassen von Details eine wertvolle Ressource dar. So konnte ein Laborbericht in ep05 nur dank der Konsultation eines Fanblogs übersetzt werden. (vgl. Schlimgen 06.09.12, Anhang A3: Fr.4) Ob der Übersetzer der Rohfassung mit CAT-Tools oder Nachschlageressourcen arbeitet, ist unklar. Der Synchronautor, der den Übersetzer zu Ausgangstextfragen konsultierte, gab an, niemanden zu kennen, der entsprechende Programme einsetze. (vgl. Schlimgen 27.08.12, Anhang A2: Fr.5)

Die eben angestellten Überlegungen gelten für eine einzelne Sprache. Bei einer weltweit vertriebenen Serie wie *Sherlock* wäre allerdings zu überdenken, ob nicht ein Teil des Rechercheaufwands in jeder Sprache dadurch minimiert werden könnte, dass der Verkäufer allen eine Art annotierte Version oder eine zusätzliche Wissensdatenbank zum Film anbietet. Darin könnten Informationen enthalten sein, die sonst in jeder Sprache einzeln recherchiert würden, beispielsweise Informationen zu Realia, kulturspezifischen Anspielungen, intertextuellen Verweisen, Fachvokabular oder dialektalen Ausdrücken, sowie zur Kontinuität bei längeren Serien. Zusatzmaterial, wie eine Liste aller Inserts, wäre schon bei *Sherlock* ein Zugewinn gewesen. Diese Aufgabe könnte mit anderen typischen Dienstleistungen des Projektmanagements von Übersetzungsprojekten kombiniert werden, um ein Zusatzangebot zu erstellen, das eine höhere, auch sprachenübergreifende Übersetzungsqualität und einen höheren Verkaufspreis einbringen könnte. Diesen könnten die Käufer wiederum dadurch finanzieren, dass ihre Übersetzer bei der Recherche Aufwand einsparen. Dieser Vorschlag ist im Grunde nicht neu und wird

bei Filmproduktionen beispielsweise durch das Bereitstellen geprüfter Continuity-Dialoglisten schon umgesetzt. Der Vorschlag ist nicht unproblematisch, da Übersetzungsvorlagen, die nach ausgangskulturellen Standards erstellt wurden, nicht immer für die Translation in die Zielkultur brauchbar sind, wie die gegenwärtige Diskussion zu Templates in der Untertitelung zeigt. Was aber noch nicht zu beobachten ist und wogegen wenig spricht, wäre eine professionelle Aufbereitung des ausgangssprachlichen Materials für Translationszwecke, zentral als Teil des ausgangssprachlichen Vertriebs durchgeführt, ähnlich der Informationsbereitstellung des Projektmanagements bei multilingualen Übersetzungsprojekten.

4.3. Übersetzungsprobleme und Übersetzungskritik der Inserts in Sherlock

Staffel 2 von *Sherlock* enthält deutlich mehr Inserts als Staffel 1 und auch das Gros der Übersetzungsprobleme. Im Zusammenhang mit der Insertüberetzung werden folgende potentielle Problemfelder besprochen: Codes, Intertextualität und Wortspiele, Medientexte, Realia, „Fülltexte“ und Qualitätssicherung. Diese Aufstellung ergab sich teilweise aus der Filmanalyse, teilweise aus der Übertragung typischer Problemkategorien auf die Serie. So sind Intertextualität und Wortspiele, Realia, sowie Qualitätssicherung bekannte und häufig diskutierte Probleme der Translation. (vgl. Snell-Hornby et al. 1998: 285-293, 384) Codes haben sich wegen ihrer Kürze und der wichtigen Rolle für die Serie als zentrales Übersetzungsproblem in Staffel 2 herausgestellt. Auch in anderen Filmen und Serien des Detektiv-, Crime- und Mystery-Genres kommen Codes vor; da Inserts als visuelle Stütze für abstrakte Sachverhalte dienen können, ist ihr Einsatz zur Darstellung von Codes durchaus wahrscheinlich. Die Unterkapitel zu Medien- und zu „Fülltexten“ gehen der Frage nach, welche und wieviel der Texte im Bild zu übersetzen ist. Während bei anderen Übersetzungsprojekten diese Frage meist vom Auftraggeber entschieden wird, ist bei den Texten in *Sherlock* durchaus Spielraum, da nicht alle für die Handlung oder Stimmung des Films gleich wichtig sind – bis hin zu nahezu vollständiger Irrelevanz des Textinhalts bei „Fülltexten“. Die Frage stellt sich auch deshalb, weil gerade diese Texte im Vergleich zu anderen Inserts ein sehr hohes Textvolumen aufweisen. Die Diskussion soll an Beispielen belegen, dass und welche Übersetzungsprobleme in der Serie auftreten und somit im Zusammenhang mit Inserts stets auftreten können, wobei die Wahrscheinlichkeit mit zunehmender Insertmenge wächst.

Die Rolle von Textsortenkonventionen soll hier kurz angesprochen werden. Die Inserts in *Sherlock* stellen eine ganze Reihe verschiedener Textsorten dar, von

einzelnen Wörtern, die erst im szenischen Kontext zu Textbestandteilen werden können, über SMS-Nachrichten, Handymenüs, Kurznachrichten-Diensten, Blogbeiträgen, Computermeldungen, Benachrichtigungen eines Bankautomaten, Zeitungsschlagzeilen und -artikeln, bis hin zu einem Laborbericht. Die Einhaltung der Konventionen der jeweiligen Textsorte und das Beibehalten von Textbausteinen, die als wiedererkennbare Muster fungieren, sind wesentlich, damit die Inserts verstanden und schnell als Vertreter der jeweiligen Textsorte erkannt werden können, auch wenn sie nur kurz eingeblendet werden und meist neue, kontextunabhängige Informationen enthalten. Die Textkonventionen wurden ausnahmslos eingehalten. Weitere potentielle Übersetzungsprobleme wären vor allem in der Kürze der SMS-Nachrichten und Zeitungsschlagzeilen, sowie gelegentlich auftretender Komik zu suchen. Soweit das Material überblickt werden konnte, handelte es sich jedoch hauptsächlich um lexikalische Einzelentscheidungen, die kaum neue Erkenntnisse offenbaren. Bei den SMS-Nachrichten war zusätzlich darauf zu achten, dass sie mit dem übrigen Sprachstil der Absender kohärent sind. Für Untersuchungen der Charaktere wären diese Inserts also interessant, worauf hier aber verzichtet wird.

Die Kritik der Übersetzung kann nicht auf einzelne Übersetzungsentscheidungen zurückgeführt werden, da der Zieltext in verschiedenen Stadien von mehreren Personen bearbeitet wurde, von denen nicht alle Zugang zum englischen Original hatten. Dass Entscheidungsabläufe nicht mehr zu rekonstruieren sind, zeigt sich unter anderem am nützlichen Hinweis der Rechtsabteilung der ARD Degeto, die für die Insertlisten keine Vervielfältigungsrechte einräumen konnte, da das Unternehmen nicht alleiniger Urheber der Insertlisten war. (persönliche E-Mail) Dass die Änderungschronik kaum nachvollziehbar ist, zeigt sich auch am konkreten Textbeispiel. Das erste Insert in Staffel 2 ist ein für Fortsetzungen typisches „PREVIOUSLY“ (ep04E: 0) und bedeutet, dass das Geschehen direkt an das Ende von Staffel 1 anknüpft, welches nun noch einmal zusammengefasst wird. Im Deutschen wurde daraus „NEULICH“ (ep04D: 0); in der Insertliste steht allerdings noch „ZULETZT“ (Schlimgen et al. „Insertliste S2E1“). Ob die Änderung auf eine letzte Eingebung des Synchronautors, einen Änderungswunsch der Redakteurin, einer Anmerkung des Übersetzer der Rohversion oder gar auf ein Vorkommnis im Grafikbüro zurückgeht, ist kaum entscheidbar. Auch wenn einzelne Stellen im Interview erfragt werden können, ist eine Überprüfung jedes Inserts nicht zu leisten. Die Verantwortung für die Qualität des Übersetzungsprodukts wäre demnach beim

gesamten Übersetzungsteam zu suchen⁶¹, das bei erheblichen Mängeln am Produkt immerhin mit Optimierung seiner Strukturen reagieren kann.

Unabhängig vom Übersetzungsprozess, ist es möglich Ausgangs- und Zieltext miteinander zu vergleichen und die Wirkung von beiden zu analysieren. Die folgende Kritik zielt also vor allem auf das Produkt ab. Gelegentlich werden die Insertlisten als Zwischenprodukte zu Rate gezogen. Das Interview mit dem Synchronautor wird dazu genutzt, zum einen Deutungsmöglichkeiten für die Übersetzungslösungen anzubieten und so die Filmanalyse zu ergänzen, zum anderen mögliche Herangehensweisen an Übersetzungsprobleme aufzuzeigen und mit Blick auf ihre Wirksamkeit zu bewerten.

4.3.1. Codes – das Problem der Kompaktheit

Die am schwierigsten zu lösenden Übersetzungsprobleme bei den Inserts in *Sherlock* finden sich in Staffel 2. Es handelt sich dabei um Codes, die als Rätsel zentrale Hinweise für die Fallaufklärung liefern und die wiederkehrende Motive darstellen. Problematisch ist daran einerseits der multiple Bezug: derselbe Text muss in mehreren Szenen mit dem Dialog konsistent sein; in einigen Fällen muss dieser Text zusätzlich bei der Auflösung des Codes neu semantisiert werden. Andererseits ist die Kürze der Codes problematisch, da sie zu lange erklärende Übersetzungslösungen verhindert. Es handelt sich also um die Übersetzung von polyreferenten, polysemantischen, komprimierten Texten mit hoher Informationsdichte.

4.3.1.1. I AM _ _ _ _ LOCKED

In ep04 kommt Sherlock früh in den Besitz des Handys der Antagonistin Irene Adler. Er muss ihre PIN-Nummer herausfinden, um an wichtige Daten zu gelangen. Zwischen den beiden entwickelt sich eine Beziehung mit unklaren Loyalitäten, die zwischen Liebe und Verrat schwankt. Sherlock erkennt schließlich, dass Irenes Gefühlskälte nur vorgetäuscht ist, und findet so auch ihr Passwort heraus. Aus der konventionellen Passwortformel "I AM _ _ _ _ LOCKED" wird nach richtiger Eingabe das Liebesbekenntnis "I AM SHER LOCKED". (ep04: 81) Da der Name des Protagonisten zu Beginn noch nicht ersichtlich ist, wird durch die hinausgezögerte Auflösung Spannung aufgebaut. Möchte die Übersetzung diese Spannung und die Verwendung des Namens beibehalten, sind ihre rein sprachlichen Möglichkeiten

⁶¹ Die Redakteurin hat als Auftraggeberin natürlich die Entscheidungsmacht und trägt rechtlich die Verantwortung. Aus translatorischer Sicht ist eine Kritik an ihr schwierig, solange nicht klar ist, wie gut sie Zugang zum Ausgangstext hatte.

begrenzt. Nach Ausprobieren verschiedener Wortkombinationen⁶² blieb eine als tragbar erachtete Lösung übrig: 'Lockruf-TAN'.

'TAN' als Abkürzung für 'Transaktionsnummer' kann mit Handys assoziiert werden; 'Lockruf' passt wiederum zum Hintergrund von Irene Adler, die als Domina auftritt. Allerdings müsste für das nicht alltägliche Wort 'Lockruf' eine semantische Anbindung an die Szene konstruiert werden, etwa durch Hinzufügen eines Hinweises im Dialog, beispielsweise mit Bezug auf Irenes penetranten, anzüglichen SMS-Klingelton.⁶³ Ein Vorteil der Lösung liegt auch in der für die Zuschauer überraschenden, syntaktischen Neuorganisation nach der Auflösung: Aus 'Lockruf-TAN' wird schließlich 'Sherlock ruft an', was im Kontext der Liebesbeziehung als Freude über den Anruf des heimlich Angebeteten gedeutet werden kann.

Visuell verlangt die 'Lockruf'-Lösung nach einer Verschiebung des Passwortes in die oberste Zeile, was erst durch grafische Bearbeitung möglich wird. Eine weitere Herausforderung für die Übersetzung entsteht durch das Filmbild, da während der dramatischen Auflösung der Handybildschirm mit dem englischen Code in Nahaufnahme als Display gezeigt wird. So ist die Entscheidung, den Code auf Englisch zu belassen, zwar nachvollziehbar und dem Argument, dass besonders im Kontext 'Handy' Anglizismen gängig sind, kann teilweise beigepflichtet werden.

Die "Klammern" "Falscher Zugangscode" und "noch x Versuche" haben wir auf Deutsch gesetzt, weil meinen [sic], dass durch den nicht seltenen Gebrauch von Anglizismen im Deutschen dieser Kombination nichts Ungewöhnliches anhaftet. (Schlimgen 06.09.12 Anhang A3: Fr.2)

Dagegen ist allerdings einzuwenden, dass die einmalige Verwendung des Englischen bei den Zuschauern durchaus Verdacht erwecken kann, zumal alle anderen Inserts auf Deutsch gehalten sind. Der Sprachkontrast wird besonders deutlich, sobald in der englischen Eingabemaske die Fehlermeldung über das falsch eingegebene Passwort auf Deutsch erscheint.⁶⁴ Fehlt die semantische Einbindung der Passwortformel in den Alltagskontext und werden die Zuschauer darauf aufmerksam gemacht, dass dies an einem sprachlichen Problem liegt, dann ist es wahrscheinlich, dass sie das Passwort

⁶² Mittels Wildcard-Funktion wurden am 23.08.12 bei Duden.de und canoo.net Suchanfragen nach der im Deutschen eher seltenen Konsonantenkombination „-sh-“, durchgeführt. Am ehesten boten sich Lösungen mit Silbengrenzen zwischen beiden Konsonanten an.

⁶³ Verfechter der bedingungslosen Treue zum Originaltext können eine solche Hinzufügung ablehnen, während sie aus wirkungsfunktionaler Sicht zu befürworten ist. Diese Kontroverse kann und soll hier nicht aufgelöst werden, da sie sich nicht zuletzt an persönlichen Präferenzen von Übersetzern und Auftraggebern basiert. Hier soll lediglich darauf hingewiesen werden, dass die Möglichkeit zu einer funktionalen Übersetzungslösung mittels Hinzufügung besteht.

⁶⁴ Das Belassen der Fehlermeldung auf Englisch würde wiederum ein anderes Problem bergen. Da das Passwort nur dreimal falsch eingegeben werden darf, steigt mit jedem Fehlversuch die Spannung. Passend dazu sinkt die Anzahl der Versuche in der Fehlermeldung. Die Zuschauer müssen das Insert also verstehen, damit dieses Spannungsmoment erhalten bleibt.

vorzeitig erkennen und sich so um einen Teil der Spannung bringen. Gleichwohl wurde die Übersetzung durch den sprachlich sehr kompakten Code, die Vorgaben des Bildes und die gemischte Verwendung von Inserts und Displays zum Ausdruck desselben Textes.

4.3.1.2. H.O.U.N.D.

Der zentrale Code in ep05 ist HOUND. In Conan Doyles Geschichte *The Hound of the Baskervilles*, die die Vorlage zu ep05 war, handelt es sich tatsächlich um einen sehr großen Hund. Im heutigen englischen Sprachgebrauch wirkt das Wort 'hound' eher ungewöhnlich und der Drehbuchautor der Neufassung beschloss, dies als Aufhänger dafür zu nehmen, dass Sherlock den Fall übernimmt. Es stellt sich schließlich heraus, dass H.O.U.N.D. eine Zusammensetzung aus fünf Initialen und das Akronym einer Forschergruppe ist, die Experimente mit Nervengift an Menschen durchführte. Zugleich handelt es sich auch tatsächlich um einen riesigen Hund, der einerseits als lokale Legende Touristen anlockt, andererseits in den traumatischen Halluzinationen des Adligen Sir Henry Knight wiederkehrt.

Visuell ist der Code sowohl als Insert vertreten als auch im Filmbild zu sehen: als Logo der Forschergruppe auf der Kleidung des Antagonisten. Bei der Auflösung des Codes werden die Namen der Forscher als Inserts auf dem Bildschirm angeordnet und ihre Initialen werden farblich hervorgehoben. (vgl. ep05: 74, 79)

Problematisch für die Übersetzung ist nicht so sehr das Akronym selbst, denn die Buchstaben und Namen ließen sich ändern, sondern seine semantische Anbindung an einen tatsächlichen 'hound' und die sprachliche Auffälligkeit, die Sherlocks Interesse weckt. In der deutschen Übersetzung stand damit der sprachliche Kontext des Inserts und seine Aussprache im Vordergrund, und zwar in Szenen, in denen die schriftliche Darstellung gar nicht vorkommt. Die Lösung bestand darin, dass der Klient Sir Henry das Wort 'Hund' tatsächlich mit einem angedeuteten 'o' in der Mitte aussprach. Die nunmehr phonetische, statt lexikalische, Auffälligkeit ist subtil, sodass der Eindruck unterstützt wird, ein solches Detail hätte nur Sherlock auffallen können. Die phonetische Nähe zwischen 'hound' und 'Hund' kann als Glück gewertet werden, das alle weiteren semantischen Mehrfachbezüge auch im Deutschen problemlos ermöglicht.

4.3.1.3. I O U

In ep06 droht der Antagonist, das kriminelle Genie Jim Moriarty, Sherlock an: „I owe you a fall.“ (ep06E: 26) Sherlock wird für seine Verbrechensaufklärung von den

Medien bejubelt und Moriarty möchte sein gutes Image zerstören, ihn gesellschaftlich zu Fall bringen. Die Formulierung bezieht sich aber auch im wörtlichen Sinn auf die letzte Konfrontation zwischen beiden, während der Sherlock gezwungen wird, vom Dach eines Krankenhauses zu springen. Hierin implizit ist auch der Titel der Episode „The Reichenbach Fall“, der auf Conan Doyles Geschichte „The final problem“ (1968: Inh.) anspielt, in der die beiden Rivalen im Todeskampf die Kaskaden des Reichenbachfalls hinabstürzen. Schließlich deutet 'owe' eine offene Rechnung zwischen den Kontrahenten an, was auf die erste Szene von Staffel 2 bezogen werden kann, in der Moriarty entscheidet, Sherlock und Watson am Leben zu lassen, da er wichtigeren Geschäften nachgehen möchte. Die Drohung ist also eine zentrale Metapher in ep06.

Moriarty verkürzt seine Aussage zu „I owe you“ und weiter zum homophonen Code „I O U“. Diese drei Buchstaben sind mehrmals in der Episode zu sehen und „[e]s scheint, als markiere jedes 'IOU' eine Station von Sherlocks Niederlage.“ (Glücklich 2012: 41) Die Aufschrift erscheint als Display jeweils auf einen Apfel eingeritzt, auf eine Fensterfassade gesprüht und an einer Häuserwand im Hintergrund als stilisiertes Graffiti.

Die Kürze dieses Codes ist im Deutschen kaum zu imitieren. Beließe man ihn auf Englisch mit dem Argument, die Zuschauer seien mit dem ähnlich aussehenden Schriftzug 'I♥U' für 'I love you' vertraut, dann müsste dennoch der mittlere Buchstabe erklärt werden. In ep06D wurde der Code beim ersten und zweiten Vorkommen mittels neu hinzugefügter Inserts übersetzt. In der ersten Szene wurde zudem eine Übersetzung gewählt, die das Original erklärt. Während sich der Apfel in Detailaufnahme dreht, erscheinen die Buchstaben gleichzeitig als Display und Insert. Das Insert wird sofort zur Phrase „I OWE YOU“ erweitert (vgl. Anhang A3: 1), die wiederum in die drei Wörter „ICH SCHULDE IHNEN“ überführt wird. Der Synchronautor gab in diesem Ausnahmefall auch Vorschläge zu Animation und Verweildauer der Inserts. (vgl. Schlingen et al „Insertliste S2E1“) Zusätzlich wurde die Interpretation des Codes durch eine Erweiterung des Dialogs erleichtert, indem „Sherlock, dessen Mund in diesem Augenblick nicht zu sehen ist [...], noch 'Ein Schuldschein...' murmelt. Diese Stelle ist wohl auch der tiefste Eingriff, den wir in allen bisherigen Episoden gemacht haben“, bewertet Synchronautor Michael

Schlingen die Szene. (24.08.12, Anhang A1: Fr.3)⁶⁵ Zu erwähnen ist auch die Mehrdeutigkeit des vorausgehenden Dialogs, der den Kontext für den Code bietet. Moriarty sagt: „Ich schulde Ihnen einen Fall, Sherlock. Ich schulde es Ihnen.“ (ep06D: 26) In der Übersetzung ist das Spiel mit der Polysemie sogar produktiver als im Original: Während die englischsprachigen Zuschauer vor allem rätseln, wie Moriarty Sherlock zu Fall bringen möchte, stellt sich den deutschsprachigen Zuschauern zusätzlich die Frage, ob Moriarty mit 'Fall' nicht ein Rätsel für den Detektiv meint. Dass beides plausibel ist, steigert in der deutschen Version die kognitive Spannung.

In der zweiten Szene wurden direkt die deutschen Worte als Inserts hinzugefügt und sind unter den Buchstaben auf den Fensterscheiben in Detailaufnahme zu sehen. Die dritte Szene enthält keine deutsche Übersetzung des Displays. Gründe dafür können darin liegen, dass der Code zuvor schon ausreichend erklärt wurde oder dass der Schriftzug nur im Hintergrund zu sehen ist, anders als bei den Detailaufnahmen zuvor, sodass ein zusätzliches Insert vom Geschehen im Vordergrund ablenken würde.

4.3.1.4. Unproblematische Codes

Codes führen jedoch nicht automatisch zu Übersetzungsproblemen. Unproblematisch sind etwa 'U.M.Q.R.A.' in ep05, die chinesischen Zahlsymbole in ep02 oder die Computercodes in ep05. Beim ersten Beispiel wird Watson zufällig Zeuge einer Übermittlung von Morsesignalen, die er als 'U.M.Q.R.A' identifiziert. Als er der Spur nachgeht, trifft er jedoch nur auf einen geheimen Paartreff. Die Abkürzung wird nicht aufgelöst, sondern sie bringt lediglich Sherlock auf den Gedanken, bei dem von ihm gesuchten Wort könnte es sich auch um ein Akronym handeln. Für die Übersetzung ist also nur die Form des Ausdrucks wichtig – er bildet kein erkennbares Wort und die Buchstaben sind durch Punkte getrennt – was schon durch Übernehmen des ausgangssprachlichen Texts erreicht wird (vgl. ep05: 51).

Ebenfalls unproblematisch ist der Code in ep02, der als altes chinesisches Zahlensystem identifiziert wird. (vgl. ep02: 10, 42) Die Zahlsymbole sind weder Teil der englischen noch der deutschen Sprache, noch sind es bekannte Piktogramme, sondern zunächst für die Zuschauer unbekannte Zeichen. Ihre Bedeutung wird ihnen allein aus dem Dialog heraus zugewiesen.

⁶⁵ Diese Szene ist auch unter dem Aspekt der Sichtbarkeit von Übersetzungen interessant, denn die erklärende Überführung des Englischen ins Deutsche stellt auch das Übersetzen an sich dar und zeigt den Zuschauern gegenüber, dass es sich um eine Übersetzung handelt.

In ep05 dringen Sherlock und Watson unter falscher Identität in eine militärische Forschungsanlage ein. Während sie immer tiefer vordringen, werden ihre Identitäten in einer Abfrage einer Computerdatenbank überprüft (vgl. ep05: 26). Der Status der Abfrage wird zur Spannungssteigerung über Inserts eingeblendet. Die Suchabfrage enthält wenige zu übersetzende Wörter, dafür viele Zeichenketten, die anscheinend keine Bedeutung haben, sondern Computersprache simulieren. Die einzige Herausforderung besteht darin, die Suchabfrage konsistent darzustellen, was wieder durch Übernehmen des Ausgangstextes gelingt.

Die Übersetzung von Codes ist also weniger problematisch, wenn die Schriftzeichen wenig semantischen Eigengehalt haben, wenn sie nur durch ihre Form Bedeutung erlangen oder wenn sie nicht aufgrund von Verwendung in verschiedenen Kontexten und Verweisen auf verschiedene Szenen mehrdeutig sind.

4.3.2. Watsons Blogbeiträge – Intertextualität und Wortspiele

Conan Doyles Watson schrieb Tagebuch, in *Sherlock* hat er einen Blog. Watsons Blogbeiträge werden als Inserts auf Hintergrundflächen innerhalb der gemeinsamen Wohnung projiziert. Die entsprechenden Szenen zeichnen sich durch wenig Bewegung der Charaktere aus (vgl. ep04: 4), sodass der Text als Blickfänger wirken kann, einerseits durch das auf Watsons Tipprhythmus abgestimmte, sukzessive Erscheinen der Buchstaben, andererseits durch die grafische Integration ins Wohnungsinterieur: Einrichtungsgegenstände, die vor der Projektionsfläche liegen verdecken auch Teile des Texts. In einer Szene schwebt der Text sogar parallel zu Watsons Bildschirm in der Luft. Die mehrzeiligen Textblöcke schildern vergangene, im Film nur kurz erwähnte Fälle der beiden Protagonisten. Sie enthalten Anspielungen auf Conan Doyles Geschichten, die meist humorvoll verballhornt werden. Hier treffen Übersetzungsprobleme von Intertextualität und Wortspiel aufeinander.

Beispiele sind insbesondere in den Titeln zu finden: Aus „The Greek Interpreter“ wurde „The Geek Interpreter“ (ep04E: 4), im Deutschen „Der griechische Dolmetscher“ und „Der Comic-Dolmetscher“ (ep04: 4)⁶⁶; aus „The Speckled Band“ wurde „The Speckled Blonde“ (ep04E: 4), jeweils „Das gesprenkelte Band“ und

⁶⁶ Während die Anspielung im Deutschen nur aus der Szene und nicht aus dem Titel abgeleitet werden kann, ist das Eröffnen des Metaphernfeldes 'Comics' dennoch hilfreich, da nur zwei Minuten später ein dazu passendes intertextuelles Wortspiel in einem Zeitungstitel auftritt: Um sich vor der Presse zu verummummen, setzt Sherlock den berühmten Deerstalker auf. Die Schlagzeile titelt "Hatman und Robin", was eine Anspielung auf die Comicfiguren 'Batman und Robin' des US-Comicverlags D.C. ist.

„Die gefleckte Blondine“ (ep04D: 4; vgl. Conan Doyle 1968, 2007a, 2007b: Inhaltsverz.); „Sherlock Holmes Baffled“ (ep04E: 6) ist ein Verweis auf die gleichnamige, erste Sherlock-Holmes-Verfilmung aus dem Jahr 1900 (vgl. IMDb k.D.), auf die der deutsche Titel „Sherlock Holmes steht vor einem Rätsel“ (ep04D: 6) kaum verweisen kann, da jener Stummfilm nie übersetzt wurde. Neben diesen finden sich zahlreiche weitere Anspielungen im Dialog.

Die Übersetzungen konnten nicht völlig frei gewählt werden, sondern mussten sich auch an den kurzen Szenen orientieren, die diese fiktiven Fälle andeuten. Die Überschriften mussten natürlich mit dem restlichen Inhalt der Blogbeiträge konsistent sein, wobei dieser keine erkennbaren größeren Übersetzungsprobleme birgt. Dass nicht alle Anspielungen zu den ursprünglichen Sherlock-Holmes-Titeln hergestellt werden konnten, liegt nach Ansicht des Synchronautors Michael Schlimgen in der grundlegenden Problematik der Übersetzung. Der Untertitler der Serie Michael Ross sieht das Problem aber auch in den Rezeptionsvoraussetzungen, da "die deutschen Titel der Holmes Geschichten bei weitem nicht so bekannt sind wie in England die englischen Titel." (BSC 2012: 25) Beide bemühen sich allerdings möglichst viele Anspielungen zu erkennen und zu erhalten – selbst wenn sie nur "für den einen oder anderen Insider etwas mehr Sinn ergeben" – wofür die beiden auf ein fundiertes Wissen über den Kanon zurückgreifen beziehungsweise es sich durch Lektüre erarbeiten. (26)

Einerseits sind die intertextuellen Bezüge in Inserts und Dialog ein häufig auftretender, wichtiger Bestandteil von *Sherlock*, der nicht nur für Liebhaber Relevanz hat, sondern auch eine Hommage an die Vorbilder der Serie ist. (vgl. „Unlocking Sherlock“) Andererseits besteht die Gefahr, dass Wortspiele nicht gelingen und dass nur ein Nischenpublikum sie überhaupt erkennt, wofür noch ein hoher Rechercheaufwand sowohl auf Seiten der Produzenten als auch der Rezipienten betrieben werden muss. Die Frage, ob sich dies lohnt, hat sicherlich einen finanziellen Aspekt, entscheidet sich aber daran, ob das Publikum zu einem großen Teil aus eingefleischten und begeisterungsfähigen Fans besteht, die diese Mühen mit Freude auf sich nehmen, was angesichts der Beliebtheit der Figur nicht unwahrscheinlich ist.

4.3.3. Zeitungen und andere Medien – das rechte Maß

Gelegentlich sind in *Sherlock* Medientexte zu sehen, seien es Zeitungstexte oder Fernsehnachrichten, insbesondere in ep06, in der Sherlocks Verhältnis zu den Medien

thematisiert wird. In dieser Episode wird auch die bekannte Fernsehtröpe des Erzählens durch schnell aufeinander folgende Zeitungsschlagzeilen eingesetzt. (vgl. TVtropes 14.09.12. „Spinning Paper“) Die Medientexte werden als Displays dargestellt; es ist jedoch nicht auszuschließen, dass einige von ihnen in Wirklichkeit in der Postproduktion entstanden sind. Die Übersetzung fügte hier neue Inserts hinzu. Dabei stellt sich die entscheidende Frage, wie viel vom ausgangssprachlichen Display übersetzt werden soll.

Michael Schlimgen ist der Ansicht, dass bei der Untertitelung das zentrale Filmelement – „nämlich das Filmbild – durch eingeblendeten Text permanent und nachhaltig [ge]stört [wird].“⁶⁷ (24.08.12, Anhang A1: Fr.19) Wird diese Betrachtungsweise auch der Übersetzung von Text im Bild zugrunde gelegt, ist die logische Konsequenz, dass zusätzliche Inserts möglichst knapp gehalten werden und möglichst wenig zum Einsatz kommen. In der Tat bedarf jedes neue Insert auch einer grafischen Beurteilung, womöglich auch Bearbeitung, und auch dies bietet noch keine Gewährleistung der stilistischer Konsistenz des veränderten Filmbilds und der Gesamtkomposition. Die Gefahr besteht, dass zu viel Text das Bild überdeckt oder dass schlecht integrierter Text die Zuschauer auf die materielle Beschaffenheit des Films aufmerksam macht und so ihre Immersion in die Geschichte beeinträchtigt.

Text in Fernsehbildern wurde in *Sherlock* nicht übersetzt. In den gezeigten Nachrichtensendungen werden Informationen nie ausschließlich über die Schrift, sondern immer parallel über Dialog und Schrift vermittelt. Somit entgehen den deutschsprachigen Zuschauern keine wesentlichen Details der Handlung. Nach Herrn Schlimgens Einschätzung sind dem deutschsprachigen Publikum die Interfaces der Nachrichten aus deutschen Sendungen bekannt, zum Beispiel von Nachrichten mit Kriechtiteln auf NTV (vgl. ep03: 48; 27.08.12, Anhang A2: 2). In ep06 sind sogar mehrere Reporter zunächst *in vivo* und dann im Fernsehbild zu sehen (vgl. ep06: 12). Das Weglassen einer Übersetzung, kann aus einer Reihe von Gründen neutral bis positiv bewertet werden: Die einzigen Informationen, die das Bild zusätzlich zum Dialog liefert, sind die Namen der Sender. Dass englische Sprache im Bild zu sehen ist, deutet zwar wieder auf die Tatsache der Übersetzung hin, lässt sich aber einerseits als Teil des Settings interpretieren – Nachrichtensendungen in London werden auf Englisch produziert – andererseits ist die Schrift in das Nachrichteninterface eingebunden und kann von Zuschauern leicht ausgeblendet

⁶⁷ Er führt aus: "Eine unverstellte Rezeption ist nur bei der Originalfassung ohne UT möglich." Die Synchronisation sieht er aber ebenso kritisch: „Beide Übertragungswege sind letztlich Krücken“, auf die das zielsprachliche Publikum allerdings angewiesen sei. (24.08.12, Anhang A1: Fr.19)

werden, wenn sie es gewohnt sind, Nachrichtenbilder nach den für sie interessantesten Informationen zu filtern. Die kurze Dauer der Szenen lässt zudem keine zu lange Fokussierung der Aufmerksamkeit auf den Text zu, zumal es kognitiv wesentlich einfacher ist, sich auf die gleichzeitig im Dialog auf Deutsch dargebotenen Informationen zu konzentrieren.

Bei den Zeitungen, die meist in Nahaufnahme und weniger als zwei Sekunden lang zu sehen sind, stellt sich ebenfalls die Frage, welche Teile zu übersetzen sind. So wurde bei der Übersetzung etwa diskutiert, ob neben den Schlagzeilen auch der Zeitungsnamen oder die Autorin des Artikels im Insert mit aufgeführt werden sollten. (vgl. ep06D: 57; Schlimgen 27.08.12, Anhang A2: 2) Während der Zeitungstitel im Hinblick auf Realienübersetzung interessant ist (vgl. Kap. 112), ist der Name der Reporterin Kitty Riley deshalb interessant, weil sie in einigen Szenen tatsächlich auftritt. Was für ein Weglassen dieser Zusatzinformationen spricht, ist erstens der begrenzte Bildraum und die knappe Lesezeit, zweitens die Konsistenz der gegebenen Informationen. Die Autoren müssten immer genannt werden; alle anderen Autoren treten aber nicht in Erscheinung, ihre Namen sind für die Zuschauer somit unwichtig. Die Beschränkung auf die Schlagzeilen in der Übersetzung orientiert sich also zum einen an der Leseergonomie und zum anderen an der Vermittlung der Hauptinformationen, die die Handlung vorantreiben.

In einem Fall wird der minimierte Einsatz neuer Inserts besonders deutlich. Der Antagonist Moriarty wird unerwarteterweise nicht verurteilt. Die zweizeilige Schlagzeile lautet im Original „MORIARTY WALKS FREE“ (ep06E: 26). Die Übersetzung in der Insertliste ist noch „MORIARTY AUF FREIEM FUSS“ (vgl. Schlimgen et al. „Insertliste S2E3“). Letztendlich wurde in der deutschen Filmversion sogar der Name angesichts der völligen Übereinstimmung weggelassen. In ep06D ist die erste Zeile wie im Original zu lesen, während nur noch die zweite Zeile mit dem Insert „AUF FREIEM FUSS“ (ep06D: 26) überdeckt wird.

Schließlich ist die Animation und Gestaltung der neu erstellten Inserts interessant. Sie sind kaum statisch, sondern häufig parallel oder gegenläufig zu den Bewegungen der Kamera animiert. Die Animationen umfassen beispielsweise langsames Größerwerden der Inserts während der Kamerazoom das Schriftstück kleiner werden lässt (vgl. ep01D: 4); schnelles Umkreisen eines Wortes, was das Schwirren der Kamera imitiert (vgl. ep04D: 8); Vorüberziehen des Wortes von links nach rechts während einer etwas langsameren Kamerafahrt in dieselbe Richtung (vgl. ep06D: 10, ep05D: 27). Meist hängen die Kamerabewegung und die Animation

weniger mit der Semantik der jeweiligen Schlagzeile, sondern eher mit dem emotionalen Gehalt der Szene zusammen. In einem Fall jedoch bezieht sich die Animation einer Schlagzeile auch direkt auf deren Inhalt. Im Original ist „Moriarty vanishes“ zu lesen, wonach die Zeitung scheinbar im Wind blättert. In der Übersetzung ist das Insert „Moriarty verschwindet“ unterhalb der Schlagzeile im Titelbild eingeblendet. Die letzten Buchstaben des zweiten Wortes schwingen bereits leicht auf und ab, was als Andeutung des Windes und Umblätterns interpretiert werden kann, und verschwinden dann tatsächlich, während die Zuschauer noch die Zeile zu Ende lesen. (vgl. ep06D: 26)

4.3.4. Realia

Unter Übersetzungsproblemen werden häufig Realia⁶⁸ diskutiert. Als Lokalkolorit verleihen sie fiktionalen Texten Exotismus und/oder Authentizität; es kann Übersetzern aber schwerfallen, ihre Bedeutung in der Zielsprache auszudrücken, besonders in Filmen, wo wenig Raum für zusätzliche Erklärungen besteht. Als Randerscheinung treten Realia auch in den Inserts in *Sherlock* Realia. Dazu zählen die Namen der britischen Fernsehsender und Zeitungen, die nicht in die Inserts aufgenommen wurden. Deutschsprachige Zuschauer können sie zwar auch so lesen, aber nur diejenigen im Publikum, die mit der britischen Medienlandschaft vertraut sind, werden die Meldungen zuverlässig der Qualitäts- oder Boulevardpresse zuordnen können. Alle anderen werden an dieser Stelle schwer einschätzen können, ob Kitty Rileys diffamierender Artikel in *the Sun* Ernst zu nehmen ist. (vgl. ep06: 28)

In einem Fall musste ein Kulturspezifikum in den Inserts tatsächlich übersetzt werden. Bevor Jim Moriarty vor Gericht gestellt wird, titelt eine Zeitung "JEWEL THIEF ON TRIAL AT BAILEY", was mit "JUWELENDIEB IM BAILEY VOR GERICHT" übersetzt wurde (ep06D: 10). Dass mit 'Bailey' nicht etwa eine Anspielung auf den Sahnelikör *Bailey's*, sondern der berühmte Strafgerichtshof in London⁶⁹ gemeint ist, dürfte vielen deutschsprachigen Zuschauern unklar sein. Die Satzstellung führt im Deutschen zu mehr Klarheit, da nicht der potentiell unbekannte Ort, sondern das generische 'vor Gericht' im Satzthema fokussiert wird. Das Gerichtsgebäude ist in der nächsten Einstellung tatsächlich zu sehen, sodass die Zuschauer zumindest den Namen mit dem Bezeichneten verknüpfen können. Dass das Gebäude historisch wichtig ist, lässt sich aus der Nennung in der Schlagzeile und aus seinem Aussehen schließen; wofür es bekannt ist, spielt im Film keine Rolle.

⁶⁸ Eine Definition dieser kulturspezifischen Eigenheiten findet sich Vlahov/Florin (1980: 51)

⁶⁹ Weitere Informationen finden sich auf der Webseite der Stadt. (vgl. Bailey)

Das Thema Realia in Inserts wird auch vom Synchronautor im Zusammenhang mit Eigennamen und Anglizismen angesprochen. Man habe zum Beispiel „überlegt, ob man 'Bank of England/Tower of London' als Eigennamen behandelt oder lieber 'Bank von England/Tower von London' nimmt“ (24.08.12, Anhang A1: Fr.12). Ein weiteres Beispiel findet sich in der Szene, in der Sherlock sich ganz darauf konzentriert, einzelne Worte in Beziehung zu setzen (vgl. ep05D: 70). Als Insert für das Wort 'Liberty' kommt dabei in seinem Gedankengang

„der Begriff 'Liberty Bell' vor. Wenn man den wörtlich ins Deutsche übersetzt, würde die 'Freiheitsglocke' evtl. zu unerwünschten Konnotationen mit der Glocke im Schöneberger Rathaus in Berlin führen (Ernst Reuter, Kennedy, „Ich bin ein Berliner“...) (Schlingen 24.08.12, Anhang A1: Fr.12)

Schließlich ist in derselben Szene eine vermeintliche Anpassung an die deutsche Kultur zu sehen, die für eine Übersetzung eines Kulturspezifikums gehalten werden kann. Unter den möglichen Bedeutungen der Abkürzung 'In' fällt Sherlock auch „Ingolstadt“ ein. (ep05: 71) Deutschsprachige Zuschauer könnten vermuten, dass eine für sie unbekannte britische Stadt für ihre Kultur adaptiert wurde. Tatsächlich wird aber schon im Original „Ingolstadt“ verwendet.

Diese Beispiele belegen, dass Realia tatsächlich in Inserts in *Sherlock* auftreten, und illustrieren einige der damit verbundenen Übersetzungsprobleme. Eine detaillierte Diskussion der angewandten Übersetzungsstrategien lohnt sich allerdings wegen der geringen Anzahl und der marginalen Bedeutung der in *Sherlock* angetroffenen Realia nicht.

4.3.5. 'Fülltexte': Realitätssimulanten, Extras oder unrezipiertes Beiwerk?

Mit 'Fülltexten' sind hier die Texte gemeint, deren Inhalt hauptsächlich zur Darstellung ihrer selbst dient, die also primär eine (selbst-)repräsentative Textfunktion haben. Meines Wissens sind solche Texte in der Translationswissenschaft noch nicht diskutiert worden. Sie sollen in bestimmten Kontexten ein Exemplar einer bestimmten Textsorte repräsentieren bzw. deren Textmuster imitieren, wobei das Erfüllen der textsortenspezifischen Merkmale sekundär ist und vor allem dem Zweck der Repräsentation dient. Einige der Fülltexte in *Sherlock* bestehen aus sich wörtlich wiederholenden Absätzen, was aufgrund der kurzen Einblendzeit nicht weiter auffällt. Für gewöhnlich wären solche Texte nutzlos, allerdings sind sie in all denjenigen Kontexten brauchbar, in denen prinzipiell etwas simuliert wird, wie in der Fiktion. In *Sherlock* sind dies die Zeitungstexte, mit Ausnahme der Titel, und ein langer Forschungsbericht in ep05.

Während die Titel der Zeitungen tatsächlich die Geschichte vorantreiben, bestehen die Artikel darunter aus schriftlichen Zusammenfassungen der bereits gezeigten Ereignisse. Sie enthalten weder neue Informationen, noch sind sie den Zuschauern als Zusammenfassung notwendig, noch ist bei normaler Filmbetrachtung genügend Zeit, um sie zu rezipieren. Ihr Reiz besteht darin, dass Zuschauer, die zufällig auf den Text blicken oder den Film anhalten, um zu lesen, was dort steht, einen vermeintlich authentischen Zeitungstext vorfinden. Fülltexte erweitern also die Grenzen der Fiktion in Richtung einer höheren Auflösung: Selbst wenn Zuschauer beschließen, Details genauer zu betrachten, stoßen sie nicht auf die Fassade der Fiktion, sondern immer noch auf einen konsistenten Teil der dargestellten Welt.

Wann die Grenze bemerkbar wird, hängt von der Machart der Texte ab. Es kommen sowohl eigens für eine Aufnahme hergestellte reale Zeitungen, die als Displays zu sehen sind, als auch computergenerierte Zeitungen mit digitaler Schrift zum Einsatz⁷⁰. Die ausgedruckten und abgefilmten Zeitungen mögen geringfügig realer wirken, entscheidend ist aber die Passung der Texte zum restlichen Filmstil und der Inhalt, mit dem bei den Zuschauern bekannte Textmuster abgerufen werden. *Sherlock* enthält sowohl Beispiele, die tatsächlich authentisch wirken, als auch solche, die nur beim Ansehen des Films in normalem Tempo funktionieren, deren Konstruiertheit jedoch bei genauerer Untersuchung deutlich wird. Zur zweiten Kategorie gehören Zeitungstexte, deren Anfang oder scharf eingestellter Abschnitt aus einem tatsächlichen Artikel stammen könnte, deren restlicher Text aber nur aus Wiederholungen dieses Abschnitts besteht, welche die Textmenge auf ein visuell akzeptables Maß aufstocken. (vgl.ep04: 8, ep06: 10)

Hier stellt sich die Frage nach dem Zielpublikum: Sind die Texte für Durchschnittszuschauer bestimmt, die den Film einmal ansehen und beim zufälligen Betrachten einer Textstelle einen echten Artikel zu sehen glauben? Oder handelt es sich um hartgesottene Fans und Geeks, die jedes Detail im Film schätzen und für die jeder Text ein Extra aus der erzählten Welt darstellt? Diese Frage ist auch finanzieller Art, denn die Anfertigung der zusätzlichen Texte ist mit Kosten verbunden – sowohl in der Produktion als auch in der Übersetzung. Wie teuer die Übersetzung wird, hängt vom Aufwand ab: Am günstigsten ist es, den Text im Original zu belassen, gefolgt vom Einfügen eines bereits existierenden Texts; etwas teurer wird es, einen kurzen Textausschnitt anfertigen zu lassen, der mehrfach eingefügt werden soll; am teuersten ist die Übertragung des vollständigen Texts. Kosten fallen durch die

⁷⁰ Der Unterschied ist wie zuvor diskutiert nicht immer optisch eindeutig.

Textproduktion und die grafische Einbindung an, wobei im Vergleich zu anderen Inserts vor allem die hohe Textmenge einen Unterschied ausmacht.

Um das mögliche Ausmaß eines Fülltexts zu illustrieren, sei hier ep05 genannt, in der Sherlock in einer Militärdatenbank einen Bericht über Menschenversuche findet. Während der Text in nicht lesbarer Schriftgröße über den Bildschirm zieht (vgl. ep05: 74), scheinen einzelne Wörter groß auf. Der Text nimmt nur etwa 16 Sekunden Filmzeit ein, dafür aber knapp drei Viertel der gesamten Insertliste für diese Episode, etwa 12 von 16 Seiten⁷¹.

Es liegt nahe, dass Fülltexte in Filmen wegen ihrer im Verhältnis zum Aufwand geringen Bedeutsamkeit und wegen der zusätzlich notwendigen grafischen Bearbeitung häufig nicht übersetzt werden. Der Bericht in ep05 wurde jedoch übersetzt. Günstig war hierfür, dass die Programmierung von Grafik und Animation bereits vorlag und dieser Text als Teil der Inserts gesehen werden konnte, da er den anderen Inserts grafisch ähnelte. Als Problem lässt sich aus den Angaben des Synchronautors rekonstruieren, dass der Zugang zum Originaltext erschwert war. Der Ausgangstext ist im Film nur schwer und nur in Ausschnitten lesbar, dennoch wurde der Inhalt dem Übersetzungsteam nicht zur Verfügung gestellt. Als Behelf wurde eine Textrekonstruktion eines Fans aus dem Internet verwendet. (vgl. Schlingen 06.09.12, Anhang A3: Fr.4) Einerseits kann hier gemutmaßt werden, dass die Möglichkeit, dass dieser Fülltext übersetzt wurde, von niemandem in Betracht gezogen wurde, bis es tatsächlich geschah. Genau lässt sich das nicht sagen, denn auch die Texte der anderen Inserts wurden vom Auftraggeber nicht zur Verfügung gestellt. Auf der anderen Seite thematisierte der Synchronautor im Interview überhaupt nicht, ob dieser Bericht tatsächlich übersetzt werden musste. (vgl. Schlingen 06.09.12, Anhang A3: Fr.4) Das deutet darauf hin, dass die Entscheidung implizit getroffen oder zumindest nicht problematisiert wurde.

Dass ein Fan den Fülltext ins Internet gestellt hatte, zeigt, dass sich unter den Zuschauern des Originals tatsächlich jemand für diesen Text interessierte. Ob dies auch für das zielsprachliche Publikum zutrifft, ist schwer zu beantworten. Sobald jedoch die Entscheidung für eine Übersetzung getroffen wurde und das nachteilhafte Verhältnis von Aufwand zu Rezeptionswahrscheinlichkeit in Kauf genommen wurde, sollte die Rezeption durch möglichst viele Zuschauer als Ziel anvisiert werden. Dazu sollten die Zuschauer zumindest einen entsprechenden Hinweis erhalten. In der

⁷¹ Zum Vergleich ist die Insertliste von ep06 vier Seiten lang, wobei die Zeitungstexte darin nicht enthalten sind. Die Insertliste von ep04 ist insbesondere wegen Watsons Blogbeiträgen und einer Kurznachrichtenübersicht elf Seiten lang.

aktuellen Version geschieht dies nicht: alle Zeitungsartikel wurden auf Englisch belassen, keine anderer Fülltext deutet darauf hin, dass der Laborbericht auf Deutsch gelesen werden kann. Auch wenn dies möglicherweise dem technischen Unterschied zwischen Display und Insert geschuldet ist, haben diese Texte aus Zuschauersicht die gleiche Funktion. So ist die Gefahr groß, dass diese eine Übersetzung schlicht übersehen wird, weil sie die einzige ihrer Art ist. Um das zu verhindern, müsste sichergestellt werden, dass zumindest einige deutlich lesbare Fülltexte übersetzt werden, damit die Zuschauer an die Idee herangeführt werden, die Texte nach Wunsch auch genauer lesen zu können. Andernfalls bleibt der Übersetzungsaufwand für den einen Text fraglich.

4.3.6. „Quivive“ bei der Qualitätssicherung

Die Übersetzung von Inserts beinhaltet nicht zuletzt den Aspekt der Qualitätssicherung, die sich aus einer Prüfung nicht nur der übersetzten Texte, sondern auch ihrer Ausgangstexte ergibt. Der Synchronautor gibt diesem Aspekt sogar den Vorrang vor einzelnen Problemen in der Formulierung. Auf Herausforderungen stieß er nach eigener Einschätzung

[bei der eigentlichen Formulierung eher weniger. Allerdings musste ich immer auf dem Quivive bleiben, da es ab und zu Inserts im Original gab, die nicht (mehr) dem Stand der Dinge entsprachen oder Fehler enthielten. (Schlimgen 24.08.12, Anhang A1: Fr.10)

Als Beispiele führt er zwei Details an, die in der Übersetzung im Vergleich zum Original geändert wurden: ein Blogbeitrag und eine chemischen Formel. Nach den Einträgen in den Insertlisten handelt es sich um folgende Änderungen: Auf Watsons Blog stimmte in einem Eintrag der Fundort einer Leiche nicht mit der vorhergehenden Szene überein, was berichtigt wurde. Das zweite Beispiel bezieht sich auf eine chemische Analyse. Während Sherlock die chemische Zusammensetzung eines Fundstücks ermittelt, wird ein Insert mit der Formel eines Moleküls und mit zusätzlichen Informationen dazu eingeblendet. (ep06D,E: 37) Die Änderung betrifft eine Unstimmigkeit in der Strukturformel: eine Gruppe von Atomen schien sich an der falschen Stelle zu befinden. (vgl. Schlimgen 24.08.12, Anhang A1: Fr.10) Linguistisch äußert sich die Änderung allein darin, dass die Abkürzungen „OE“ und „OH“ miteinander vertauscht wurden.

In Anbetracht der kurzen Einblendezeit des Inserts von 1-2 Sekunden und angesichts der Fachspezifik des zweiten Beispiels ist es bemerkenswert, dass diese Fehler überhaupt entdeckt wurden. Über die Motivation zur Korrektur sagt Michael Schlimgen:

Die Inserts sind zwar nur sehr kurz zu sehen und bei in Normaltempo laufendem Bild würden derartige Dinge wohl kaum jemandem auffallen, aber da wir uns im Zeitalter von HD und BluRay befinden, und es kein Problem ist, gestochene scharfe Standbilder zu haben, haben wir uns dazu entschlossen, so präzise wie irgend möglich zu arbeiten. (24.08.12, Anhang A1: Fr.10)

Diese Aussage verdeutlicht sein berufliches Selbstverständnis, das von Sorgfalt bei der Arbeit als wesentlicher Bedingung für Qualität ausgeht. (vgl. 24.08.12, Anhang A1: Fr.19, Hervorhebung) Angesichts der liebevollen Detailarbeit, die bei der Produktion der Serie geleistet wurde (vgl. „Unlocking Sherlock“), ist eine solche Arbeitshaltung im Sinne der Macher und zeugt von Respekt für das Original. Die Serie zeichnet sich nicht zuletzt durch für Fernsehfilme hohe Qualität aus. Zudem wird das Publikum über die Identifikation mit Sherlock dazu animiert, ebenfalls auf kleinste Details zu achten. Das Image von Brillanz, das der Protagonist verkörpert, strahlt auch auf die Serie aus. Dass also eine hohe Oberflächenqualität auch im Bereich der Sprache wichtig ist, ergibt sich nicht nur aus der Produktion, sondern auch aus der Narration. Daraus lässt sich eine besondere Verantwortung der die Qualitätssicherung ableiten, die die Korrektur von Fehlern im Ausgangstext miteinbezieht.

Freilich können die Übersetzungslösungen für die oben angeführten Beispiele kritisiert werden. Im ersten Beispiel wird die Leiche eines Mannes, der bei einem Flugzeugabsturz sterben sollte, stattdessen im Kofferraum eines Wagens in der Nähe einer Industrieanlage gefunden. (vgl. ep04: 7) Watson schreibt daraufhin in seinem Blog:

Sherlock Holmes Baffled

The body of a 45 year old [sic] man was found in a car on wasteland in Surrey.

Sherlock Holmes steht vor einem Rätsel

In einer **abgelegenen Straße in Southwark** wurde die Leiche eines 45jährigen [sic] Mannes **gefunden**. (Schlimgen et al. „Insertliste S2E1“)⁷²

Surrey dürfte dem deutschsprachigen Publikum allenfalls als ländliche Gegend in Südenland bekannt sein, was nicht dem gezeigten Fundort entspricht. Das dem Zielpublikum vermutlich kaum bekannte „Southwark“ vermeidet unnötige Verwirrung. Ob es sachlich korrekt ist, ist schwieriger zu klären.

Als Teil des Zusatzmaterials zur Serie unterhält die BBC fiktive Blogs im Internet, die den im Film gezeigten nachempfunden sind. Das befördert die Illusion, die Fiktion habe einen Einfluss auf die Realität; schließlich sind die Blogs im „echten“

⁷² Die blaue Markierung ist der Insertliste entnommen und bezeichnet sehr wahrscheinlich Änderungen, die an den frühzeitig fertiggestellten Inserts kurz vor Fertigstellung des Films noch vorgenommen wurden. Dies hängt mit dem besonderen Bearbeitungsverlauf dieser Episode zusammen. (vgl. Schlimgen 24.08.12, Anhang A1: Fr.9)

Internet zu finden. Auch John Watsons Blog ist zu finden und enthält scheinbar exakte Kopien der im Film gezeigten Textausschnitte, die zu vollständigen Einträgen erweitert wurden. Der Eintrag „Sherlock Holmes Baffled“ beginnt genau wie oben zitiert. Darin wird der Fundort 'Surrey' dreimal erwähnt, davon einmal betont: „He was in a car boot. In Surrey.“ (Lidster, „01 August“) Ein zufälliger Fehler wird damit unwahrscheinlicher. Es ist allerdings möglich, dass mit 'Surrey' der Londoner Stadtteil 'Surrey Commercial Docks' gemeint ist, der an Southwark angrenzt. (vgl. Google Maps k.D.)

Zu größerer Verwirrung trägt bei, dass das Insert im Originalfilm – anders als in der Insertliste – nicht mit „Surrey“, sondern mit „south“ endet, während im Display, das eine Minute später eingeblendet wird ebenfalls „Surrey“ zu entziffern ist (vgl. ep04E: 6, 7). Es ist kaum noch nachvollziehbar, ob ein Fehler bei Erstellung der Insertliste im Übersetzungsprozess begangen wurde oder ob der Originalfilm für die DVD-Version nachträglich korrigiert wurde, ob der Fehler sich im Zusatzmaterial fortsetzte oder dort erst seinen Ursprung nahm und als fehlerhaftes Referenzmaterial die Übersetzung beeinflusste. Die Übersetzungslösung orientiert sich am Dialog, in dem Polizeinspektor Lestrade etwas undeutlich tatsächlich „Southwark“ sagt. (ep04E: 6) Der Übersetzung gelingt es hier also die Konsistenz zwischen Dialog und Inserts herzustellen, die irgendwo im Produktionsprozess verloren gegangen war. Dass dafür Insert und Display inkonsistent sind, ist nur ein kleiner Wermutstropfen, da das Display kaum lesbar ist.

Im zweiten Beispiel findet Sherlock während der chemischen Analyse einen Bestandteil nicht sofort. Als Zwischenschritt erkennt er im Mikroskop ein Glycerinmolekül, dessen Strukturformel und erklärende Informationen als Insert eingeblendet werden. Ungewöhnlich ist, dass in der Mitte eine „OE“- anstatt einer OH-Gruppe steht, und darunter die Erklärung „glycerol glycerine – propane 1,2,3 triol – 3 hydroxyl (OH) functional group“. (ep06E: 37) In der deutschen Übersetzung wurde die OE-Gruppe an die rechte der drei unteren Positionen verschoben; der Zusatz lautet „Glyzerol Glycerin – Propan-1,2,3-triol – 3 Hydroxyl (OH) funktionelle Gruppe“. (ep06D: 37) Im Gespräch mit einem Chemiker stellt sich allerdings auch dieser Vorschlag als sachlich unsinnig heraus. Die Abkürzung „E“ existiert in diesem Zusammenhang in der Chemie nicht; ein nicht weiter beschriebener Teil eines Moleküls wird hingegen mit 'R' für 'Rest' abgekürzt; ein Molekül kann ohnehin erst dann benannt werden, wie es hier geschieht, wenn es vollständig abgebildet ist. All dies spricht eher für einen Rechtschreibfehler im

Originalmolekül. Die „3“ bezieht sich vermutlich auf die drei im Insert rot markierten Atomgruppen, womit zusätzlich die Pluralmarkierung im Original fehlen würde. Die mangelhafte Qualität des Ausgangstextes blieb an dieser Stelle letztlich in der Übersetzung erhalten.

Im Kontext betrachtet hat dieser Fehler kaum Auswirkungen. Im Dialog spricht Sherlock nur von „Glyzerol“. Dies dient ihm als Zwischenschritt zur Lösung „PGPR“, einem Lebensmittelzusatzstoff, von dem er wiederum auf Schokolade schließt. (ep06: 38) Zwar ist PGPR eine Verbindung aus Glycerolmolekülen und Säuren und kommt tatsächlich in Schokolade vor (vgl. LCI 1998), allerdings auch in vielen anderen Lebensmitteln. Die Kette der Schlussfolgerungen ist keineswegs so zwingend, wie im Film suggeriert. Somit vermindert *eine* sachlich fehlerhafte Information die ohnehin nur oberflächliche Plausibilität der Darstellung, in der Übersetzung im gleichen Maß wie im Original.

Diese Diskussion wurde so lang geführt um mehrerlei zu zeigen. Zum einen bedarf es hoher Aufmerksamkeit und einer sehr weiten Sachwissens, um auf potentielle Fehler im Ausgangstext aufmerksam zu werden. Zum zweiten bedarf es eines ebenso intensiven Rechercheaufwands oder der Konsultation eines Fachexperten, um sie sachlich korrekt wiedergeben zu können. Die Recherche dieser zwei Details für diese Arbeit nahm mehrere Stunden in Anspruch, wobei mit zunehmendem Informationsstand mehrmals Deutungen ins Gegenteil umschlugen. So viel Zeit steht in einem realistischen Übersetzungsprojekt selten zur Verfügung. Drittens kann auch zusätzliches Referenzmaterial, das bei Übersetzungen willkommen ist, keine Verbesserung der Qualität garantieren und mitunter sogar zu einer Verschlechterung führen, denn die Korrektheit des Zusatzmaterials ist ebenso wenig verbrieft wie die Korrektheit des Ausgangstextes. Dies trifft auch auf Austausch mit den Autoren des Originals zu, die zwar knappe Formulierungen durch Erläuterung disambiguieren können, sich der eigenen Fehler jedoch nicht bewusst sein müssen. Viertens wird hier ein Spannungsfeld im Übersetzungsprozess deutlich, in dem die begrenzten Bearbeitungszeit und die relative Bedeutungslosigkeit von Details dem Ziel möglichst hoher Qualität gegenüberstehen. Die Strategie, die auf Herstellung von Konsistenz im Zieltext gründet, ist zwar im einen diskutierten Beispiel an der Recherche gescheitert, führte im anderen jedoch zum Erfolg und stellte sich im Vergleich der angewandten Recherchemöglichkeiten als die zuverlässigste zur Qualitätssteigerung heraus.

Aus dem vorliegenden Material ist nicht abzuschätzen, wie viele Fehler durch die Korrektur tatsächlich vermieden wurden. Die beiden vom Synchronautor angesprochenen Korrekturen waren hilfreich, um die prinzipielle Problematik zu diskutieren und zu verdeutlichen, dass sie im Einzelfall tatsächlich auftreten kann. Eine quantitative Aussage und damit eine Einschätzung der Gesamtqualität ist daraus nicht ableitbar.

4.3.7. Zusammenfassung

Der quantitative Zuwachs an Inserttexten in Staffel 2 geht mit dem Erscheinen von einer Reihe von Übersetzungsproblemen einher. Die Übersetzung von Codes hat sich als zentrale Herausforderung in der Serie herausgestellt, denn Codes sind komprimierte sprachliche Konstrukte, die bei ihrer Auflösung meist neu semantisiert werden müssen. Das Auftreten von Codes kann über die Serie hinaus im gesamten Genre der Detektiv- und Kriminalgeschichten erwartet werden und ist in Form von Inserts nicht unwahrscheinlich, da sie während des Lösens eine visuelle Stütze bieten. Darüber hinaus traten bekannte Übersetzungsprobleme, wie Intertextualität, Wortspiele und Realia, sowie Ausgangstextfehler in den Inserts auf. Neue Übersetzungsprobleme bestanden neben den Codes in den so benannten Fülltexten, die im Film primär selbstrepräsentativ funktionieren und prototypisch für ihre Textsorte stehen. Dabei muss die Ähnlichkeit zur Textsorte nicht inhaltlich sein, sondern kann auch nur über das Textlayout wirken. An den Fülltexten zeigt sich die Problematik der Selektion besonders gut. Sie vereinen hohe Textmengen mit marginaler inhaltlicher Relevanz für den Film und provozieren so eine Grundsatzentscheidung darüber, welche Texte in welcher Menge zu übersetzen sind.

5. Schluss

Ziel der vorliegenden Arbeit war es, Möglichkeiten für die theoretische Modellierung und Voraussetzungen für die Produktion und Übersetzung von Inserts zu erkunden. Die Inserts der englischen und deutschen Version der BBC-Serie *Sherlock* (2010-12) wurden in den allgemeinen geschichtlichen Zusammenhang der Insertgestaltung, Untertitelproduktion und Insertübersetzung eingeordnet. In den letzten zehn Jahren kamen in der filmischen Darstellung zwei Trends hinzu – die Darstellung von Sprachenvielfalt und von Informatisierung – die für eine Zunahme der Verwendung von Inserts im Film sprechen. Auch die Idee für die Inserts in *Sherlock* entstand aus der Notwendigkeit heraus, eine Darstellung für Nachrichten in elektronischen Medien finden zu müssen. In der ästhetischen, dramatischen und narrativen Charakterisierung der Inserts in *Sherlock* zeigte sich, dass ihre animierte Darstellung nicht allein in einer technisch-grafischen Spielerei besteht, sondern dass sie auch im Film auch semantisch und narrativ begründet werden kann. So stellen die assoziativen Gedanken des Protagonisten, die als Inserts eingeblendet werden, als Hinweise zur Fallaufklärung ein wichtiges Genrelement von Detektivgeschichten dar.

Die Inserts in *Sherlock* wurden nach semiotischen Kriterien mit den Angaben in Untertitelungsrichtlinien verglichen, genauer mit dem *Code of Good Subtitling Practice* von Ivarsson/Carroll (1998a) und den aktuellen Richtlinien der ARD. Die Vergleichsdimensionen wurden dabei induktiv aus der Analyse der Inserts entwickelt. Das neu entwickelte Modell zur Beschreibung von Inserts umfasst die unabhängig beschreibbaren Dimensionen Inhalt, Timing, Position, Grafik, Animation und Soundeffekte. Anhand von translationswissenschaftlicher Erfahrung waren die ersten Dimensionen relativ leicht zu bestimmen, während für die letzten noch genauere Beschreibungskriterien gefunden werden müssen, die sich nicht ausschließlich auf Interpretation stützen. Für den Vergleich zwischen Inserts und Untertiteln reichte dieser Modellrahmen bereits aus. Es stellte sich heraus, dass Inserts in allen genannten Dimensionen im Vergleich zu Untertiteln stärker variieren und mehr Gestaltungsfreiheit genießen, während die Untertitel historisch bedingt stärker standardisiert sind. Der Gestaltungsspielraum von Untertiteln entfaltet sich vor allem in Inhalt und Timing. Aus semiotischer Sicht spricht jedoch nichts gegen eine stärkere Nutzung der anderen Dimensionen zur Informationsübertragung und zur grafischen Integration der Untertitel in den Film, weshalb neuere Experimente mit

stärker integrierten und bewusster gestalteten Untertiteln unabhängig von aktuellen Richtlinien eine theoretische Berechtigung haben. Es würde sich anbieten, Untertitel nach dem Dimensionenmodell als Teilmenge von Inserts, oder zumindest von schriftlichen Texten im Bild, zu modellieren. Was momentan praktisch noch dagegen spricht, ist der Statusunterschied. Inserts werden als Teil der Filmproduktion wahrgenommen und in den Film integriert, was so weit reicht, dass beim Drehen im Filmbild vorausschauend Platz für die später einzufügenden Inserts reserviert wird. Untertitel werden als Teil der Übersetzung hingegen bei der Produktion nicht berücksichtigt und müssen später an alle Gegebenheiten des fertigen Films angepasst werden. Beispiele von Untertiteln in Originalfilmen zeigen jedoch, dass Regisseure auch die Gestaltung von Untertiteln berücksichtigen können und dass der Statusunterschied eher den Produktionsstrukturen und dem Budget als grundlegenden Differenzen zwischen Inserts und Untertiteln geschuldet ist. Schließlich gibt es momentan auch einen Unterschied in der beabsichtigten Rezeption. Für Untertitel wird ausschließlich das Lesen als Rezeptionsmodus angenommen, während Inserts – insbesondere, wenn sie animiert sind – sowohl gelesen als auch betrachtet werden können. Die Untersuchung von Timing und Animation ergab eine Variation der Bewegungsgeschwindigkeit einzelner Inserts über die Anzeigedauer hinweg. Darüber können verschiedene Phasen identifiziert werden, wie Einblend-, Lese-, Aktions- und Ausblendphase, während denen die Inserts entweder nur betrachtet werden können oder eben langsam genug sind, um auch gelesen werden zu können. Das Grundanimationsmuster bestand aus einer aufmerksamkeitsweckenden Einblendanimation, kurzem Abbremsen und langsamerem Verweilen, das als Lesephase gedeutet werden kann, und einer etwas schnelleren Ausblendanimation. Es wurde geprüft, inwiefern Ansätze zum Sprache-Bild-Verhältnis in gedruckten Medien auf das Verhältnis von Inserts und Film übertragbar sind und welche weiteren Ideen und Konzepte aus diesem Bereich zur Beschreibung von Inserts dienen können. Hartmut Stöckls Typologie (2004), die für multimodale Texte mit primär sprachlicher Informationsvermittlung entwickelt wurde, war schwieriger auf die Inserts in *Sherlock* zu übertragen als Scott McClouds Typologie (1994), die die semantisch-narrative Funktionen von Sprache und Bild in multimodalen Texten bildlicher Prägung entwickelt wurde. Dies könnte aber auch an Stöckls spezifischer Typenauswahl liegen, die für Werbe- und journalistische Texten optimiert ist, sowie an McClouds sehr allgemeiner semantischer Zuordnung, die bei Inserts um detailliertere Beschreibungen ergänzt werden muss. Keiner der untersuchten Ansätze

ist zur Beschreibung von Inserts im Film optimal. Problematisch ist prinzipiell der zeitliche Unterschied. Während statische Bilder in Magazinen und Comics Momentaufnahmen von Handlung oder Situation zeigen, die den weiteren Verlauf konnotieren, wird die Handlung im Film im zeitlichen Verlauf dargestellt, sodass es schwerfällt, vergleichbare Einheiten sinnvoll zu definieren. Zudem fallen im Film grafische Elemente, wie Pfeile oder Speedlines, weg, die im statischen Bild die Ausdrucksschwächen in Bezug auf Zeit und Bewegung ausgleichen. Abgesehen von diesen prinzipiellen Vergleichsproblemen finden sich jedoch hilfreiche Ideen in Sprache-Bild-Ansätzen. Klaus Kaindl (1999; 2008) beschreibt etwa fünf verschiedene Textsorten im Comic – Titel, Erzähltexte und narrative Kommentare, Sprech- und Denkblasen, Aufschriften im Bild, sowie Onomatopoetika – die auch im Film in dieser Aufteilung über verschiedene Modi wiedergegeben werden. Auffällig ist, dass Inserts, welche im Film typischerweise Erzähltexte wiedergeben, lange auch die aus Comics bekannten Inhalte von Erzähltexten vermittelt haben: Zeit- und Ortsangaben, sowie Pro-, Epiloge und Überleitungen, die bildlich schwer darzustellen sind. Eine weitere Idee, die sich bei mehreren Autoren findet, ist die Beschreibung der standardisierten, „syntaktischen“ Elemente der Sprache-Bild-Verknüpfung als Interface. Durch konzeptuelle Anbindung an Interfaces aus dem Bereich Software ist es möglich, auch Standard-Designs von Insert und Untertiteln wie andere Interfaces zu evaluieren, etwa nach Kriterien der Gestaltung und der Usability. Zudem kann die Differenzierung zwischen bedeutungstragenden grafischen Elemente, die eine Bearbeitung von einzelnen Inserts und Untertiteln erforderlich machen, und einem allgemeinen grafischen Erscheinungsbild der Texte in Abstimmung mit dem Gesamtfilm neue Wege in der Diskussion um die kostenintensive Grafikbearbeitung von schriftlichen Texten aufzeigen. Schließlich bietet der Druckbereich auch Konzepte für die Modellierung von Arbeitsabläufen in der Insertübersetzung. In Comics findet sich die standardmäßige Zusammenarbeit zwischen Textern und Grafikern, ebenso wie die frühzeitige Reservierung von Bildraum für den schriftlichen Text – beides Konzepte, die sich gleichermaßen in der Insertproduktion finden. Jürgen Schopp (2011) betont die Verantwortung der Übersetzer für die Typografie, insbesondere für mögliche kulturspezifische Konnotationen in Ausgangs- und Zieltext. Allerdings wurden solche spezifisch englisch-deutschen Kulturunterschiede in der Typografie der Inserts in *Sherlock* nicht gefunden. Schopps Typen der typografischen Bearbeitung während der Übersetzung sind hilfreich zur Modellierung der Insertübersetzung. Er unterscheidet zwischen

dem Überschreiben einer layoutformatierten Ausgangstextdatei, der Reproduktion des Layouts, der kulturellen Adaption des Layouts und der kreativen Bearbeitung des Layouts, wofür in zunehmendem Maß Kenntnisse im Grafikdesign erforderlich sind. Die übersetzten Inserts in *Sherlock* sind dem ersten oder zweiten Bearbeitungstyp zuzuordnen, während die Inserts, die zur Übersetzung von Displays neu erstellt werden, dem letzten Typ zuzuordnen sind, was die Notwendigkeit des Grafikdesigns in der Insertübersetzung betont.

Im Interview mit dem Verfasser der Inserts, dem Autor des deutschen Synchronbuchs, zeigten sich die Arbeitsbedingungen bei der Übersetzung der Inserts. Die prinzipielle Entscheidung zur substitutiven Übersetzung der Inserts fiel einmal aufgrund der als hoch eingestuften ästhetischen Relevanz der Inserts und zum anderen aufgrund der Verfügbarkeit der Originalprogrammierung, die die technische und finanzielle Herausforderung durch die Grafik mindert. Der Arbeitsprozess der Filmübersetzung besteht im Kern aus Rechteerwerb, Rohübersetzung, Synchronbucherstellung, Synchronisationsvorbereitung, -aufnahmen und Tonbearbeitung, grafischer Nachbearbeitung, sowie Abnahme der verschiedenen Bearbeitungsschritte durch die Redaktion. Die Inserts in *Sherlock* wurden dabei vom Synchronbuchautor im Zuge der Dialogformulierung mit übertragen; die grafische Bearbeitung erfolgte durch ein externes Grafikstudio und eine Redakteurin nahm sie jeweils ab. Als Ausgangsmaterial für die Übersetzung dienten Video- und Audiospur des Films, IT-Band, Rohübersetzung und englische Originaldialogliste, wobei der Dialogautor die Inserts in selbst entwickelten Listen festhielt. Angesichts der Insertmenge in *Sherlock* wäre es vertretbar gewesen, wenn der Verkäufer neben der Programmierung auch eine Liste aller Originalinserts zur Verfügung gestellt hätte. Dadurch wäre schon allein dem deutschen Übersetzungsteam zusätzlicher Lese- und Rechercheaufwand erspart worden, zumal ein besonders langes Insert erst nach Recherche auf inoffiziellen Internetseiten erfasst werden konnte, und dieser Aufwand multipliziert sich natürlich mit der Zahl der Sprachen, in die *Sherlock* weltweit übersetzt wird. Die selbst entworfenen Insertlisten des Synchronautors waren tabellarisch aufgebaut und enthielten grundlegende farbkodierte Anweisungen an die Grafik. Darüber hinaus fand jedoch keine Kommunikation zwischen beiden statt, was sich allerdings – entgegen der bisherigen theoretischen Vermutung – nicht negativ in den Inserts bemerkbar machte. Als mögliche Erklärungen sind hier einerseits die Kommunikation der Redakteurin mit beiden Seiten, andererseits die ständige Möglichkeit zur Orientierung an Grafik und Animation des Originals

anzuführen. Dennoch hat die Erfahrung aus Comics Bestand, dass Absprachen zwischen Textern und Grafikern das Bewusstsein für die Gestaltungsmöglichkeiten schärfen und eine platzsparende, effiziente Informationsverteilung erleichtern, die die Stärken von Sprache und Bild wechselseitig nutzt. In der Insertübersetzung wird standardmäßig keine Software zur computergestützten Übersetzung verwendet, was auch für Literaturübersetzungen typisch ist. CAT-Tools lohnen sich zum einen wegen der großen sprachlichen Varietät im Film und zum anderen wegen des Bildes nicht, das als visuelle Gedächtnisstütze das Auffinden von Textpassagen im Film wesentlich erleichtert.

Die prinzipielle Übersetzungssituation bei der Übertragung von Inserts ähnelt anderen Übersetzungssituationen insofern, dass der Bezug zur Ausgangssprache besteht und der allgemeine Kontext des Gesamttextes Film die Formulierung beeinflusst. Aufgrund der Anzahl der beteiligten Personen und der verschiedenen Bearbeitungsphasen ist es unmöglich, Formulierungen auf einzelne Übersetzungsentscheidungen zurückzuführen; allerdings konnte der Zieltext als Produkt eines komplexen Translationsprozesses übersetzungskritisch begutachtet werden. Die Inserts in der zweiten Staffel von *Sherlock* enthielten dabei eine unerwartete Vielfalt an Übersetzungsproblemen, angefangen bei Codes, die sich als komprimierte, polysemantische Texte als besonderes Problem in *Sherlock* herausstellten, über Intertextualität, Wortspiele, kultuspezifische Realia bis hin zur Korrektur von Ausgangstextfehlern. Eine zentrale Frage, die mehrere Problemtypen betrifft, war, wieviel der Texte tatsächlich übersetzt werden soll. Bei der additiven Übersetzung von Displays muss diese Entscheidung stets gegen die Wirkung der zusätzlichen Schrift im Bild abgewogen werden. Noch deutlicher wurde die Problematik am Beispiel der neu entdeckten Textsorte der Fülltexte, deren primäre Textfunktion in der prototypischen Selbstrepräsentation besteht, womit sie die Realitätsillusion der fiktiven Welt unterstützen. Die Fülltexte in *Sherlock* sind um ein Vielfaches umfangreicher als die anderen Inserts zusammen; gleichzeitig ist ihre Bedeutung für die Filmhandlung meist marginal. Umso brisanter ist die Entscheidung, ob sie übersetzt werden sollen oder nicht, denn mit der Textmenge steigt der Übersetzungsaufwand. Eine einmal getroffene Entscheidung sollte für alle Fülltexte gelten, um die Chance zu erhöhen, dass sie überhaupt rezipiert werden.

Im Kontext der Dialogübersetzung sind die Inserts selbst bei ihrer ausgiebigen Verwendung in *Sherlock* nur eines von mehreren wichtigen Stilelementen im Film.. In Zahlen waren dies etwa 4-11 Seiten Inserts von etwa 120-150 Seiten Dialogtext je

Episode. Umso wichtiger ist es, für diese Textbausteine in der Übersetzung auf Arbeitsroutinen zurückgreifen zu können. Die vorliegende Arbeit hat in theoretischer Hinsicht den ersten Schritt in diese Richtung getan: Sie hat durch semiotische und multimodale Beschreibungskategorien Ansätze für die Interpretation geliefert. Durch Beschreibung des tatsächlichen Translationsprozesses bei *Sherlock* wurde ein Beispiel für einen funktionierenden Ablauf der substitutiven Insertübersetzung dokumentiert. Hieran konnten eine Reihe grundsätzlicher Übersetzungsprobleme diskutiert und sowohl die Stärken der Vorgehensweise bei *Sherlock* als auch Optimierungspotential aufgezeigt werden. Weitere Herausforderungen bestehen in der Verfeinerung der theoretischen Modelle und ihrer Anpassung an den Filmkontext, besonders für die genauere Beschreibung von Animation und Ton; in der Schaffung von Arbeitsstrukturen, die Kommunikation und Zusammenarbeit zwischen Textern und Grafikern begünstigen und die finanziell tragbar sind; und in der Ausweitung des semiotischen Dimensionenmodells auf Inserts in anderen Filmen, Sendungen und Videos. Die Ergebnisse dieser Arbeit sind neben Spielfilmen am ehesten für Dokumentationen und Nachrichtensendungen relevant, bei denen Inserts standardmäßig eingesetzt werden. Des Weiteren sind sie für Werbevideos interessant, die häufiger übersetzt oder online gleich mehrsprachig angeboten werden, wobei für eine optimale Wirkung auf das Zielpublikum auch das Bild übersetzt werden muss. Schließlich ist diese Arbeit für Insert in Filmen, Fernsehsendungen und Videos im weitesten Sinne interessant, etwa in Computersoftware, die Videos, statische Texte und interaktive Texte enthält – also Bildmaterial mit zeitlich festgelegter Anzeigedauer, mit unbegrenzter Anzeigedauer und mit interaktionsabhängiger Anzeigedauer. In dieser Kombination, die regelmäßige Wechsel zwischen den Rezeptionsmodi bedingt, wäre es interessant, den Status des Lesens und der Dimensionen von Inserts zu untersuchen.

In Bezug auf die Übersetzung hat das Beispiel *Sherlock* demonstriert, dass eine substitutive Insertübersetzung mit Erhalt der ästhetischen Eigenschaften des Originals möglich ist, wenn die Übersetzer Zugriff auf die zu übersetzenden Texte und auf die Programmierung des Originals haben. Diese beiden Aspekte haben als Grundvoraussetzungen für die substitutive Übersetzung deshalb höchste Priorität. Inserttexte und ihre Programmierung sollten schon während der Produktion nachvollziehbar dokumentiert und beim Filmverkauf so zur Verfügung gestellt werden, dass Änderungen möglich sind. Erst dann wird die Entscheidung über die sprachliche Zusammensetzung des Zieltexts tatsächlich den Übersetzern überlassen.

Quellenverzeichnis

Primärquellen

- [28 Minuten] 2012. „Les femmes sont-elles plus morales que les hommes? Die Frau – das moralischere Wesen?“ 28 Minuten. 02.06.12. Arte. Arte+7. <http://videos.arte.tv/de/videos/28_minuten-6692492.html> 03.06.12.
- Admiral Cigarette*. 1897. Edison Manufacturing Co. *Youtube.com*. Google Inc. LibraryOfCongress. 26.03.09. <<http://www.youtube.com/watch?v=Wk5Bqn6VIF0>> 22.12.12
- Barson, Brent et al. 2009. „Typophile Film Fest 5 Opening Titles.“ Video. *Vimeo.com*. Vimeo LLC. Brent Barson. < <http://vimeo.com/6382511>> 10.11.12.
- Ben & Jerry's. Peace Love & Ice Cream*. 2011. Kinowerbung. „Ben & Jerry's Kino Spot 2011.“ *Youtube.com*. BenJerrysDeutschland. 09.06.11 <<http://www.youtube.com/watch?v=MFzzfd-czmo>> 02.06.12.
- Conan Doyle, Arthur. 1968. *The Annotated Sherlock Holmes. The four novel and fifty-six short stories complete*. Bd.1+2. William Baring-Gould (Hg.). 2. Ausg. 3. Nachdr. London: Murray.
- 2007a. *Die Abenteuer des Sherlock Holmes*. 6. Aufl. Leipzig: Insel.
- 2007b. *Die Memoiren des Sherlock Holmes*. 2.Aufl. Leipzig: Insel.
- Des Pfarrers Töchterlein*. 1913. Adolf Gärtner (Reg.). *Moving Types*.
- Lidster, Joseph. (k.D.) „01 August. Sherlock Holmes Baffled.“ *The Personal Blog of Dr. John H. Watson*. fiktiver Blog. BBC. <<http://www.johnwatsonblog.co.uk/blog/01august>> 10.10.12.
- Natural Born Killers*. 1994. Oliver Stone (Reg.). Woody Harrelson, Juliette Lewis (Darst.). Warner Home Video. 2002. DVD.
- Panic Room*. 2002. David Fincher (Reg.). Jodie Foster (Darst.). Sony Pictures Home Entertainment. DVD.
- Schlimgen, Michael. 24.08.12. „Interviewfragen.“ persönliches E-Mail-Interview. Anhang A1.
- 27.08.12. „Nachgespräch.“ persönliches Gespräch. Anhang A2.
- 06.09.12. „Interview Detailfragen.“ persönliches E-Mail-Interview. Anhang A3.
- Schlimgen, Michael et al. k.D. „Insertliste S2E1.“ PDF.
- „Insertliste S2E2.“ PDF.
- „Insertliste S2E3.“ PDF. Ausschnitt, Anhang B1.
- Sherlock: complete series one & two*. 2010/2011. Mark Gatiss, Steven Moffat et al. (Drehb.) Paul McGuigan et al. (Reg.) Benedict Cumberbatch, Martin Freeman. (Darst.) BBC Wales, 2 entertain. 2012. DVD.
- Sherlock: Eine Legende kehrt zurück. Staffel eins*. 2011. BBC Worldwide, 2 entertain, Polyband, ARD Degeto. 2012. DVD.
- Sherlock: Eine Legende kehrt zurück. Staffel zwei*. 2012. BBC Worldwide, 2 entertain, Polyband, ARD Degeto. 2012. DVD.
- Slumdog Millionaire*. 2008. Danny Boyle (Reg.). Dev Patel, Freida Pinto (Darst.). Pathé. DVD.
- Spiegelman, Art. 1989. *Maus*. 8.Aufl. 2008. Frankfurt a.M.: Fischer.
- Star Wars – A New Hope*. 1977. George Lucas. (Reg.) Mark Hamill, Harrison Ford. (Darst.) 20th Century Fox. 1995. VHS.
- Stranger Than Fiction*. 2006. Mark Forster (Reg.). Will Farrell, Maggie Gyllenhaal. (Darst.) Sony Pictures. DVD
- The Love of Zero*. 1927. Robert Florey (Reg.). „The Love of Zero (1927) Full

Movie.“ *Youtube.com*. Google Inc. Barkin Bulutbeyaz. 09.03.11.
<https://www.youtube.com/watch?v=K_qKQnt4dP8> 19.10.12.
The Shining. 1980. Stanley Kubrick (Reg.). Jack Nicholson (Darst.). Warner Home
Video. 2011. DVD
„Unlocking Sherlock.“ Making-of video. *Sherlock: complete series one & two*. >
Series one > Special Features.

Software

Gabest. 2009. *Media Player Classic*. Software. Version 6.9.4.1. *sourceforge.net*. Dice
Holdings Inc. <<http://sourceforge.net/projects/guliverkli2/>> 09.10.12.
VideoLan-Team. 2011. *VLC Player*. Software. Version 2.0.4.
<<http://www.videolan.org>> 08.09.12

Sekundärquellen

Peter Anderson Studio Ltd. (k.D.). „Sherlock.“ *Peterandersonstudio.co.uk*.
>Works>Titles. Webseite.
<http://www.peterandersonstudio.co.uk/the_html/title-sherlock> 06.08.12.
Apple Inc. 2012. "Final Cut Pro X im Detail." *Apple.com*. Webseite.
de>Mac>Programme>FinalCutPro>AlleFeatures. Apple Inc.
<<http://www.apple.com/de/finalcutpro/all-features/>> 02.06.12.
ARD. 08.02.11. „ARD Degeto GmbH.“ *ARD.de* > ARD intern > Organisation >
Gemeinschaftseinrichtungen. Webseite.
<<http://www.ard.de/intern/organisation/gemeinschaftseinrichtungen/degeto/-/id=54504/1aeoegx/index.html>> 18.10.12.
Bailey. (k.A.) (k.D.) „Central Criminal Court.“ *City of London*. Webseite. Stadt
London. <<http://www.cityoflondon.gov.uk/about-the-city/what-we-do/Pages/Central-Criminal-Court.aspx>> 07.10.12.
Bayerischer Rundfunk. (k.D.) „FAQ – Antworten auf häufig gestellte Fragen.“
DasErste.de > Programm > Untertitel im Ersten. Webseite.
<<http://www.daserste.de/programm/information/untertitel-im-ersten/faq/index.html>> 30.11.12.
--- „Gestaltung von Untertiteln.“ Webseite.
<<http://www.daserste.de/programm/information/untertitel-im-ersten/gestaltung-untertitel100.html>> 30.11.12.
--- „Die Vorproduktion von Untertiteln.“
<<http://www.daserste.de/programm/information/untertitel-im-ersten/vorproduktion-von-untertiteln100.html>> 30.11.12.
Beinert, Wolfgang. 09.02.12 (mod.). „Westeuropäische Schriftgeschichte
Westliche Schrift- und Typographieentwicklung. Vom Kerbzeichen zur
digitalen Schriftlichkeit.“ *Typolexikon.de*. *Das Lexikon der westeuropäischen
Typographie*. Homepage.
<<http://www.typolexikon.de/s/schriftgeschichte.html>> 22.12.12.
Belantoni, Jeff und Mark Woolman. 1999. *Type in Motion. Innovative digitale
Gestaltung*. Hermann Schmidt.
Bouchehri, Regina. 2008. *Filmtitel im interkulturellen Transfer*. Berlin: Frank
Timme.
Böhnke, Alexander, Rembert Hüser und Georg Stanizek (Hg.). 2006. *Das Buch zum
Vorspann „The title is a shot“*. Berlin: Vorwerk 8.
BSC. (k.A.) 2012. "Sherlock spricht deutsch: Über die Entstehung der deutschen
Synchronfassung. Ein Interview mit Michael Schlimgen und Michael Ross,
den Autoren der Dialoge und Untertitel." Interview. *The Baker Street*

- Chronicle*. Spezialausg. Sommer 2012. Ludwigshafen: DSHG. 24-26.
- BVR – Bundesverband der Film- und Fernsehregisseure in Deutschland e.V. (k.D.) „Berufsbilder im Regiebereich.“ *BVR. Bundesverband Regie*. Webseite. <http://www.regieverband.de/de_DE/jobs/descriptions> 18.10.12.
- Díaz Cintas, Jorge und Aline Remael. 2007. *Audiovisual translation: subtitling*. Manchester: St. Jerome.
- Eco, Umberto. 1972. *Einführung in die Semiotik*. Übers. Jürgen Trabant. München: Wilhelm Fink.
- Ehrenhauser, Sabine. 2007. "Typografische Animationen – Schrift in Bewegung: Analyse der durch Kinetik hervorgerufenen Veränderungen im Vergleich zu statischer Typografie." Dipl.-Arbeit. *Online-Archiv für Diplomarbeiten und Technical Reports*. FH Hagenberg. <<http://theses.fh-hagenberg.at/thesis/Ehrenhauser07>> 02.09.12.
- Flick, Uwe. 2009. *Qualitative Sozialforschung*. 2. Ausg. 2. Aufl. Hamburg: Rowohlt.
- Fox, Wendy. 2012. „Integrierte Bildtitel – eine Alternative zur traditionellen Untertitelung.“ M.A.-Arbeit. FTSK Germersheim.
- Friedrich, Hans-Edwin und Uli Jung (Hg.). 2002. *Schrift und Bild im Film*. Schrift und Bild in Bewegung. Bd. 3. Bielefeld: Aisthesis.
- Gard, Toby. 16.05.2011. "How I draw Otherworld." *Otherworld Comic*. > Articles. Webseite. <<http://www.otherworldcomic.com/page7/files/8b0f3f462bc9c9ee7d5d22000d679ce3-0.html>> 02.06.12.
- Gläser, Jochen und Grit Laudel. 2009. *Experteninterviews und qualitative Inhaltsanalyse*. 3. überarb. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Glücklich, Nicole. 2012. „Please, there's just one more thing, Sherlock: Don't be dead. Would you do that just for me?“ *The Baker Street Chronicle*. Spezialausg. Sommer 2012. Ludwigshafen: DSHG. 38-43.
- Google Maps. (k.D.) „Surrey Commercial Docks.“ *Maps.Google.de*. Kartensuchmaschine. Google Inc. <<http://maps.google.de/>> 19.11.12.
- Gottlieb, Henrik. 2005/2007. „Multidimensional Translation: Semantics turned Semiotics.“ PDF. *MuTra: Challenges of Multidimensional Translation. Proceedings of the Marie Curie Euroconferences MuTra: Challenges of Multidimensional Translation – Saarbrücken 2-6 May 2005*. Gerzymisch-Arbogast, Heidrun und Sandra Nauert (Hg.). *euroconferences.info*. Universität des Saarlandes, Heidrun Gerzymisch-Arbogast. mod. 08.08.07. <http://www.euroconferences.info/proceedings/2005_Proceedings/2005_Gottlieb_Henrik.pdf> 17.08.12
- Hickethier, Knut. 2007. *Film- und Fernsehanalyse*. 4. aktual. u. erw. Aufl. Stuttgart/Weimar: Metzler.
- Holz-Mänttari, Jutta. 1984. *Translatorisches Handeln. Theorie und Methode*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia.
- IMDb. (k.D.) „Sherlock Holmes Baffled (1900).“ *Imdb.de*. Filminformationsdatenbank. Imdb.com Inc. <<http://www.imdb.de/title/tt0291476/>> 18.11.12.
- Ivarsson, Jan und Mary Carroll. 1998. *Subtitling*. Simrisham. TransEdit.
- 1998a. „Code of good subtitling practice.“ *Subtitling*. Simrisham. TransEdit. Appendix, 157-159.
- Jakobson, Roman. 1959. „On Linguistic aspects of Translation.“ *The Translation Studies Reader*. Venuti (Hg.). 2000. London/New York: Routledge. 113-118.
- Kaindl, Klaus. 1999. „Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation.“ *Target*. 11:2. 263-288.

- 2004. *Übersetzungswissenschaft im interdisziplinären Dialog: Am Beispiel der Comiciübersetzung*. Tübingen: Stauffenburg.
- 2008. „Visuelle Komik: Sprache, Bild und Typographie in der Übersetzung von Comics.“ *Meta*. 53/1. S. 120–138. <<http://id.erudit.org/iderudit/017978ar>>. 18.12.12.
- Kozoulyayev, Alexey. 2012. „Linguistic and Cultural Challenges of 3D Subtitling: Localizing the AV Content at its Inception and Other Approaches to Teaching Advanced Audiovisual Translation.“ Konferenzpräsentation. *Languages & The Media*. ICWE. Berlin. 21.-23.10.2012. *Languages & The Media*. 76-77.
- Krasner, Jon. 2008. *Motion graphic design. Applied History and Aesthetics*. Oxford: Focal Press.
- (k.Hg.). 2012. *Languages & The Media. Translating in Multilingual Communities*. Berlin. 21.-23.10.2012. Konferenzkatalog. Berlin: ICWE.
- LCI. Lebensmittelchemisches Institut des Bundesverbandes der deutschen Süßwarenindustrie. 1998. „PGPR – kleine Menge, große Wirkung.“ *lci-koeln.de*. Webseite. <<http://www.lci-koeln.de/deutsch/veroeffentlichungen/lci-focus/pgpr-kleine-menge-grosse-wirkung>> 10.10.12
- McClarty, Rebecca. 2012. „Creative Subtitling: A Reception Study.“ Konferenzpräsentation. *Languages & The Media*. ICWE. Berlin. 21.-23.10.2012. *Languages & The Media*. 65-66.
- McCloud, Scott. 1994. *Understanding comics*. Harper perennial. New York: Harper Collins.
- 2001. *Comics neu erfinden*. Hamburg: Carlsen.
- 2006. *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York: Harper Collins.
- Meuser, Michael und Ulrike Nagel. 2002. „EperInnenInterviews – vielfach erprobt, wenig bedacht. Ein Beitrag zur qualitativen Methodendiskussion.“ *Das Experteninterview. Theorie, Methode, Anwendung*. Bogner, Alexander, Beate Littig u. Wolfgang Menz. Hg. Opladen: Leske Budrich. 71-93.
- Moving Types*. Ausstellung. 21.10.11-12.08.12. Gutenberg-Museum Mainz. Kur. Ralf Dringenberg, Anja Stöffler, Harald Pulch. Zentrum Zeitbasierte Gestaltung. 11.08.12.
- NDR. (k.D.) „Untertitel: Der Weg auf den Bildschirm.“ *NDR.de* > Fernsehen > Service > Untertitel im NDR Fernsehen. <<http://www.ndr.de/fernsehen/zuschauerservice/untertitel/untertitel159.html>> 30.11.12.
- Nord, Christiane. 1997. *Translating as a Purposeful Activity*. Nachdr. 2001. Manchester: St. Jerome.
- Nöth, Winfried. 2000. *Handbuch der Semiotik*. 2. überarb. u. erw. Aufl. Stuttgart/Weimar: Metzler.
- O’Sullivan, Carol. 2012. „Access All Areas? Textual Inserts in the ‚Version Originale‘.“ Konferenzpräsentation. *Languages & The Media*. ICWE. Berlin. 21.-23.10.2012. *Languages & The Media*. 69-70.
- Pulch, Harald. 2001. „*type in motion*. Schrift in Bewegung.“ Friedrich/Jung. 13-31.
- Schnell, Rainer, Paul B. Hill und Elke Esser. 2011. *Methoden der empirischen Sozialforschung*. 9. aktual. Aufl. München: Oldenbourg.
- Schopp, Jürgen. März 2008. „In Gutenbergs Fußstapfen: Translatio typographica. Zum Verhältnis von Typografie und Translation.“ *Meta*. Bd. 53/1. The Verbal, the Visual, the Translator. 167-183. PDF. *erudit.org* Érudit. <<http://www.erudit.org/revue/meta/2008/v53/n1/017981ar.pdf>> 28.10.12.
- Schopp, Jürgen. 2008. „In Gutenbergs Fußstapfen: Translatio typografica. Zum Verhältnis von Typografie und Translation.“ *Meta*. 53/1. 167–183.

- <<http://www.erudit.org/revue/Meta/2008/v53/n1/017981ar.html>>. 18.12.12.
- 2011. *Typografie und Translation*. Basiswissen Translation. Wien: facultas.
- Snell-Hornby, Mary, Hans Höning, Paul Kußmaul, Peter A. Schmitt. (Hg.) 1998. *Handbuch Translation*. Tübingen: Stauffenburg.
- Stöckl, Hartmut. 2004. *Die Sprache im Bild – das Bild in der Sprache. Zur Verknüpfung von Sprache und Bild im massenmedialen Text*. Linguistik – Impulse & Tendenzen. Berlin/New York: de Gruyter.
- TV Tropes. (k.A.) 14.09.12. (mod.) „Spinning Paper.“ *tvtropes.org*. Wiki. TV Tropes Foundation, LLC.
<<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/SpinningPaper>> 06.10.12.
- (k.A.) 31.10.12. (mod.) „Unreadably Fast Text.“
<<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/UnreadablyFastText>> 30.11.12
- Z zg Zentrum für Zeitbasierte Gestaltung. (k.D.) *Moving-Types.de*. Ausstellungwebseite. FH Mainz, Institut für Mediengestaltung; Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd. < <http://moving-types.de/>> 29.11.12.

Anhänge

Anhang A – Interviews

1. Synchronautor Michael Schlimgen – Interviewfragen Hauptfragebogen
2. Synchronautor Michael Schlimgen - Interview Nachgespräch, Rekonstruktion
3. Synchronautor Michael Schlimgen – Interview Detailfragen

Anhang B – Insertlisten

1. Ausschnitt aus Original-Insertliste von ep06
2. Ausschnitt aus Excel-Insertprotokoll von ep06

Anhang C – Screenshots

1. Screenshots anderer Filme, Videos und Sendungen
2. Screenshots aus *Sherlock*

A1 Interviewfragen

Ziel der Befragung ist es, den Entstehungsprozess der Inserts in *SHERLOCK* im Detail zu rekonstruieren. Interessant können dafür die Rahmenbedingungen sein, die durch Arbeitssituation, Vorgaben und Technik gegeben waren; aber auch grundsätzliche Vorgehensweisen, Entscheidungen im Einzelfall und die ausschlaggebenden Überlegungen dazu.

Bitte betrachten Sie die Fragen nicht als festes Raster, sondern eher als Orientierungshilfe. Sie müssen sich nicht an die vorgegebene Reihenfolge und Aufteilung halten und brauchen nicht Antworten zu wiederholen, die Sie an anderer Stelle schon gegeben haben.

Alle Fragen beziehen sich auf die englische und deutsche Version der 1. und 2. Staffel von *SHERLOCK* (2010-2012), sofern nicht anders angegeben.

[DAS INTERVIEWMATERIAL IST AUS DATENSCHUTZRECHTLICHEN GRÜNDEN IN DIESER VERSION NICHT ENTHALTEN. BEI INTERESSE NEHMEN SIE BITTE KONTAKT ZUM AUTOR DIESER ARBEIT AUF.]

Allgemein

1. Waren Sie bei allen sechs Folgen von *SHERLOCK* an der Erstellung der deutschen Version beteiligt?
2. Wie schätzen Sie die Rolle der Inserts* in *SHERLOCK* ein?
3. Geben Sie bitte kurz an, welche Aufgaben Ihre Arbeit umfasste.

Arbeitssituation

4. Wie empfanden Sie Ihre Arbeitssituation im Allgemeinen?
5. Welches Ausgangs- und Referenzmaterial stand Ihnen in welcher Form zur Verfügung?
6. Welche technischen Hilfsmittel haben Sie verwendet? Welche davon wurden Ihnen vom Auftraggeber bereitgestellt?
7. Mit welchen Personen haben Sie zusammengearbeitet oder sich abgestimmt?

Inserts*

9. Wann haben Sie die Inserts bearbeitet?
10. Sind Sie bei der Formulierung der Inserts auf Herausforderungen gestoßen?
11. Welche Vorgaben mussten Sie in Bezug auf die Inserts beachten?
12. Haben Sie selbst entschieden, welche Inserts Sie ins Deutsche übertragen und welche Sie auf Englisch belassen?
13. Haben Sie selbst entschieden, welche Inserts Sie weglassen und welche Sie neu hinzufügen?
14. Waren Sie an der optischen oder akustischen Gestaltung der Inserts beteiligt?
15. Waren Sie an der Einbindung der Inserts im Film beteiligt?

16. Für die Wahl einer bestimmten Formulierung ist oft der Kontext wichtig. Gab es bei der Formulierung der Inserts etwas, worauf Sie besonders geachtet haben?
17. Was war ausschlaggebend dafür, die englischen Inserts auch im Deutschen als Inserts umzusetzen (und nicht etwa als Untertitel)?
18. Gab es bei den Inserts Unterschiede zwischen der 1. und der 2. Staffel?
19. Welche Erfahrungen haben Sie in Ihrem Beruf mit der Übertragung von fremdsprachlichem Text im Film gemacht?
20. Gibt es weitere wichtige Aspekte, die nicht angesprochen worden sind?

*Inserts: Mit Inserts sind die Schriftelemente im Film gemeint, die nicht schon während der Dreharbeiten mit der Kamera erfasst wurden, sondern erst in der Postproduktion erstellt und zum Film hinzugefügt wurden.

A2 Nachgespräch nach dem Interview – Inhaltliche Rekonstruktion

(Angaben in Klammern sind nachträgliche Anmerkungen des Interviewers)

- (1) -Insertlisten: Haben Sie sie selbst erstellt? (Auffälligkeiten: Anweisungen auf Französisch. Inserts der Einstiegscredits nicht enthalten.)
- (2) -Wie fiel Entscheidung, wann ein neues Insert eingefügt wird?
- (3)-Es gab also keine direkte Zusammenarbeit mit Technikern oder Grafikern? Wäre es möglich diese zu interviewen?
- (4) - Der Auftraggeber stellt keine Hilfsmittel zur Verfügung, aber vielleicht die Synchronfirma? Oder ist er für seine Ausstattung selbst verantwortlich?
- (5a) - Kommen Translation-Memory-Programme oder Konkordanzprogramme zum Einsatz?
- (5b)- Entsteht denn keine sprachliche Redundanz?
- (5c)-Würde sich der Einsatz eines Konkordanzprogramms bei ca. 150 Seiten Dialogbuch nicht lohnen, um sich wiederholende Details

[DAS INTERVIEWMATERIAL IST AUS DATENSCHUTZRECHTLICHEN GRÜNDEN IN DIESER VERSION NICHT ENTHALTEN. BEI INTERESSE NEHMEN SIE BITTE KONTAKT ZUM AUTOR DIESER ARBEIT AUF.]

A3 Interview Detailfragen

Vielen Dank für Ihre bisherige Teilnahme am Interview!

Dieser abschließende Teil enthält Detailfragen, die erst nach Fertigstellung des ersten Fragenblocks bearbeitet werden sollten.

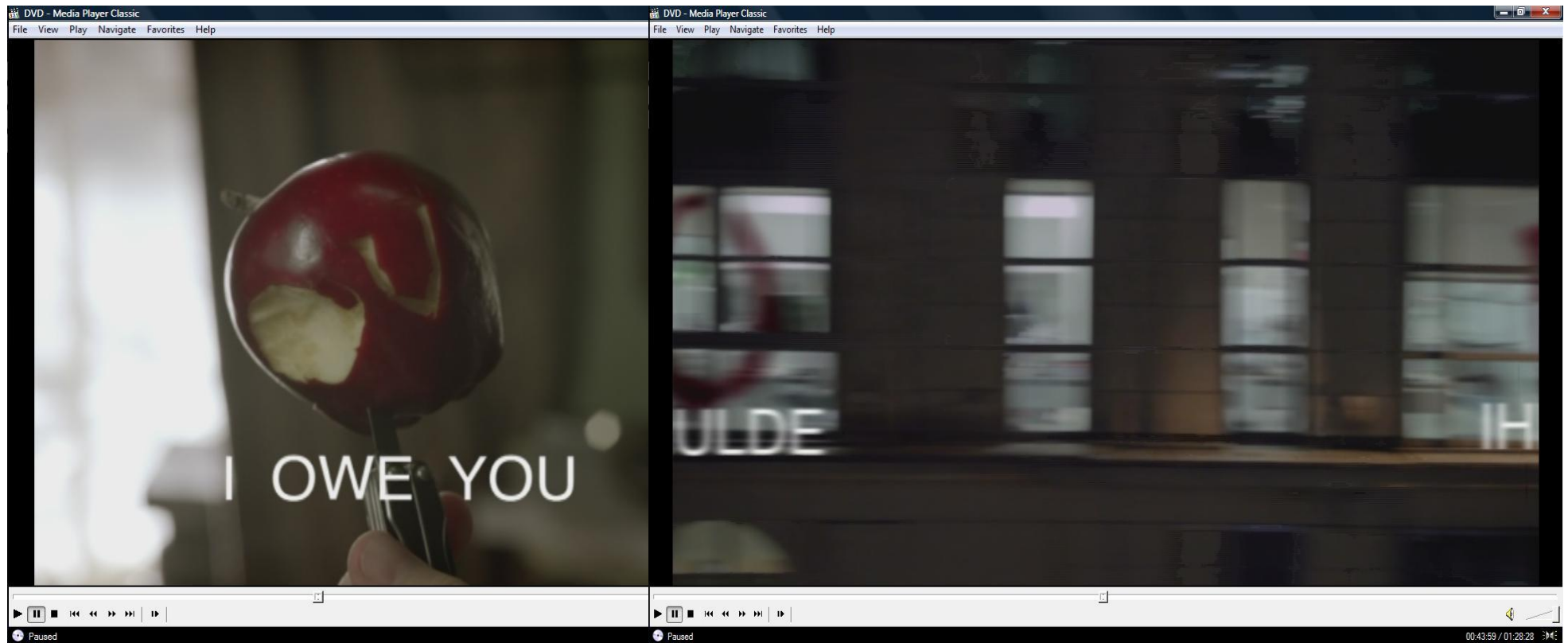
Auf jeder der folgenden sechs Seiten sehen Sie ein Stichwort und Momentaufnahmen zu je einem Detail aus der Serie.

(Die Klammern enthalten als Information zu den Screenshots die jeweilige Folge und die ungefähre Zeit in Minuten.)

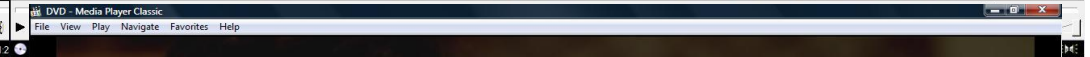
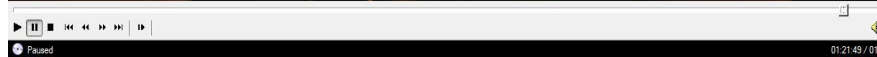
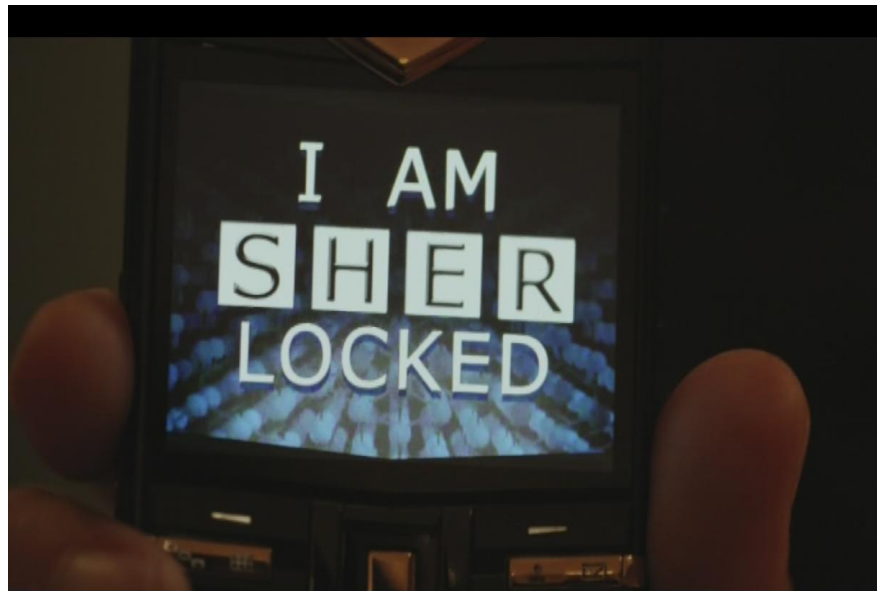
Bitte kommentieren Sie kurz die Details, falls Sie sie in Ihren früheren Antworten noch nicht angesprochen haben.

Welche Überlegungen haben bei der Übertragung ins Deutsche eine Rolle gespielt?

1. I O U (S2E3: 26:44, 44:00) -

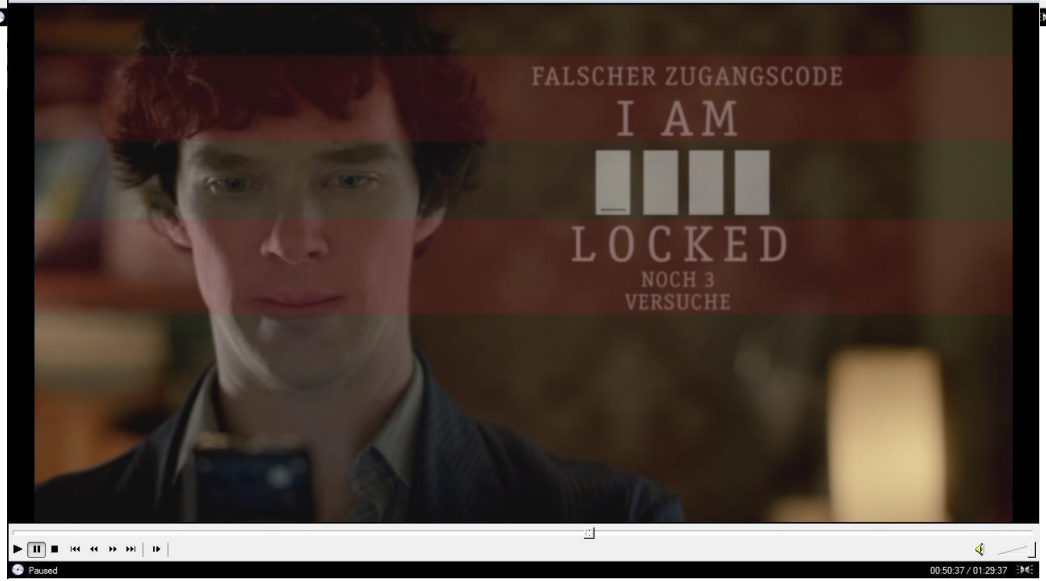


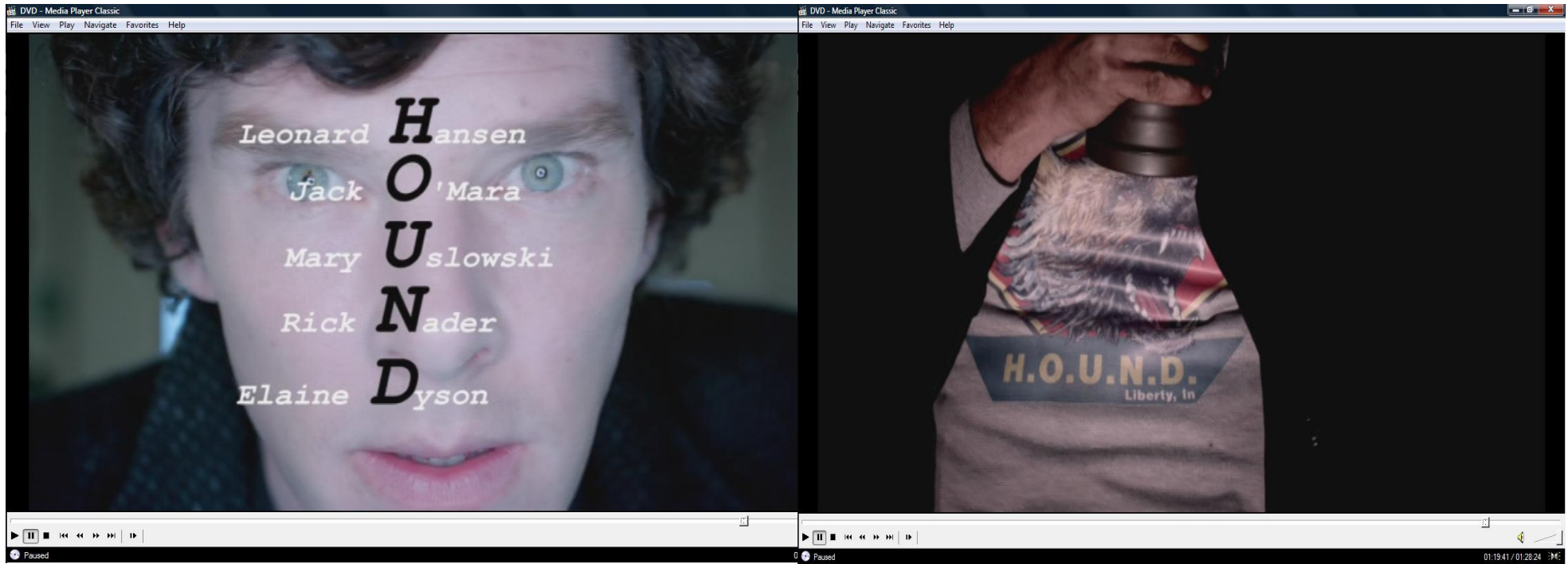
Kommentar:



2. I AM _ _ _ _ LOCKED (S2E1: 81:49, 81:55, 50:37)

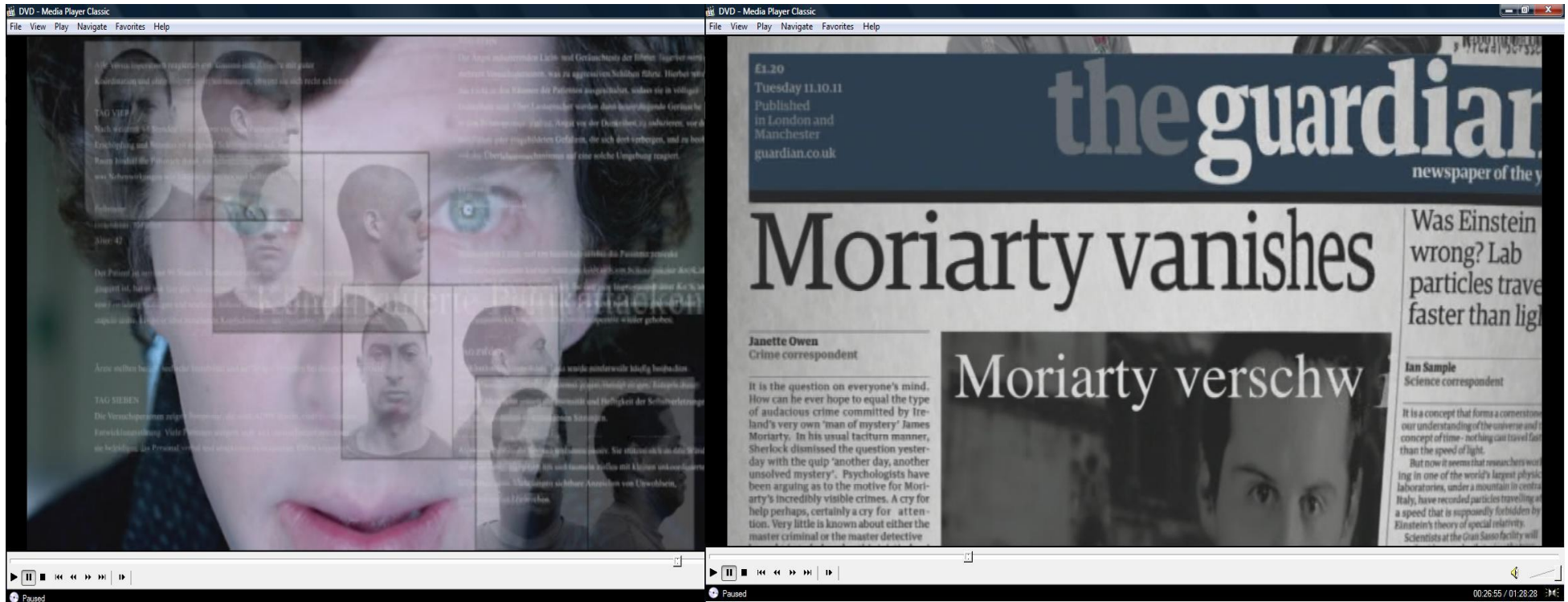
Kommentar:





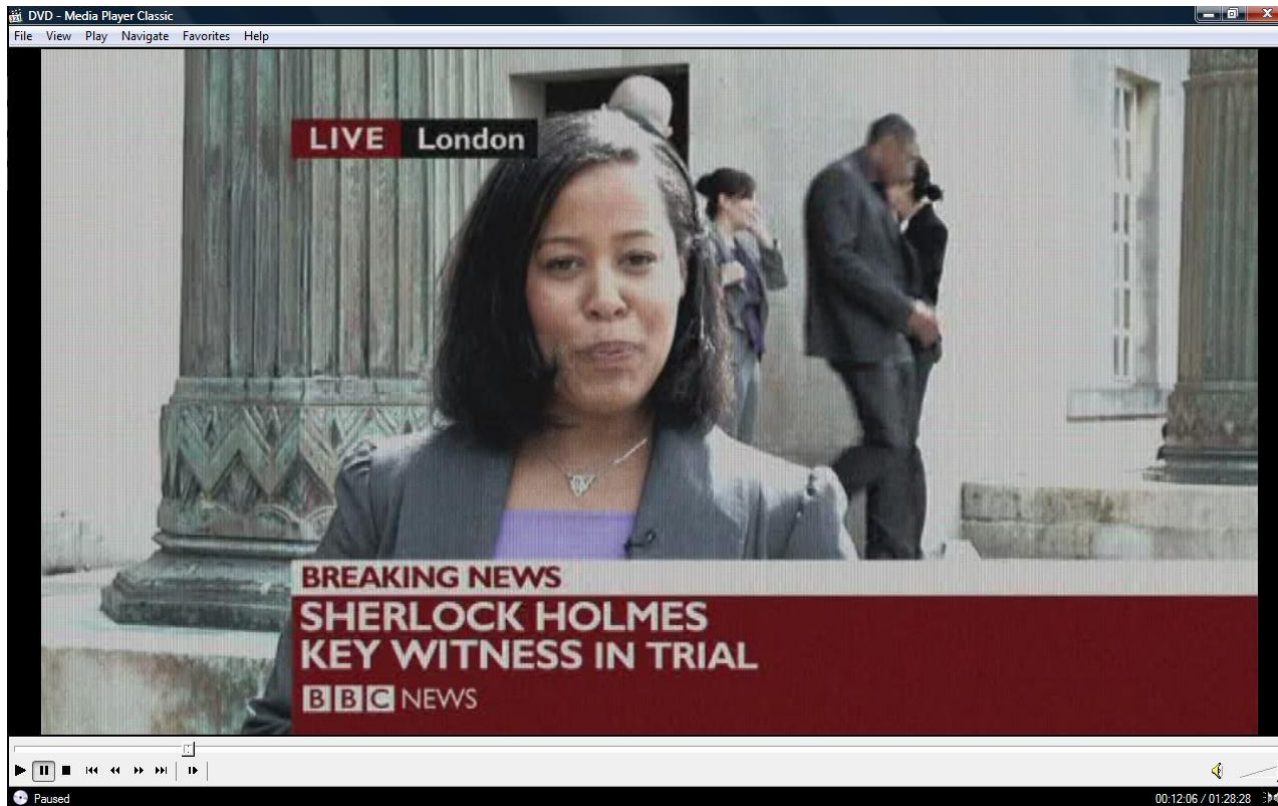
3. H.O.U.N.D. (S2E2: 74:27, 79:41)

Kommentar:



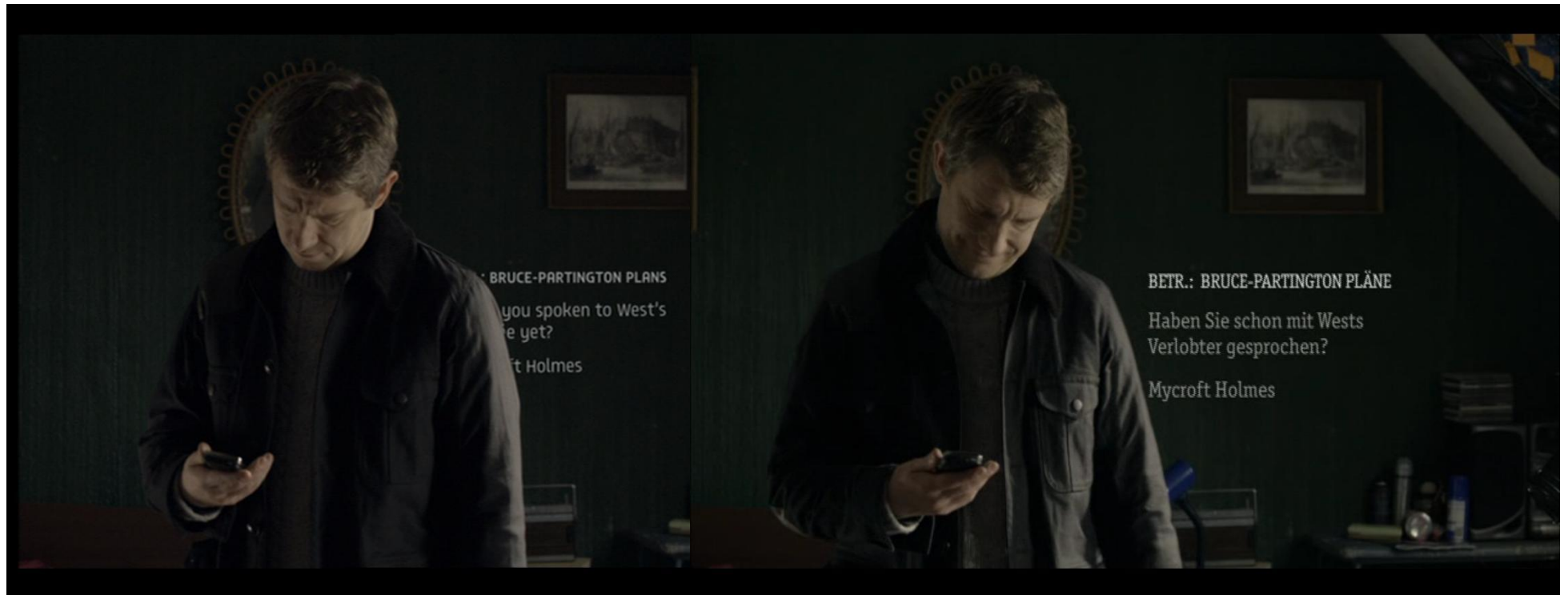
4. Hintergrundtexte (S2E2: 74:16, S2E3: 26:55)

Kommentar: (zu S2E2: 74:16)



5. Medienberichte (S2E3: 12:06) -

Kommentar:



6. Änderung der Schriftart (S1E3) – nur falls Antwort bekannt

Kommentar:

[DAS INTERVIEWMATERIAL IST AUS DATENSCHUTZRECHTLICHEN GRUNDEN IN DIESER VERSION NICHT ENTHALTEN. BEI INTERESSE NEHMEN SIE BITTE KONTAKT ZUM AUTOR DIESER ARBEIT AUF.]

B1 Ausschnitt aus Insertliste von ep06

Abb. 1:

[DAS INTERVIEWMATERIAL IST AUS DATENSCHUTZRECHTLICHEN GRÜNDEN IN DIESER VERSION NICHT ENTHALTEN. BEI INTERESSE NEHMEN SIE BITTE KONTAKT ZUM AUTOR DIESER ARBEIT AUF.]

B2 Ausschnitt aus Excel-Insertprotokoll von ep06

Abb. 2:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	Zeit		Deutsch	Englisch	Klassifizierung	Bemerkung Deutsch	Bemerkung Englisch	Sound	Animation	Kontext Deutsch
2	Start (min:sec) Englisch/Deutsch	Dauer (sec)								
i46	33:14/		Grimms Märchen	Grimm's / Fairy / Tales	n	Buchcover				
i47	34:24/		HELFT UNS	HELP / US	n!	Geheimschrift; Schriftart; Leuchtfarbe				
i48	35:58/		St BARTHOLOMEW'S/ HOSPITAL		q	eingblendete Hausfassade; bekannt				
i49	37:02/		1.Kalk		1	Laboruntersuchung		+	Buchstaben drehen sich vertikal bevor sie erscheinen, ändern die Farbe von weiß zu gelb; Wort verschwindet in Leuchten	
i50	37:07/		2.Asphalt		1			+	Buchstaben drehen sich vertikal bevor sie erscheinen, ändern die Farbe von weiß zu gelb; Wort verschwindet in Leuchten	
i51	37:12/		3.Ziegelstaub		1			+	Buchstaben drehen sich vertikal bevor sie erscheinen, ändern die Farbe von weiß zu gelb; Wort verschwindet in Leuchten	
i52	37:13/		4.Pflanzenmaterial		1			+	Buchstaben drehen sich vertikal bevor sie erscheinen, ändern die Farbe von weiß zu gelb; Wort verschwindet in Leuchten	
i53	37:30/		[Molekülstrukturformel I, OH-Gruppen rot] // Glyzerin // (Glycerin - Propan-1,2,3-triol - 3 Hydroxyl (OH) funktionelle Gruppe)		1	Insert mit chemischem Ausdruck			Text wird langsam größer, bevor er verschwindet	Glyzerinmolekül
i54									Buchstaben drehen sich vertikal bevor sie erscheinen; Wort	

C1 Screenshots anderer Filme, Videos und Sendungen

Abb. 3: *Admiral Cigarette* (1897)



Abb. 4: *The Love of Zero* (1927: 2)



Abb. 5: *Star Wars* (1977: 10)

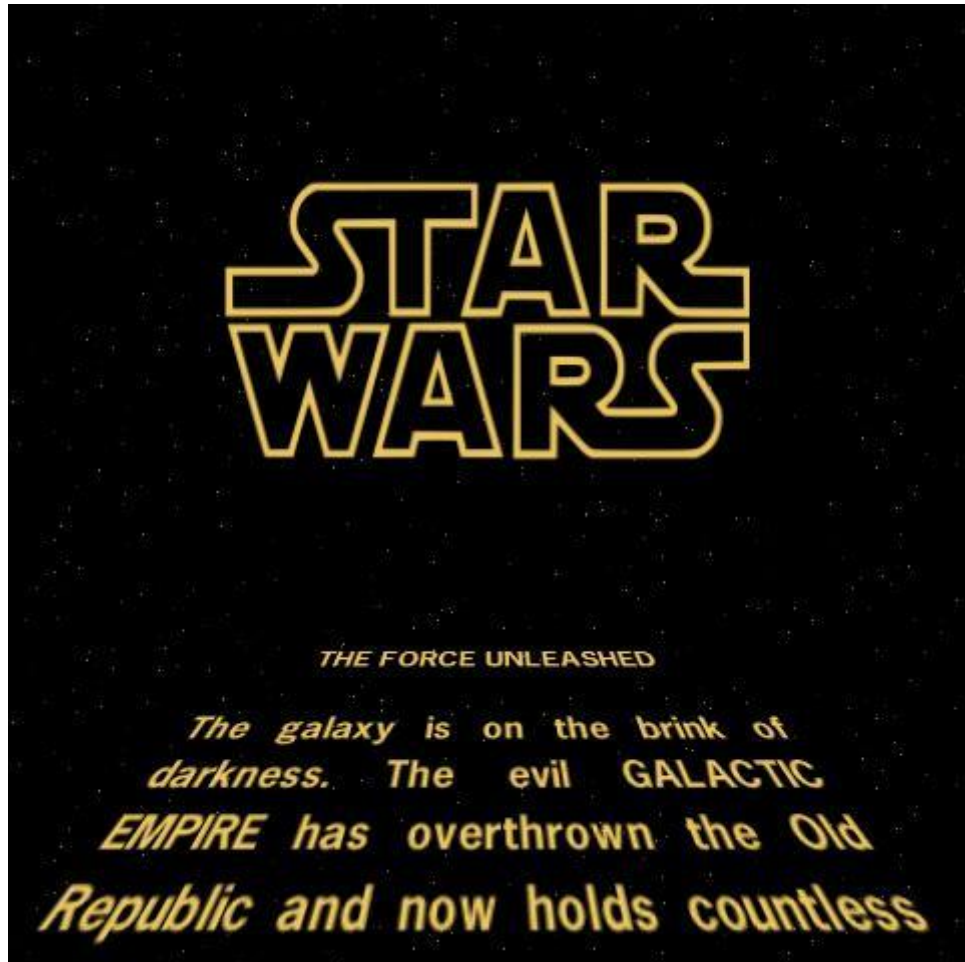


Abb. 6: *The Shining* (1980: 121)

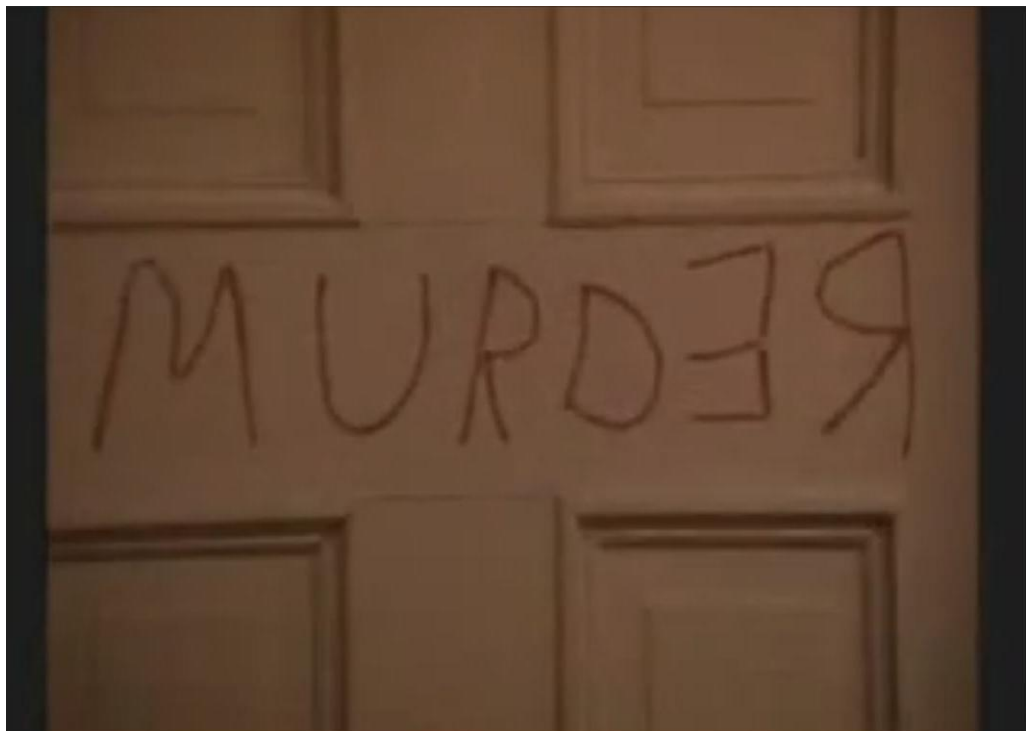


Abb. 7: *Natural Born Killers* (1994: 38)



Abb. 8: *Panic Room* (2002: Intro)



Abb. 9: *Stranger Than Fiction* (2006: Intro)



Abb. 10: *Slumdog Millionaire* (2008: 9)



Abb. 11: „Typophile Film Fest 5 Opening“ (Barson 2009: 0) Typografie-Kunstfilm.



Abb. 12: „Typophile Film Fest 5 Opening“ (Barson 2009: 1)

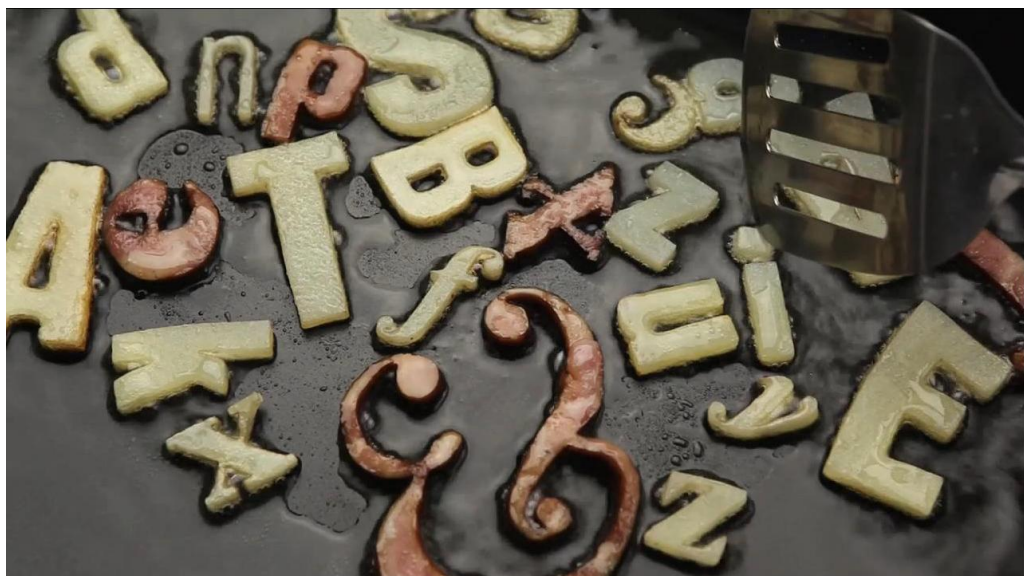


Abb. 13: Ben'n'Jerry's. *Peace Love & Ice Cream*. (2011) Kinowerbung.



Abb. 14: *28 Minuten*. (2012: 4) Thementafel. (Balken von Onlinewiedergabe)

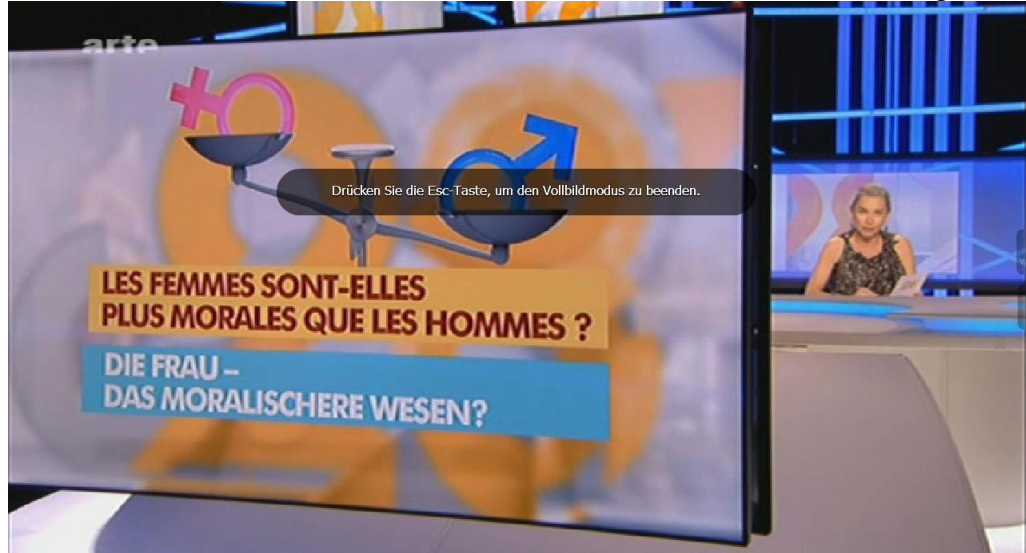


Abb. 15: *28 Minuten*. (2012: 15) Senderlogo, Bauchbinde und Untertitel.



Abb. 19: (ep01D: 12)



Abb. 20: (ep01: 25)



Abb. 21: (ep01D:26)



Abb. 22: (ep01D: 26)



Abb. 23: (ep01D: 26)

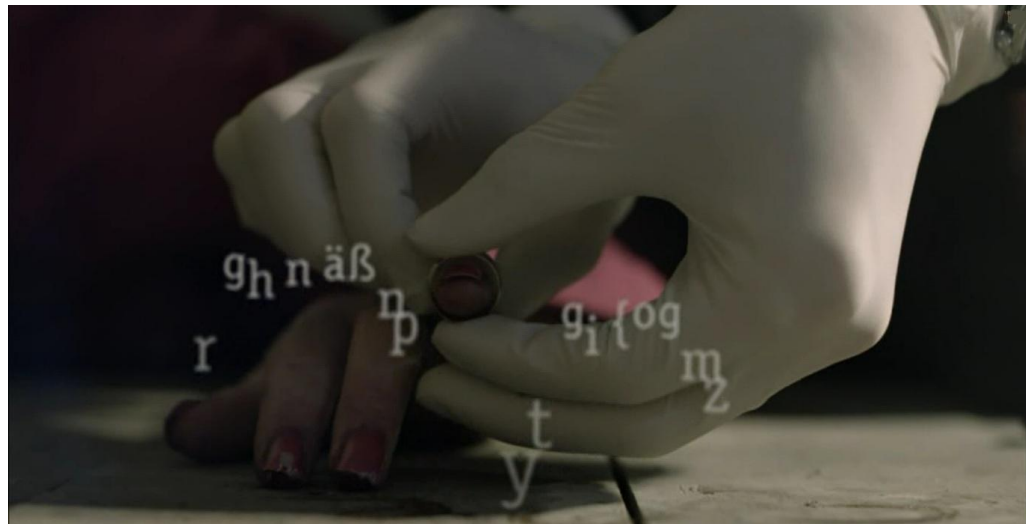


Abb. 24: (ep01D: 26)



Abb. 25: (ep01D: 26)



Abb. 26: (ep01D: 38)



Abb. 27: (ep01D: 44)



Abb. 28: (ep01: 52)



Abb. 29: (ep01: 52)



Abb. 30: (ep01: 53)



Abb. 31: (ep02: 10)



Abb. 32: (ep02: 42)

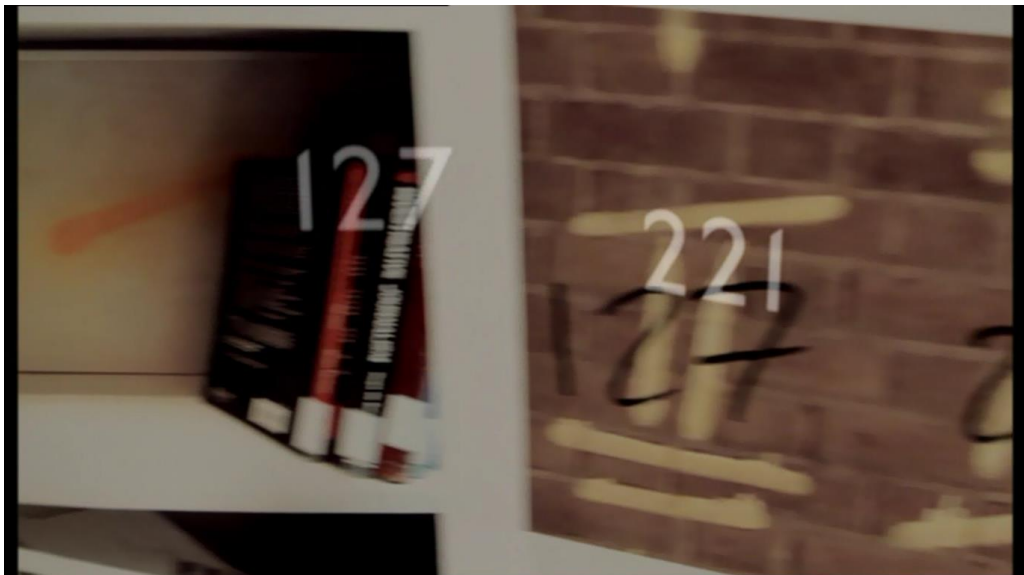


Abb. 33: (ep02D: 87)

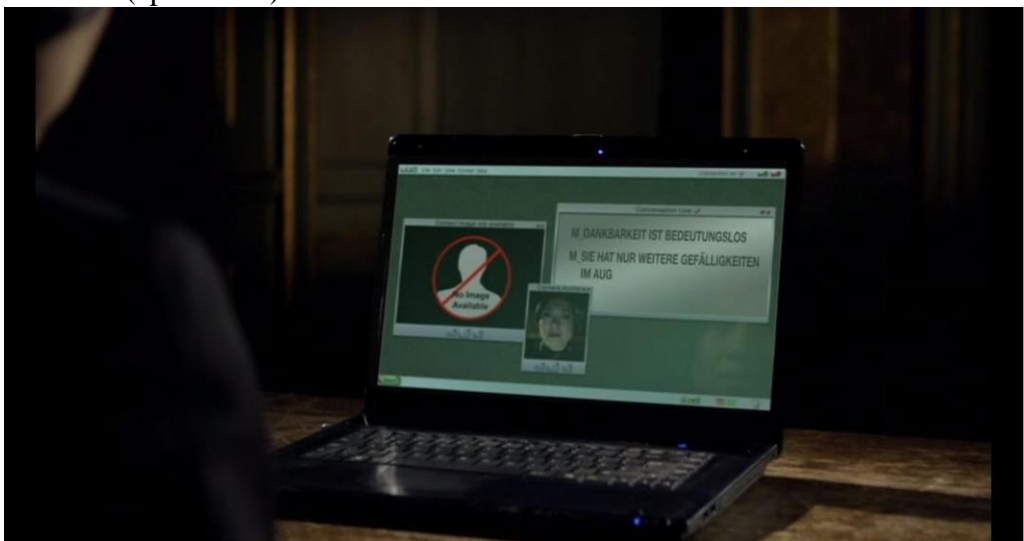


Abb. 34: (ep03E: 0)

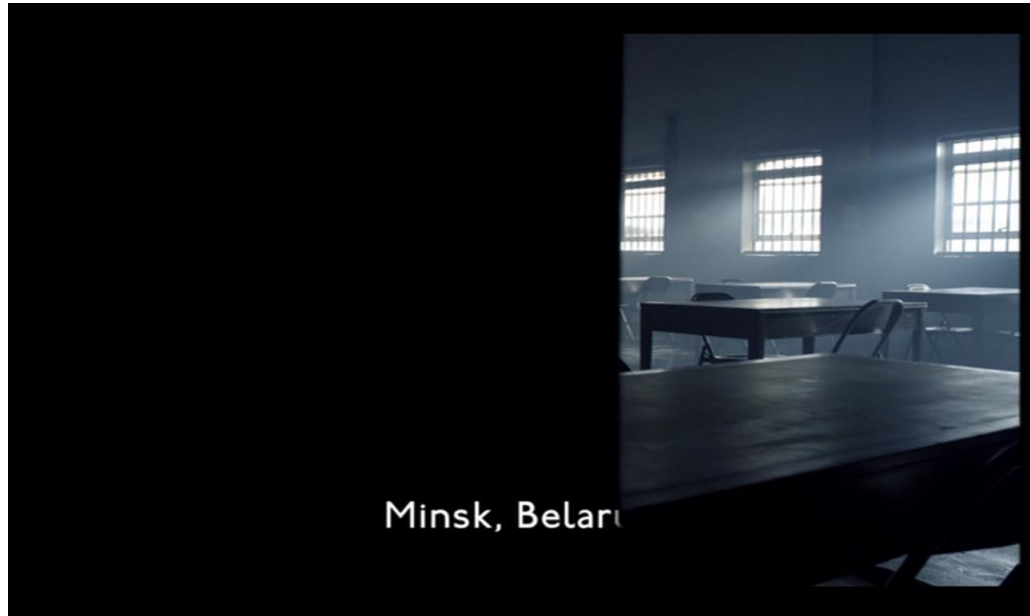


Abb. 35: (ep03: 48)



Abb. 36:(ep03E: 59)



Abb. 37: (ep03E: 59)



Abb. 38: (ep03D: 59)



Abb. 39: (ep03: 63)



Abb. 40: (ep03D: 79)

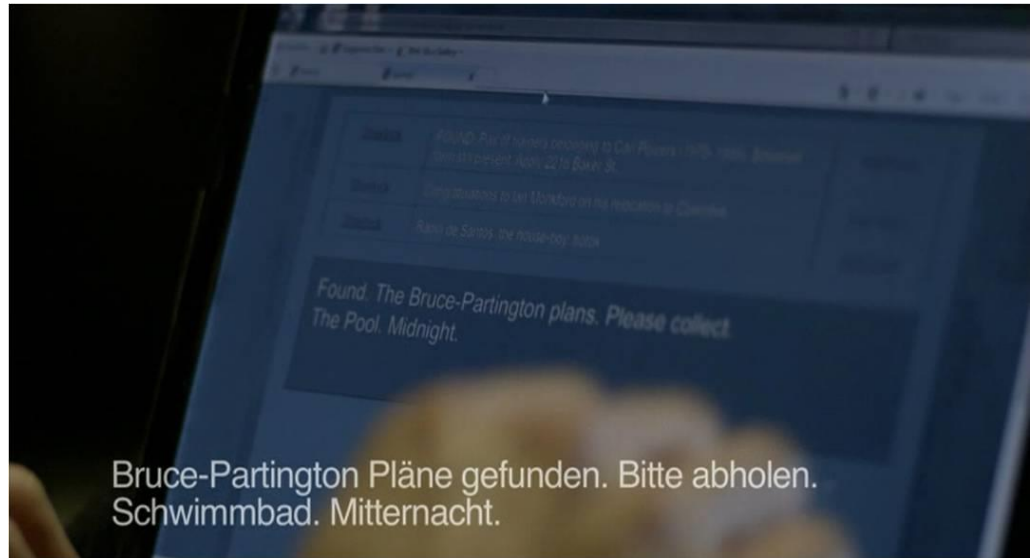


Abb. 41: (ep04D: 0)



Abb. 42: (ep04E: 4)

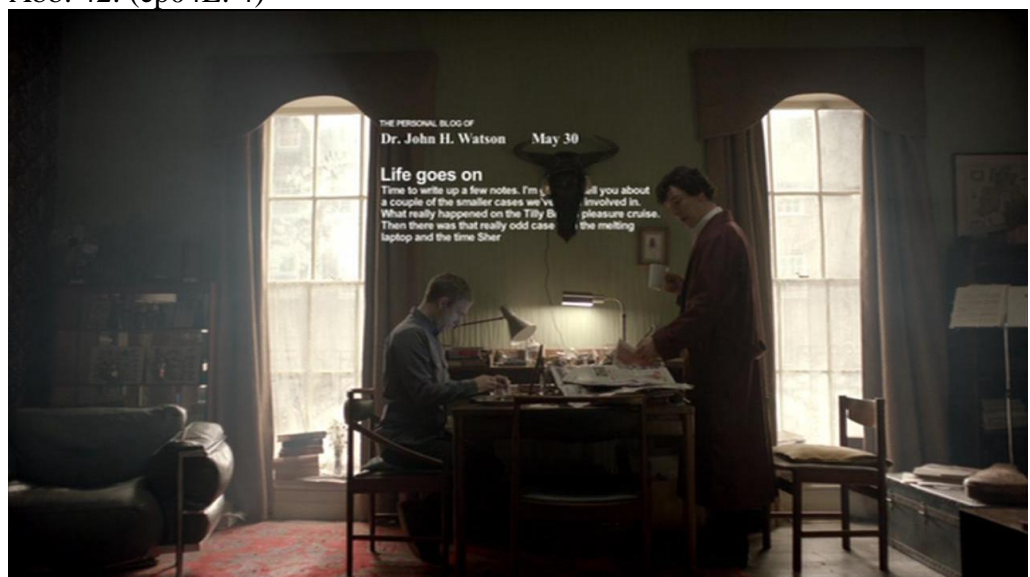


Abb. 43: (ep04D: 4)



Abb. 44: (ep04D: 6)



Abb. 45: (ep04: 7)

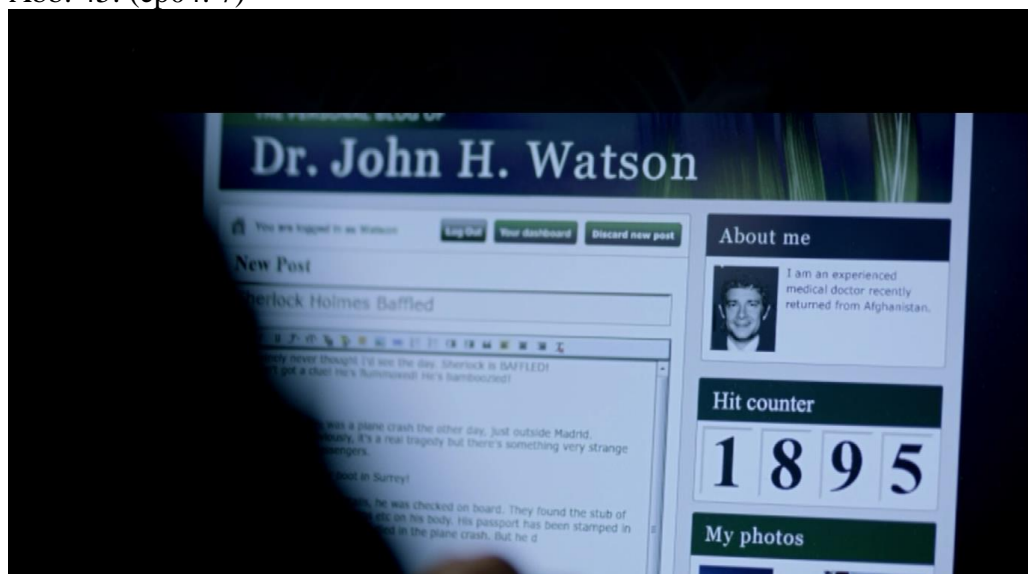


Abb. 46: (ep04D: 8)



Abb. 47: (ep04D: 13)



Abb. 48: (ep04D: 13)



Abb. 49: (ep04D: 13)



Abb. 50: (ep04D: 20)



Abb. 51: (ep04: 30)

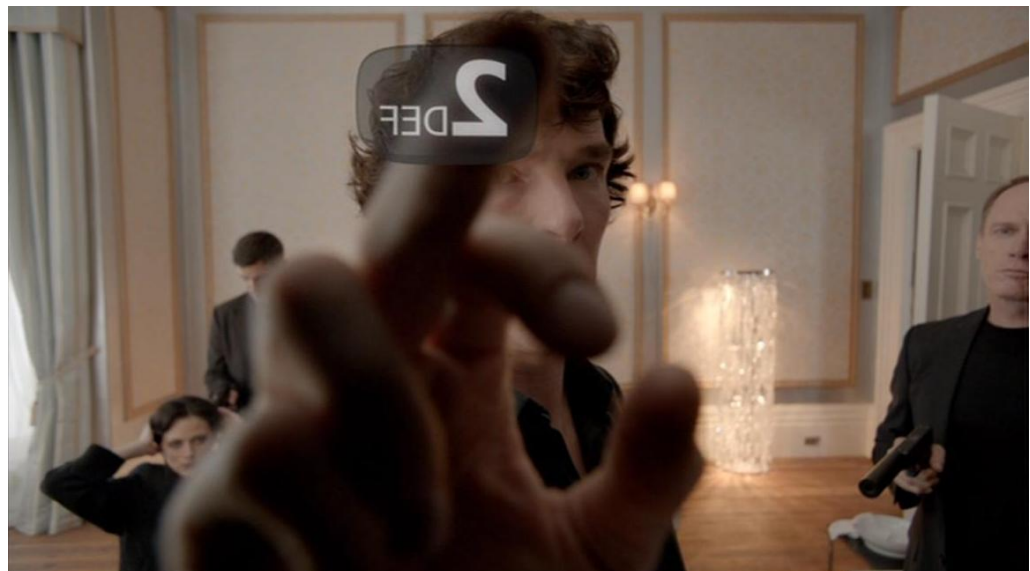


Abb. 52: (ep04D: 50)



Abb. 53: (ep04D: 57)



Abb. 54: (ep04: 67)



Abb. 55: (ep04D: 69)

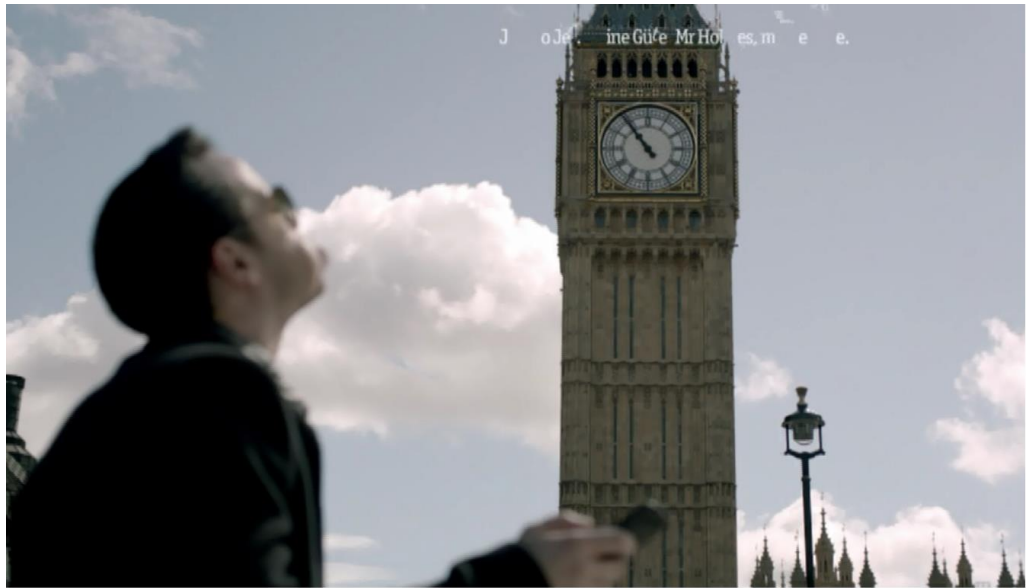


Abb. 56: (ep04: 81)

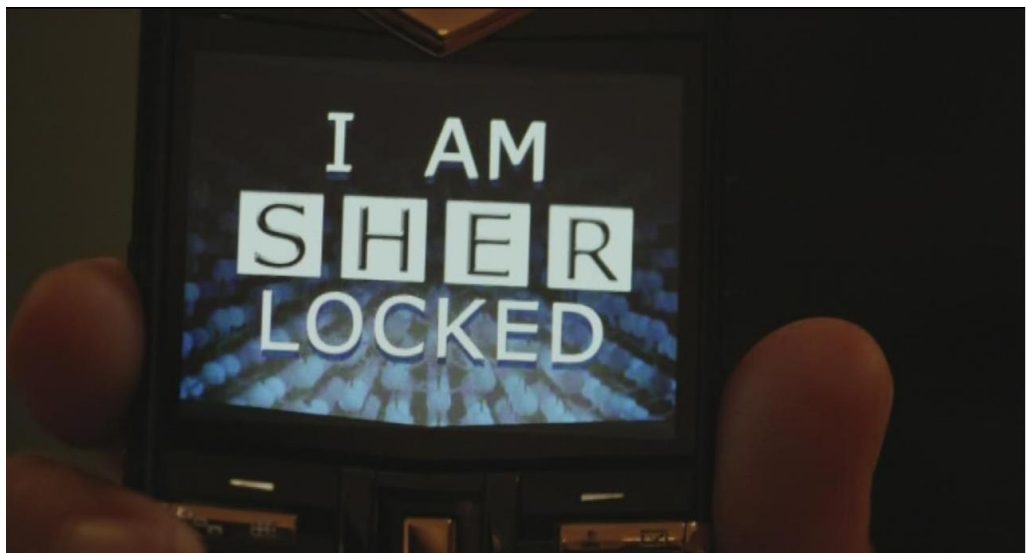


Abb. 57: (ep04E: 87)

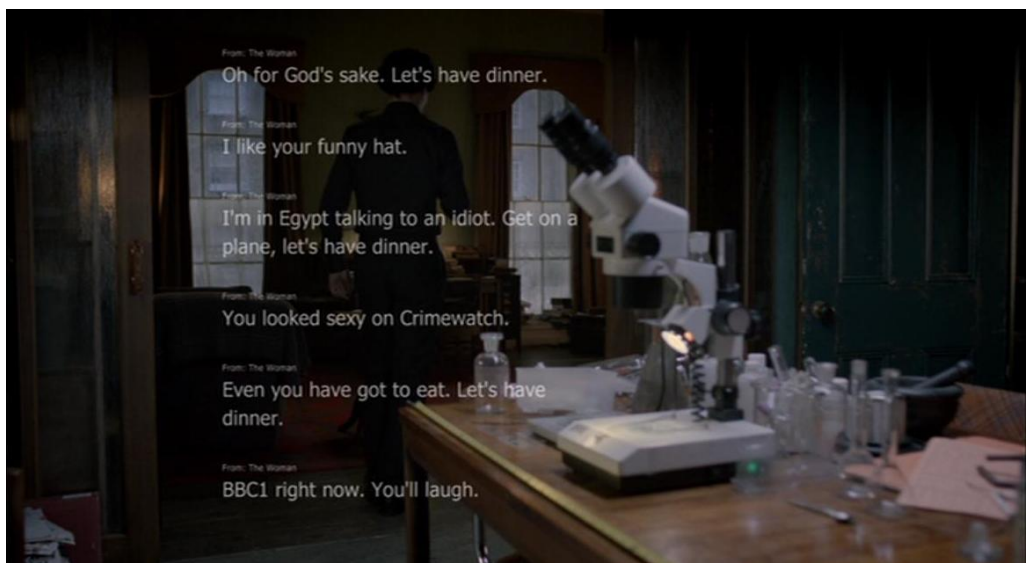


Abb. 58: (ep05D: 26)



Abb. 59: (ep05D: 27)



Abb. 60: (ep05: 27)



Abb. 61: (ep05: 51)



Abb. 62: (ep05D: 60)

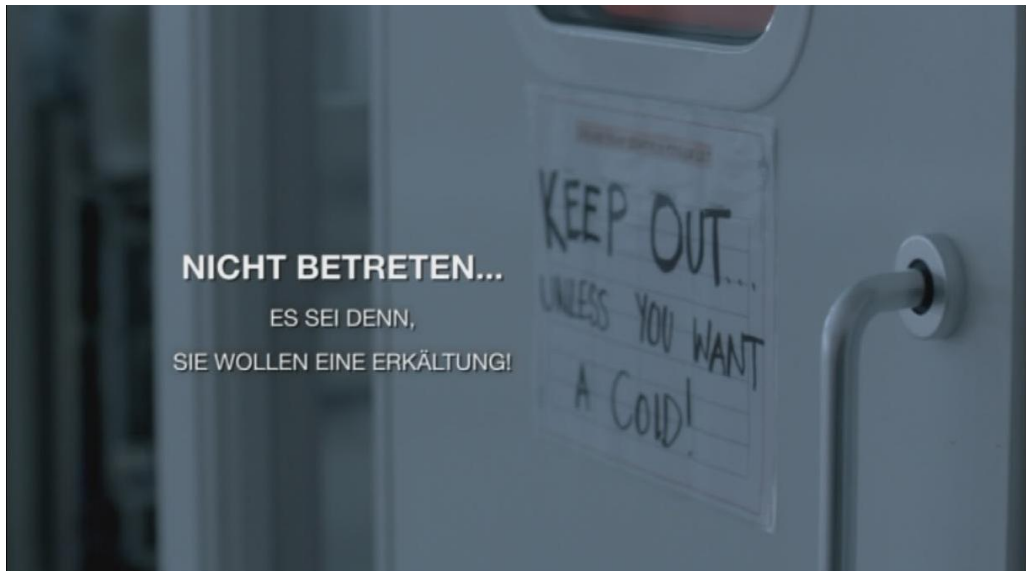


Abb. 63: (ep05D: 70)



Abb. 64: (ep05: 70)



Abb. 65: (ep05: 70)



Abb. 66: (ep05: 71)

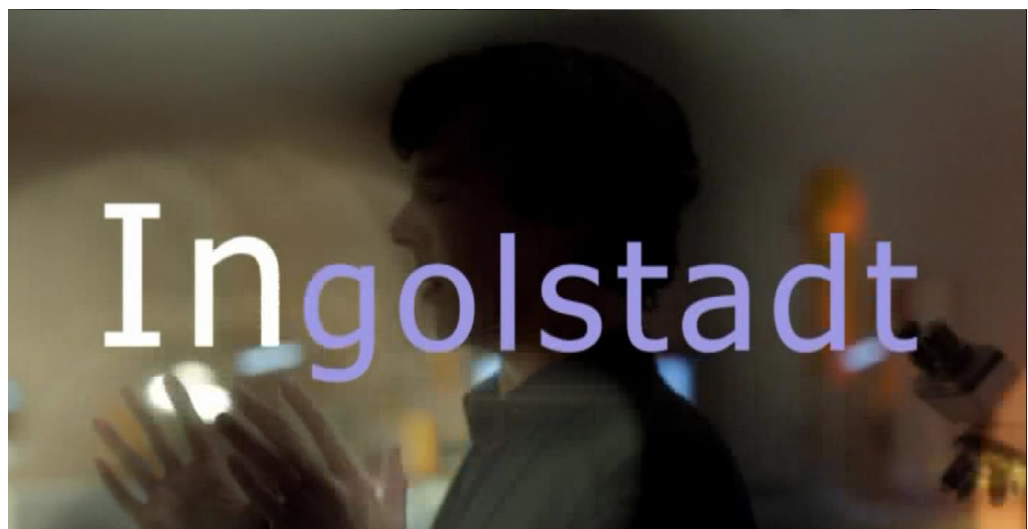


Abb. 67: (ep05: 74)

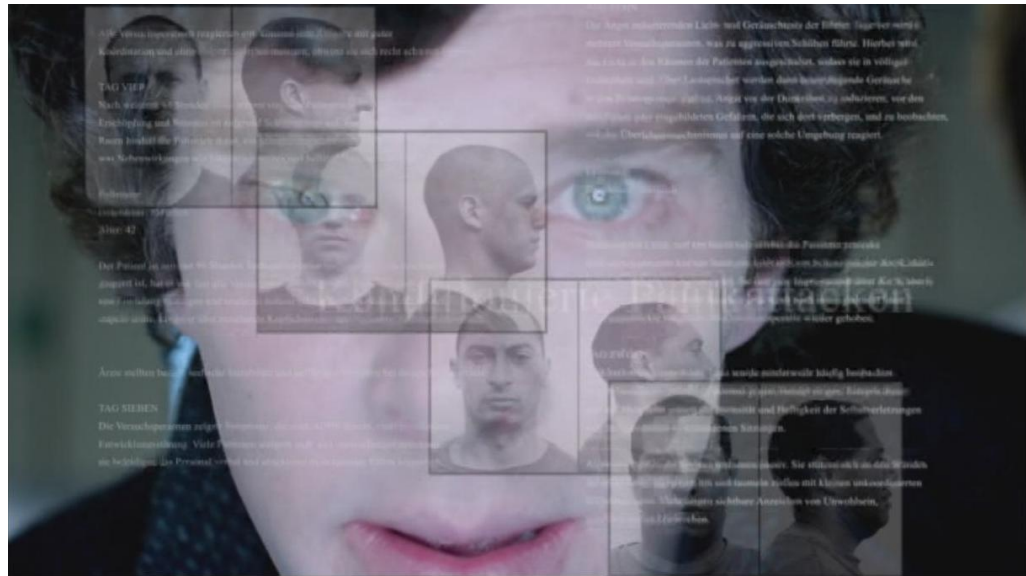


Abb. 68: (ep05: 74)



Abb. 69: (ep05: 79)



Abb. 70: (ep05D: 87)



Abb. 71: (ep06D: 4)

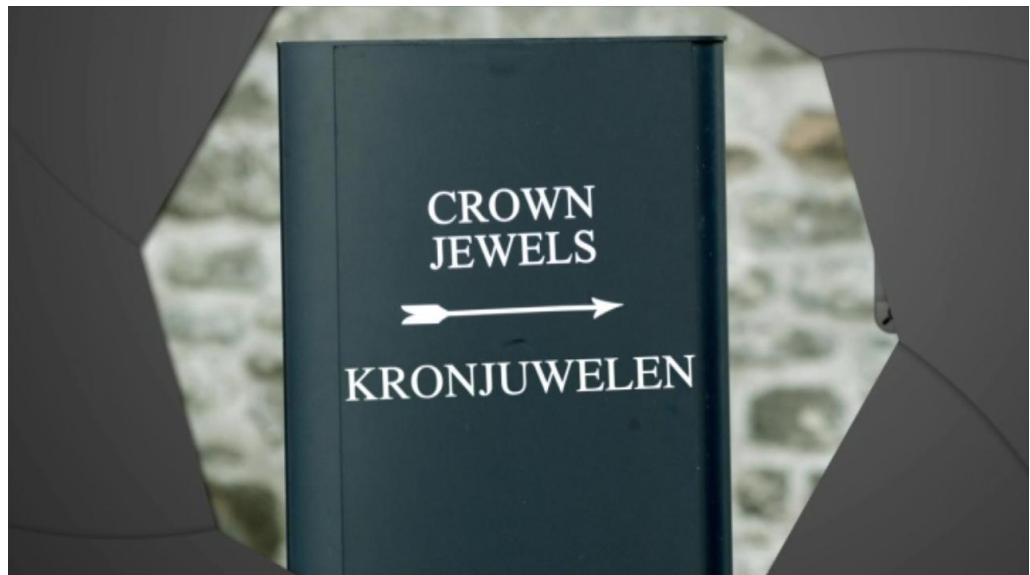


Abb. 72: (ep06E: 6), mit Untertitel oben

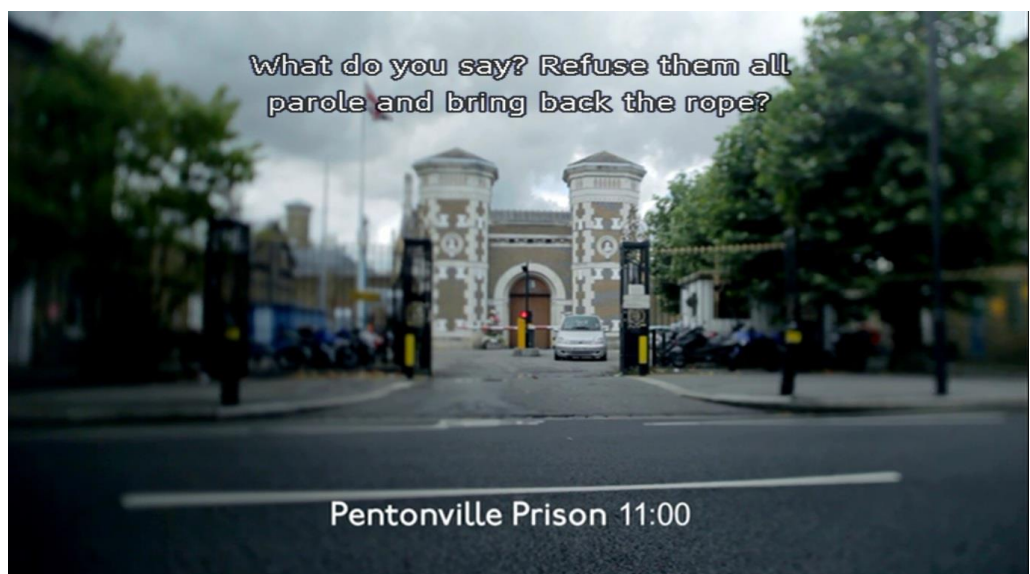


Abb. 73: (ep06D: 7)



Abb. 74: (ep06D: 10)



Abb. 75: (ep06D: 10)



Abb. 76: (ep06D: 10)

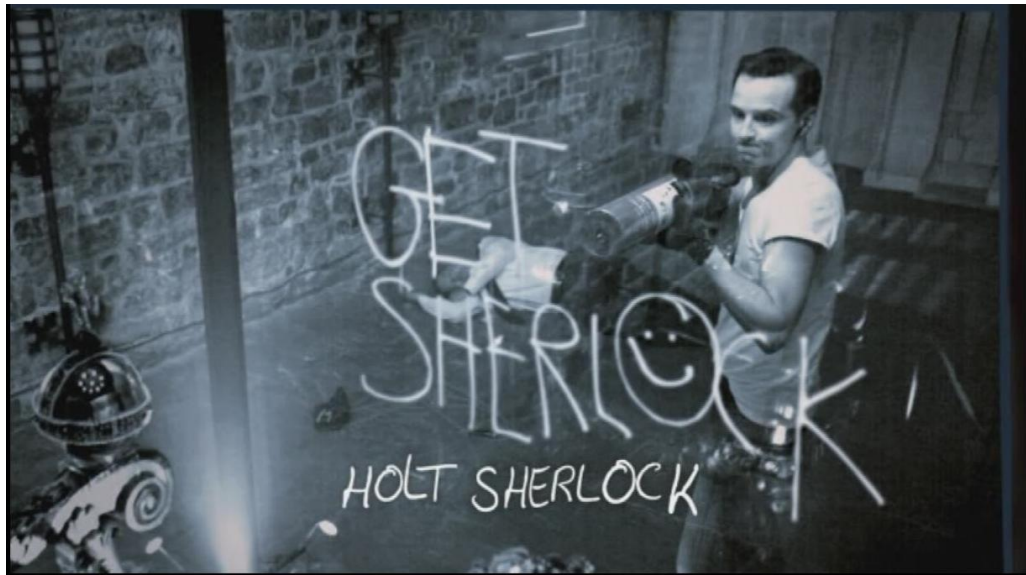


Abb. 77: (ep06: 12)



Abb. 78: (ep06: 26)



Abb. 79: (ep06D: 26)



Abb. 80: (ep06D: 26)



Abb. 81: (ep06D: 26)

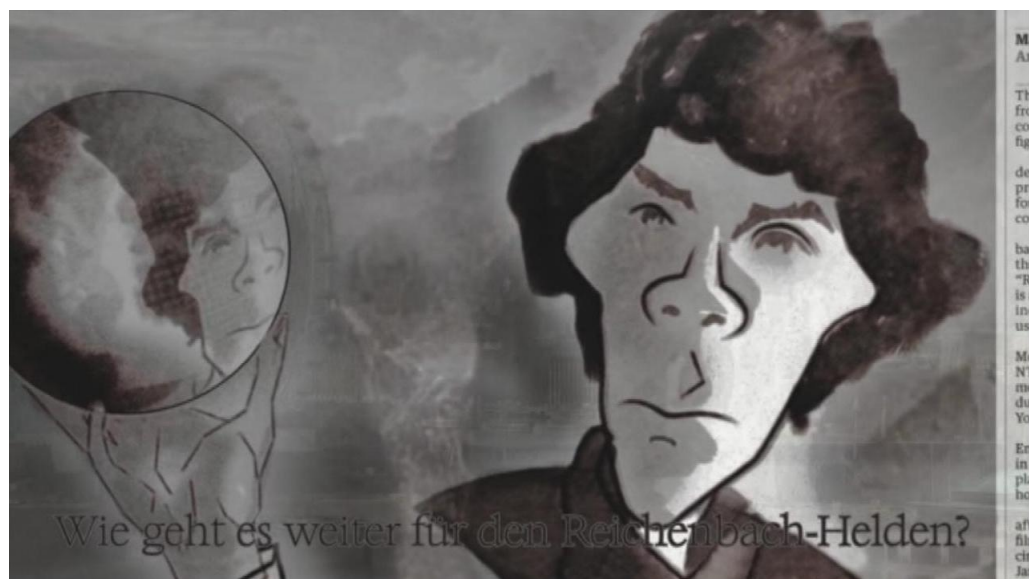


Abb. 82: (ep06D: 28)



Abb. 83: (ep06D: 34)

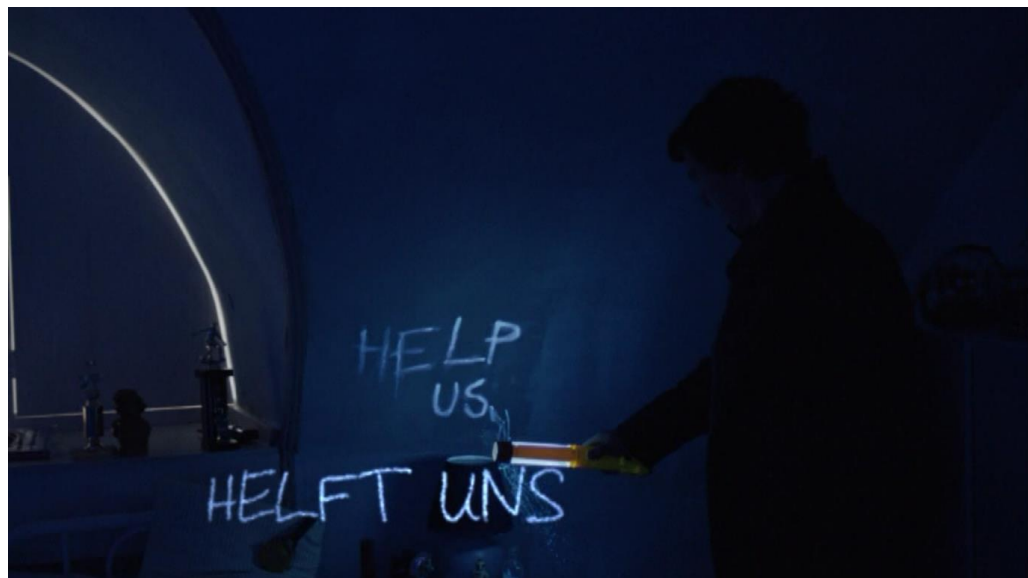


Abb. 84: (ep06D: 37)

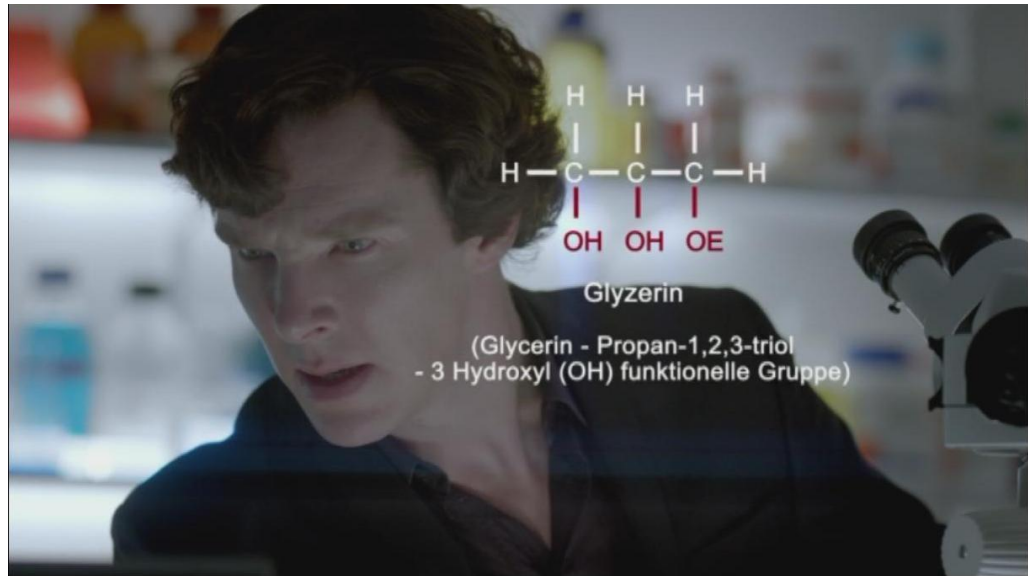


Abb. 85: (ep06E: 37)

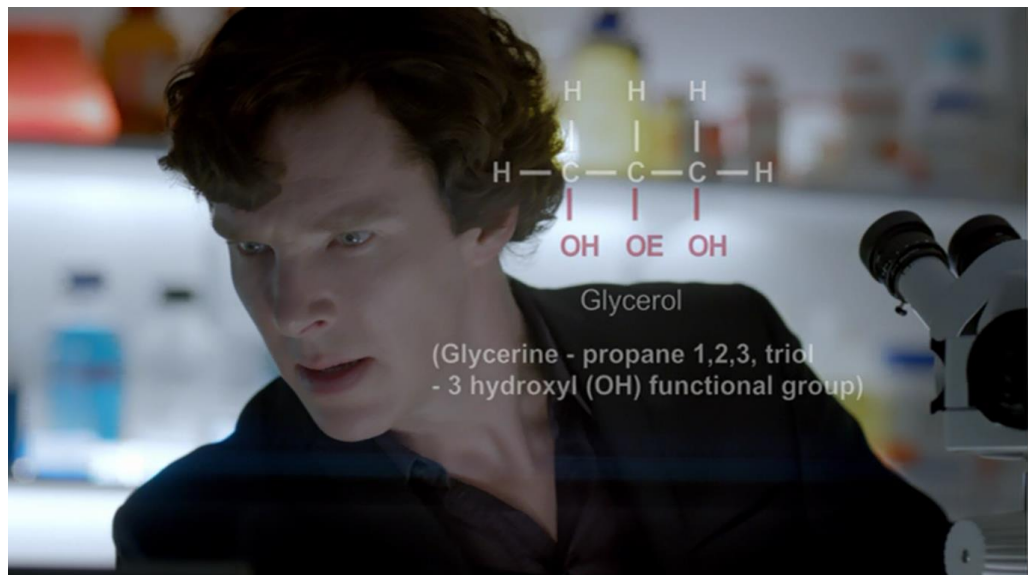


Abb. 86: (ep06D: 40)



Abb. 87: (ep06D: 41)

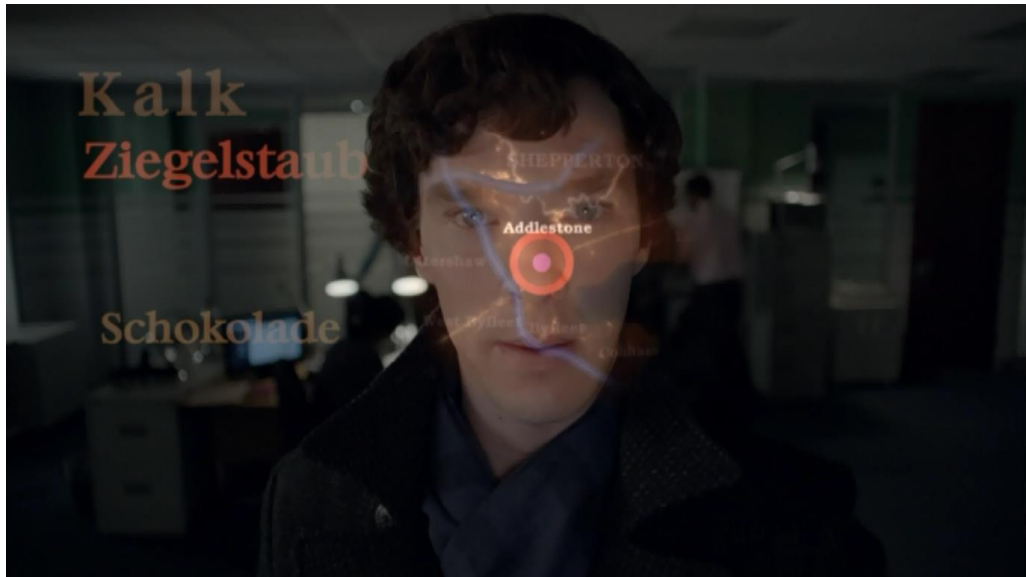


Abb. 88: (ep06D: 44)



Abb. 89: (ep06D: 57)

