

Симеон ГАНЕВ**Нов български университет, България****ZU DEN ARTEN VON SYNCHRONITÄTEN
IN DER AUDIOVISUELLEN ÜBERSETZUNG**

Simeon GANEV

New Bulgarian University, Bulgaria

**ON THE TYPES OF SYNCHRONICITIES
IN AUDIOVISUAL TRANSLATION**

Abstract: Die Produkte der audiovisuellen Übersetzung (AVÜ) gehören schon lange zu unserem Alltag, sei es in der Werbung oder in der Filmbranche. Wider Erwarten hat die Theorie jedoch noch nicht die Brücke zur Praxis aufgebaut. Dem Gegenstand des vorliegenden Beitrags, den Synchronitäten in der AVÜ, wurde bisher wenig Beachtung geschenkt. Besonderen Fokus darauf haben einzelne Forscher (Whitman-Linsen 1992, Chaume 2012, Matamala 2020) gelegt, die sie als bedeutsam bei der Definition von Kriterien mit überwiegend präskriptivem Charakter zur Erzielung einer optimalen Qualität des Zielprodukts betrachten. Da die Arten der Synchronitäten Markenzeichen der AVÜ und zugleich Prüfstein für die Qualität audiovisueller Übersetzungen ungeachtet der Modalität (Nachsynchronisation oder Voiceover) darstellen, können sie parallel damit Verantwortung für die Wahrnehmung des Endprodukts und dessen Wirkung auf das Publikum tragen. Vor diesem Hintergrund stellt sich der vorliegende Beitrag das Ziel, einen Überblick über die wesentlichen Synchronitäten der AVÜ und deren Besonderheiten anhand von empirischen Daten zu schaffen, woraus objektive und zuverlässige Kriterien zur Bewertung der Qualität der AVÜ abgeleitet werden können.

Abstract: The products of audiovisual translation (AVT) have long been part of our everyday lives, be it in advertising or in the film industry. Contrary to expectations, however, theory has not yet built a bridge to practice. The subject of this article, the synchronies of AVT, has so far received little attention. Individual researchers (Whitman-Linsen 1992, Chaume 2012, Matamala 2020) have placed particular emphasis on this, considering it to be important in defining criteria with a predominantly prescriptive character to achieve optimal quality of the target product. Since the types of synchronicities are a trademark of AVT and at the same time a touchstone for the quality of audiovisual translations regardless of the modality (dubbing or voiceover), they can simultaneously bear responsibility for the perception of the final product and for the impact on the audience. Against this background, the aim of this article is to provide an overview of the essential synchronicities of AVT and their peculiarities based on empirical data, from which objective and reliable criteria for evaluating the quality of AVT can be derived.

Schlüsselwörter: audiovisuelle Übersetzung, Synchronität, Übersetzungsqualität, Synchronisation, Voiceover

Keywords: audiovisual translation, synchronicity, translation quality, dubbing, voiceover

1. Einleitung

Die audiovisuelle Übersetzung (AVÜ) hat sich als integraler Bestandteil moderner Kommunikations- und Medienlandschaften etabliert. Ob in der Filmbranche, der Werbung oder bei Streaming-Diensten – AVÜ ermöglicht den Zugang zu Inhalten über Sprach- und Kulturgrenzen hinweg. Trotz dieser Allgegenwärtigkeit besteht eine auffällige Diskrepanz zwischen der theoretischen Aufarbeitung und den praktischen Anforderungen der AVÜ. Besonders die sogenannten Synchronitäten, zentrale Merkmale der AVÜ, haben bislang nur begrenzte Aufmerksamkeit erfahren, obwohl sie für die Qualität und Wirkung des übersetzten Endprodukts von entscheidender Bedeutung sind.

Synchronitäten in der AVÜ umfassen verschiedene Dimensionen der Abstimmung zwischen Bild, Ton und Sprache, darunter die Lippensynchronität, die kinetische Synchronität und die inhaltliche Synchronität. Diese Aspekte prägen nicht nur die Wahrnehmung des Publikums, sondern dienen auch als Kriterien für die Beurteilung der Qualität audiovisueller Übersetzungen. Arbeiten von Forschern wie Whitman-Linsen (1992), Chaume (2012) und Matamala (2020) haben gezeigt, dass eine präzise Abstimmung in diesen Bereichen entscheidend für das kohärente und immersive Zuschauererlebnis ist.

Vor diesem Hintergrund verfolgt der vorliegende Beitrag das Ziel, einen systematischen Überblick über die wesentlichen Synchronitäten in der AVÜ zu bieten und deren Relevanz für die Übersetzung audiovisueller Produkte aufzuzeigen. Anhand empirischer Daten werden objektive und zuverlässige Kriterien abgeleitet, die nicht nur die theoretische Diskussion bereichern, sondern auch praktische Anwendungsbereiche adressieren. Die Publikation soll damit einen Beitrag zur Schließung der Kluft zwischen Theorie und Praxis leisten und die Grundlage für zukünftige Qualitätsstandards in der AVÜ schaffen.

2. Klassifikation der Synchronitäten in der AVÜ

Basierend auf verschiedenen Definitionen des Konzepts identifiziert Chaume (2012: 68) drei zentrale Aspekte, die für den Synchronisationsprozess relevant sind: (1) die Synchronität zwischen den Äußerungen in der Übersetzung und im Quelltext; (2) Synchronität zwischen der Übersetzung und den Bewegungen des Schauspielers auf dem Bildschirm; (3) die Synchronität zwischen der Übersetzung und der Artikulation der Schauspieler. Auf Grundlage dieser Aspekte definiert er Synchronität als „eines der Merkmale der Übersetzung durch Nachsynchronisation, das darin besteht, die Übersetzung der Zielsprache mit der Artikulation und den Körperbewegungen der Schauspieler auf dem Bildschirm abzugleichen, um sicher-

zustellen, dass die Äußerungen und Pausen in der Übersetzung mit denen im Ausgangstext übereinstimmen“¹ (ebd.).

Auch im Voiceover spielt Synchronität in ihren unterschiedlichen Ausprägungen eine zentrale Rolle. Der Unterschied zwischen den beiden hier behandelten Techniken liegt in den spezifischen Arten von Synchronitäten, deren Erreichung das Hauptziel der AVÜ darstellt.

Chaume (2012: 68 – 74) unterscheidet drei Arten der Synchronität bei der Nachsynchronisation: 1) *phonetische Synchronität* (Lippen-/phonetische Synchronie), 2) *kinetische Synchronität*, 3) *Isochronität* (Zeitisochronität).

Matamala (2020: 134) hingegen identifiziert für das Voiceover vier Arten der Synchronisation: 1) *Isochronität*, 2) *kinetische Synchronität*, 3) *Synchronität der Handlung*, 4) *wörtliche Synchronität*.

Aus den vorgestellten Synchronitätstypologien lässt sich schließen, dass sich die Techniken der AVÜ – Nachsynchronisation und Voiceover – nur im Hinblick auf die kinetische Synchronität vollständig überschneiden. Sowohl bei Chaume (2012: 70) als auch bei Matamala (2020: 135) liegt der Fokus darauf, die verbale Dimension des Dialogs mit den Gesten, Bewegungen und der Körpersprache der Charaktere in Einklang zu bringen. Ziel ist es, Inkonsistenzen zwischen den Äußerungen eines Charakters und seinen Bewegungen zu vermeiden, um eine bessere Wahrnehmung durch die Zielgruppe zu gewährleisten.

2.1 Kinetische Synchronität

Die kinetische Synchronität weist Ähnlichkeiten mit der *Synchronität der Handlung* auf, wie sie Matamala (2020: 135) im Zusammenhang mit der visuell-verbale Beziehung beschreibt. Dabei muss die Übersetzung zwingend die visuellen (und akustischen) Elemente des Produkts berücksichtigen und mit ihnen synchronisiert werden. Dies erfordert häufig Anpassungen wie die Änderung der Satzfolge, Paraphrasierungen oder sogar das Entfernen verbaler Elemente, die durch visuelle ersetzt werden.

Auch Whitman-Linsen verweist auf diese Art der Synchronisation, allerdings im Kontext der Nachsynchronisation (1992, zitiert in Bosseaux 2019: 51 und Chaume 2012: 69), und bezeichnet sie als *Inhaltssynchronität* (content synchrony). Diese bezieht sich auf die semantische Beziehung zwischen der Übersetzung und dem Geschehen auf dem Bildschirm, also auf die Verbindung zwischen verbalen Elementen einerseits und visuellen sowie akustischen Elementen andererseits, die Inhalte transportieren. Solche Elemente beeinflussen das Bedeutungsverständnis des Publikums, indem sie kompensatorische Funktionen übernehmen oder die Explikation bestimmter Informationen erforderlich machen. Letzteres kann beispielsweise durch unterschiedliche Voraussetzungen im Ausgangs- und Zielkontext bedingt sein.

Chaume (2012: 70) widerspricht jedoch dem Konzept der Inhaltssynchronität, da er es für irreführend hält und der Ansicht ist, dass es sich dabei nicht um eine

¹ Übersetzung – S.G.

Form der Synchronität handelt, sondern vielmehr um Kohärenz im funktional-systemischen Sinne. Er betont, dass die Übersetzung sowohl dem Ausgangstext als auch dem Geschehen auf dem Bildschirm folgen sollte, das heißt, kohärent im Kontext der gegebenen Situation sein muss. Dies fällt jedoch außerhalb des eigentlichen Bereichs der Synchronität.

Bezüglich Chaumes Ablehnung des Begriffs der Inhaltssynchronität sehen wir die verbalen, visuellen und akustischen Elemente als integrale Bestandteile des gesamten audiovisuellen Produkts. In diesem Kontext muss der Übersetzer zweifellos die Einschränkungen beachten, die durch bestimmte Elemente gegenüber anderen entstehen. Dennoch erscheint Chaumes Behauptung, dass Inhaltssynchronität ihrem Wesen nach keine Synchronität sei, inkonsistent. Folgt man dieser Argumentation, müsste auch die kinetische Synchronität ausgeschlossen werden, da sie ebenfalls ein visuelles Element des Gesamtprodukts darstellt.

Unabhängig davon, ob solche Elemente direkt in den Aufgabenbereich des Übersetzers fallen oder nicht, beeinflussen die verschiedenen Arten der Synchronität – oder deren Fehlen – die Qualität des Endprodukts erheblich. Daher sollten sie als spezifisch für die Nachsynchronisation und das Voiceover anerkannt werden, und alle Beteiligten im Synchronisationsprozess sollten sich ihrer Bedeutung bewusst sein.

2.2. Isochronität

Obwohl die *Isochronität* als weitere Form der Synchronität sowohl für die Nachsynchronisation als auch für das Voiceover charakteristisch ist, unterscheidet sie sich deutlich in ihrer Ausprägung. In beiden Fällen bezieht sich Isochronität auf die Länge des Übersetzungssegments im Vergleich zu seinem ursprünglichen Pendant. Whitman-Linsen (1992: 28) definiert das Konzept im Zusammenhang mit der Nachsynchronisation. Isochronität ist demnach gegeben, wenn der übersetzte Dialog dieselbe Länge wie der Quelltext aufweist, also dem Zeitraum entspricht, in dem der Schauspieler auf dem Bildschirm seinen Mund zu Beginn einer bestimmten Äußerung öffnet und am Ende wieder schließt.

Im Voiceover hingegen ist Isochronität mit einer kürzeren Übersetzungsdauer im Vergleich zum Original verbunden (Matamala 2020: 134). Der Text des Synchronsprechers beginnt in der Regel einige Sekunden nach dem Beginn des Originaldialogs und endet oft vor dessen Abschluss. Diese Verzögerung ermöglicht es dem Zuschauer, einen Teil des Originals zu hören und die Originalstimmen der Charaktere wahrzunehmen, was ein Gefühl von Authentizität vermittelt (Orero 2009: 132; Díaz-Cintas 2009: 5).

Der unterschiedliche Charakter der Isochronität bei ihrer Anwendung in verschiedenen Techniken bedingt verschiedene Herangehensweisen, Strategien und Techniken im Übersetzungsprozess. Chaume (2012: 69) weist darauf hin, dass die vorherrschende Kritik an der Nachsynchronisation häufig auf Fehlern in Bezug auf die Isochronität beruht, da diese für den Zuschauer besonders leicht wahrnehmbar

sind und die Qualität der Übersetzung mindern können. Für Übersetzer ist es daher entscheidend, geeignete sprachliche Mittel zu wählen, um den Text zu kürzen oder zu verlängern und so derartige Mängel zu vermeiden.

Eine besondere Herausforderung tritt häufig am Ende einer Äußerung auf, wenn die Figur auf dem Bildschirm den Mund schließt und aufhört zu artikulieren, während die Stimme des Synchronsprechers noch zu hören ist. Ein weiteres Problem stellen zu stark verkürzte Dialoge dar, bei denen die Figur nach Abschluss der Synchronisation weiterhin sichtbar artikuliert. Beide Szenarien gefährden den sogenannten *Illusionsvertrag*² (contract of illusion, Pedersen 2007: 46 – 47) und beeinträchtigen die Qualität des Endprodukts erheblich.

Im Voiceover gestaltet sich die Situation etwas anders. Hier hat der Übersetzer mehr Freiheiten, da es keine strikte Vorgabe gibt, dass die Originalsegmente zu Beginn und am Ende einer Äußerung vollständig mitgehört werden müssen (Franco, Matamala und Orero 2010: 80). Diese Segmente sind üblicherweise sehr kurz und umfassen nur wenige Sekunden. Um den Text in die kürzere Zeitspanne im Vergleich zum Original zu integrieren, wird dieser häufig überarbeitet, paraphrasiert oder durch das Weglassen von Merkmalen mündlicher Kommunikation – wie Wiederholungen, Zögern oder syntaktische Unregelmäßigkeiten – gestrafft.

Dieser Ansatz ist insbesondere bei Sachliteratur üblich, während Übersetzer bei fiktionalen Inhalten oft nach kreativen Lösungen suchen, um solche Merkmale zu bewahren und die Authentizität der Übersetzung sicherzustellen (Franco, Matamala und Orero 2010: 74). Da beim Voiceover das Original für den Zuschauer hörbar bleibt und es nicht darum geht, die Illusion zu schaffen, dass der Schauspieler auf dem Bildschirm spricht, hat der Übersetzer die Möglichkeit, den Dialog nicht zu stark zu kürzen. Der übersetzte Text kann sich sogar über die Artikulation hinaus fortsetzen.

In diesem Zusammenhang unterscheidet Sepielak (2016: 1060 – 1064) drei Arten der Isochronität im Voiceover:

1. *Vollständige Isochronität*: Mindestens ein Wort der Originalsprache ist sowohl zu Beginn als auch am Ende des Dialogs hörbar, vor bzw. nach der Synchronisation in der Fremdsprache.

2. *Isochronität am Anfang*: Mindestens ein Wort der Originalsprache wird nur zu Beginn der Äußerung wahrgenommen.

3. *Isochronität am Ende*: Mindestens ein Wort der Originalsprache ist erst am Ende der Äußerung hörbar.

Trotz der größeren Freiheit für Übersetzer zeigt sich, dass das Original in der Regel hörbar bleiben sollte, idealerweise sowohl zu Beginn als auch am Ende der Äußerung. Dies unterstreicht die Bedeutung einer ausgewogenen Synchronisation, die den Anforderungen des Voiceovers gerecht wird und gleichzeitig Authentizität wahrt.

² Dieses Konzept bezieht sich auf das Verhalten des Zuschauers, der die Untertitel als authentischen Dialog wahrnimmt, obwohl ihm bewusst ist, dass es sich um eine Übersetzung handelt.

2.3. Phonetische Synchronität

Während Isochronität, wenn auch in unterschiedlicher Form, in beiden AVÜ-Techniken vorhanden ist, zeichnen sich diese durch ihre jeweils einzigartigen Synchronitäten aus, nämlich die *phonetische* und die *wörtliche Synchronität*.

Die *phonetische Synchronität*, auch bekannt als Lippensynchronisation oder Lipsync, ist ein Charakteristikum, das ausschließlich für die Nachsynchronisation relevant ist (Chaume 2012: 68). Sie manifestiert sich in der Anpassung der Übersetzung an die Artikulation der dargestellten Figuren auf dem Bildschirm. Der Grad der phonetischen Synchronität hängt stark von der Art der Aufnahme ab. Insbesondere bei Nahaufnahmen ist sie von zentraler Bedeutung, während sie in Szenen, in denen das Gesicht der Figuren nicht sichtbar ist oder sich in größerer Entfernung befindet, keine Rolle spielt.

Zusätzlich zu diesen Überlegungen erweitert Herbst (1994: 29 – 50) die Analyse, indem er zwischen *Lippensynchronität* und *paralinguistischer Synchronität* unterscheidet und diese genauer spezifiziert. Dabei versteht er unter Lippensynchronität eine Anpassung an die Bewegungen von Lippen und Kiefer, die er weiter in qualitative und quantitative Aspekte unterteilt. *Qualitative Lippensynchronität* bezieht sich auf die Positionen und Bewegungen der Lippen, während die *quantitative Lippensynchronität* den zeitlichen Abgleich von Beginn und Ende des gesprochenen Textes mit den Lippenbewegungen umfasst. Darüber hinaus berücksichtigt er die Synchronität in Bezug auf das Sprechtempo, die Lautstärke und die Klarheit der Artikulation. Im Hinblick auf die paralinguistische Synchronität betont Herbst, dass Gesten möglichst mit dem zentralen Inhalt eines Satzes in der Zielsprache abgestimmt werden sollten (1994: 50).

Dore (2019: 73) hebt hervor, dass die Verwendung labiodentaler (z. B. /w/ und /f/) und bilabialer Konsonanten (z. B. /m/ und /p/) sowie geschlossener (z. B. /i/ und /u/) und offener Vokale (z. B. /a/) die Übersetzung im Rahmen der Nachsynchronisation erheblich erschwert. Martinez (2004: 5) illustriert diesen Aspekt anhand eines Beispiels für das Sprachenpaar Englisch-Spanisch. Ihrer Analyse zufolge könnte bei der Übersetzung des englischen Begriffs *please* ins Spanische *por favor* durch *sisplau* ersetzt werden, um die bilabiale Artikulation des Konsonanten /p/ beizubehalten und den labiodentalen Konsonanten /f/, der im englischen Ausgangswort fehlt, zu vermeiden. Dieses scheinbar einfache Beispiel verdeutlicht den äußerst komplexen Prozess, eine Übereinstimmung zwischen der Übersetzung und der Artikulation der Figuren herzustellen.

Chaume (2004b: 50) weist jedoch darauf hin, dass es beispielsweise bei bilabialen Konsonanten in der Ausgangssprache nicht zwingend erforderlich ist, diese in der Zielsprache ebenfalls durch bilabiale Konsonanten zu ersetzen. Vielmehr können labiodentale Konsonanten in solchen Fällen ein ebenso zufriedenstellendes Ergebnis erzielen. Entsprechendes gilt für offene und geschlossene Vokale, die durch ihre jeweiligen Gegenstücke in der Zielsprache ersetzt werden können (z. B. /a/ durch /e/ oder /o/ durch /u/).

2.4. Wörtliche Synchronität

Besonders bemerkenswert ist die ausschließlich für den Einsatz von Voiceover charakteristische *wörtliche Synchronität* (Matamala 2020: 135). Bei dieser Technik der AVÜ hört der Zuschauer, wie oben dargelegt, in der Regel einige Sekunden des Anfangs und des Endes des Originaldialogs bei normaler Lautstärke. Dies ergibt sich daraus, dass die Übersetzung üblicherweise mit einer kurzen Verzögerung nach Beginn des Originaldialogs einsetzt und kurz vor dessen Ende ausklingt. Dadurch wird dem Zuschauer die Möglichkeit gegeben, das Original mit der Übersetzung zu vergleichen. Idealerweise wird in diesem Kontext eine wörtliche Übersetzung angestrebt (vgl. Luyken 1991: 141).

Kaufman (2004, zitiert in Matamala 2020: 135) stellt fest, dass Zuschauer häufig in der Lage sind, die einleitenden und abschließenden Worte eines Dialogs zu verstehen, insbesondere wenn das Original in englischer Sprache vorliegt. Als Nutzer sollten sie Vertrauen in die Qualität der Übersetzung haben. Dies impliziert, dass eine nicht wörtliche Übersetzung dieser Fragmente als Abweichung vom Original wahrgenommen und dadurch die Qualität der gesamten Übersetzung infrage gestellt werden könnte. Viele Übersetzer lehnen jedoch die konsequente Anwendung einer wörtlichen Übersetzung der ersten und letzten Dialogfragmente ab und argumentieren, dass eine solche Umsetzung nicht immer möglich sei. Dieses Argument erscheint jedoch wenig überzeugend, da man mit derselben Logik auch die Lippensynchronisation oder die kinetische Synchronität als problematisch bewerten könnte, da auch diese nicht in allen Fällen vollständig realisierbar sind.

Trotz der bestehenden Meinungsverschiedenheiten über die Notwendigkeit einer wörtlichen Synchronität betrachten wir diese als einen wesentlichen Aspekt für die Erstellung eines qualitativ hochwertigen Endprodukts. Subjektive Beobachtungen legen nahe, dass viele Zuschauer audiovisuellen Produkten mit einer gewissen Skepsis begegnen. Diese Zweifel speisen sich sowohl aus ihrer Kenntnis der Ausgangssprache (häufig Englisch) als auch aus einer mangelnden Übersetzungskompetenz. Ein kurzer Vergleich zwischen dem hörbaren Originalfragment und dessen Übersetzung kann oft zu einer kritischen Beurteilung der Übersetzungsqualität führen.

Obwohl wir uns der Schwierigkeiten bewusst sind, eine wörtliche Übersetzung mit einem natürlichen Sprachfluss zu vereinen, halten wir die wörtliche Synchronität im Voiceover dennoch für notwendig. Die Wahrnehmung der Übersetzungsqualität durch das Publikum beeinflusst entscheidend die Akzeptanz und den Erfolg des audiovisuellen Produkts.

2.5. Figurensynchronität

Whitman-Linsen (1992, zitiert in Bosseaux 2019: 51 und Chaume 2012: 69) beschreibt eine weitere Art von Synchronität, die sogenannte *Figurensynchronität* (character synchrony). Dieses Konzept bezieht sich auf die Erwartungen der Zielgruppe an den Klang der Stimme einer bestimmten Figur. Chaume (2012: 70) übt

jedoch Kritik an diesem Ansatz und argumentiert, dass es sich bei der Figuresynchronität im engeren Sinne nicht um Synchronität handelt. Er sieht sie vielmehr als eine Frage der schauspielerischen Leistung der Synchronsprecher und betont, dass diese primär von der Auswahl der Sprecher und somit von der Arbeit des Synchronregisseurs abhängt. Nach Chaume spielt der Übersetzer oder Dialogautor in diesem Zusammenhang eine nachgeordnete Rolle.

Obgleich wir Chaumes Argumentation nachvollziehen können und ebenfalls der Ansicht sind, dass hier die Angemessenheit der Stimme der Synchronsprecher im Vordergrund steht, darf die Bedeutung der Figuresynchronität keinesfalls unterschätzt werden. Eine Reihe von Wissenschaftlern hat eben auf deren Relevanz hingewiesen. Tveit (2009: 92) betont, dass die Stimme einer Figur immer in direktem Zusammenhang mit deren Mimik, Gestik und Körpersprache steht. Sie trägt wesentlich zur Übermittlung von Informationen für das Publikum bei, da sie die Atmosphäre einer Szene prägt und reflektiert. Das Ersetzen der Originalstimme durch eine andere führt demnach zu einem Verlust an Authentizität.

Matamala (2019: 74) ergänzt, dass die Präsenz der Originalstimme eine „Illusion der Realität“ erzeugt, die für die immersive Wahrnehmung des Publikums von großer Bedeutung ist. Insofern sollte die Rolle der Figuresynchronität nicht nur aus technischer, sondern auch aus emotionaler und narrativer Perspektive berücksichtigt werden.

Was die Bedeutung der Originalstimme für das Gesamterlebnis und das Verständnis der jeweiligen Situation betrifft, ist Tveit (2009: 85) zweifellos zuzustimmen. Die Stimme einer Figur sollte unserer Meinung nach mit größter Sorgfalt ausgewählt werden. Selbst potenzielle Diskrepanzen zwischen Stimme und Bild im Original können durch die Wahl einer geeigneten Synchronisation effektiv ausgeglichen werden. Ein gelungenes Beispiel für die Bedeutung der Sprecherwahl bietet die Serie *Friends*, die sich aufgrund sorgfältig ausgewählter Stimmen, die dem Original stark ähneln und als gleichwertig wahrgenommen werden, großer Beliebtheit erfreut. Es sei jedoch angemerkt, dass die Serie in Bulgarien per Voiceover vertont wird, wodurch Unterschiede in den Stimmen für das Publikum besonders spürbar sind.

Betrachtet man die Nachsynchronisation, so gewinnt die Stimme eine noch größere Bedeutung, da sie eine zentrale Rolle dabei spielt, den Eindruck von Inkompatibilität zwischen Stimme und Bild zu vermeiden. Diese Technik birgt zudem ein erhöhtes Risiko für den Verlust der „Illusion der Realität“. Diskrepanzen in der Stimme können hier durch Unstimmigkeiten in der Lippenartikulation noch verstärkt werden, was zusätzliche Herausforderungen für das Audioteam mit sich bringt. Daher genügt es bei der Nachsynchronisation nicht, dass die gewählte Stimme mit der des Originalschauspielers vergleichbar ist; sie muss auch den visuellen Erwartungen des Publikums an die Figur auf dem Bildschirm entsprechen.

Auch wenn die Auswahl geeigneter Sprecher nicht direkt im Verantwortungsbereich des Übersetzers liegt, ist sie unbestritten von zentraler Bedeutung für die Wahrnehmung und Qualität des Produkts. Übersetzer sollten als Teil des Synchronisationsprozesses dennoch eine Stimme in diesem Entscheidungsprozess haben. Aufgrund ihres Bewusstseins für mögliche Rezeptionsprobleme und die Risiken einer unpassenden Sprecherwahl können sie wertvolle Beiträge leisten, um die Qualität des Endprodukts zu sichern.

Aus diesem Grund gilt es die Auswahl der Stimmen als einen Schlüsselfaktor für die Erzielung eines hochwertigen Endprodukts zu betrachten. Die Bedeutung der Sprecherstimme geht dabei über die technische Umsetzung hinaus und trägt wesentlich zur immersiven und authentischen Wirkung des audiovisuellen Produkts bei.

3. Empirische Analyse anhand konkreter Beispiele

Nach der detaillierten Erörterung der verschiedenen Synchronitätsarten und ihrer Bedeutung für die audiovisuellen Übersetzungsmodalitäten bietet es sich an, diese Konzepte durch konkrete Beispiele zu veranschaulichen. Hierfür werden Szenen aus der populären Sitcom *The Big Bang Theory* herangezogen. Anhand ausgewählter Dialoge können die Herausforderungen bei der Nachsynchronisation und beim Voiceover nachvollzogen werden. Die folgenden Beispiele zeigen, wie phonetische, kinetische und inhaltliche Synchronität in der Praxis umgesetzt werden und welche Anpassungen erforderlich sind, um Kohärenz und Authentizität zu gewährleisten.

Beispiel 1:

“The Big Bang Theory”, S01F15		
Original (Englisch)	Nachsynchronisation (Deutsch)	Voiceover (Bulgarisch)
<i>Missy:</i> Yep. I had to go through the entire second (24) grade with crooked eyebrows my Mom (25) drew on.	<i>Missy:</i> Ja. Ich glänzte in der zweiten (24.1) Klasse mit selbstaufgemalten schiefen (25.1) Augenbrauen.	<i>Миси:</i> Да. Цяла година ходих с криволиците, които ми изрисува мама.

In der deutschen Nachsynchronisation wird *second* als *zweiten* vertont, wobei der Vokal *e* dem Konsonanten *w* nicht entspricht. Ebenso wird *my mom* als *schiefen* synchronisiert, was eine Diskrepanz zwischen der Artikulation des offenen Vokals *o* und des geschlossenen Vokals *i* aufweist.

Beispiel 2:

“The Big Bang Theory”, S01F15		
Original (Englisch)	Nachsynchronisation (Deutsch)	Voiceover (Bulgarisch)
<i>Howard</i> : I know, I’m disgusting, I should be punished. By her, oh look, I did it again.	<i>Howard</i> : Ich weiß, ich bin ein Chauvi und muss bestraft werden. Von ihr, jetzt war ich schon wieder unartig.	<i>Хауърд</i> : Знам, ужасен съм, плача за бой, но от нея. Опа, пак се отнесох.

Die Übersetzung des Wortes *disgusting* (*ekelhaft*) wird je nach Kontext angepasst und im Deutschen mit *Chauvi* wiedergegeben. Diese Entscheidung des Übersetzungsteams ist bemerkenswert, da die Abweichung vom Originalton die Intention der Äußerung präziser vermittelt. Zudem erfüllt diese Entscheidung die Anforderungen der phonetischen Synchronität (*should be* zu *Chauvi*).

Beispiel 3:

“The Big Bang Theory”, S01F15		
Original (Englisch)	Nachsynchronisation (Deutsch)	Voiceover (Bulgarisch)
<i>Leonard</i> : Look, you’re here, we have plenty of room.	<i>Leonard</i> : Sheldon hat sicher nichts dagegen. Wir haben genug Platz.	<i>Ленърд</i> : Така и така си тук, имаме място.

Ein deutlicher Mangel an Isochronität ist zu beobachten, als Leonard das Wort „Platz“ äußert, obwohl die Figur auf dem Bildschirm den ursprünglichen Satz bereits beendet hat und ihre Lippenbewegung nicht mehr sichtbar ist. Darüber hinaus mangelt es auch an phonetischer Synchronität: Während *haben* zu hören ist, artikuliert die Figur den englischen Ausdruck *of room*, was mit den Lippenbewegungen nicht übereinstimmt.

Beispiel 4:

“The Big Bang Theory”, S01F15		
Original (Englisch)	Nachsynchronisation (Deutsch)	Voiceover (Bulgarisch)
<i>Leonard</i> : Excuse me? (6)	<i>Leonard</i> : Er hat bitte was?	<i>Ленърд</i> : Какво каза? (6.1)

Ein Beispiel für fehlende wörtliche Synchronität ist die Übersetzung von *Excuse me?*. Eine adäquate Übersetzung wäre beispielsweise *Моля?* (entspricht etwa *Wie bitte?*), da diese Wendung für den durchschnittlichen Zuschauer nachvollziehbar ist. Eine wörtliche Übersetzung würde hier die Authentizität der Übersetzung fördern und ihre Glaubwürdigkeit erhöhen.

Beispiel 5:

"The Big Bang Theory", S02F03		
Original (Englisch)	Nachsynchronisation (Deutsch)	Voiceover (Bulgarisch)
<p><i>Sheldon:</i> AFK. I'm playing Age of Conan, an online multiplayer game set in the universe of Robert E. Howard's Conan the Barbarian. <i>Penny:</i> Oh. <i>Sheldon:</i> Sheldor, back online. <i>Penny:</i> What's AFK? <i>Sheldon:</i> AFK. Away from keyboard. <i>Penny:</i> OIC. <i>Sheldon:</i> What does that stand for? <i>Penny:</i> Oh, I see? <i>Sheldon:</i> Yes, but what does it stand for?</p>	<p><i>Penny:</i> Was tust du da? <i>Sheldon:</i> Wieder AFK. Ich spiele „Age of Conan“, ein Online-Multiplayer-Spiel basierend auf der Welt von Robert E. Howards „Conan der Barbar“. <i>Penny:</i> Oh. <i>Sheldon:</i> Sheldor ist wieder online. <i>Penny:</i> Was heißt AFK? <i>Sheldon:</i> AFK. Away from keyboard. <i>Penny:</i> OIV. <i>Sheldon:</i> Wofür steht das denn? <i>Penny:</i> Oh, ich verstehe? <i>Sheldon:</i> Ja, aber wofür steht das?</p>	<p><i>Шелдън:</i> АФК. „Играя Age of Conan“, онлайн мултиплейър игра по „Конан Варварина“ на Робърт Е. Хауърд. <i>Пени:</i> О. <i>Шелдън:</i> Шелдор е на линия. <i>Пени:</i> Какво е АФК? <i>Шелдън:</i> АФК. Ставам от компютъра. <i>Пени:</i> А, ясно. <i>Шелдън:</i> Какво означава това? <i>Пени:</i> А, ясно? <i>Шелдън:</i> Чух те, но какво значи.</p>

Die Szene, in der Penny das Akronym *AFK* nicht versteht, illustriert die Schwierigkeiten bei der kinetischen Synchronität. Nach Sheldons Erklärung reagiert sie mit „Oh, ich verstehe“, was wie eine Abkürzung aus den Buchstaben *OIC* klingt. Sheldon interpretiert dies als Akronym und fragt nach dessen Bedeutung. Pennys verwirrter Gesichtsausdruck, der auf Sheldons Missverständnis reagiert, ist zentral für die Szene.

Im deutschen Text wird stattdessen *OIV* verwendet – ein Akronym, das weder bekannt noch nachvollziehbar ist. Dies führt dazu, dass Pennys Mimik der Verwirrung und des Staunens unlogisch erscheint, was eine Diskrepanz zwischen den verbalen und visuellen Elementen schafft.

Im bulgarischen Text fehlt eine Abkürzung vollständig, und der Satz wird mit „А, ясно.“ (entspricht etwa „Ah, klar“) übersetzt. Diese Lösung verfehlt jedoch die Darstellung von Sheldons Verwirrung sowie Pennys Gesichtsausdruck. Es mangelt hier insbesondere an kinetischer Synchronität. Eine bessere Lösung wäre eine Übersetzung wie *Aha*, die wie eine Abkürzung wirkt und sowohl Sheldons Missverständnis als auch Pennys Mimik logisch untermauert.

4. Fazit

Die vorliegende Analyse der Synchronitäten in der audiovisuellen Übersetzung zeigt eindrücklich, dass diese eine zentrale Rolle sowohl bei der Differenzierung zwischen audiovisuellen Übersetzungsverfahren und anderen Übersetzungsarten als auch bei der Bewertung der Qualität eines audiovisuellen Produkts einnehmen. Die Synchronitäten stellen nicht nur die Grundlage für die technische und künstlerische Umsetzung von Nachsynchronisation und Voiceover dar, sondern beeinflussen maßgeblich die Rezeption des Endprodukts durch das Publikum.

Die Beispiele verdeutlichen, dass die Vernachlässigung dieser Synchronitäten schwerwiegende Konsequenzen haben kann. Sie führen nicht nur zu Unstimmigkeiten zwischen den verbalen, visuellen und akustischen Elementen, sondern brechen auch den sogenannten Illusionsvertrag, der essenziell für das authentische Erleben eines audiovisuellen Werkes ist. Ein solcher Bruch beeinträchtigt die Wahrnehmung des Zuschauers und mindert die Qualität des übersetzten Produkts erheblich.

Gleichzeitig betont die Untersuchung die Notwendigkeit, Synchronitäten nicht lediglich als technische Anforderungen, sondern als kreative Herausforderungen zu betrachten, die es ermöglichen, die Inhalte des Originals präzise, kohärent und kontextsensitiv in die Zielkultur zu übertragen. Die Fähigkeit, diese Balance zu wahren, ist ein entscheidender Indikator für die Qualität der audiovisuellen Übersetzung.

Insgesamt können Synchronitäten als Kriterien für eine systematische Qualitätsbewertung von audiovisuellen Übersetzungen dienen. Sie ermöglichen eine differenzierte Analyse der Stärken und Schwächen von Übersetzungsentscheidungen und eröffnen damit Perspektiven für die Weiterentwicklung der AVÜ als wissenschaftliche Disziplin und berufliche Praxis. Diese Studie unterstreicht, dass die Berücksichtigung der Synchronitäten nicht nur eine Herausforderung, sondern auch eine Chance darstellt, die Qualität und Authentizität audiovisueller Produkte zu steigern und die ästhetische Erfahrung des Publikums nachhaltig zu verbessern.

BIBLIOGRAFIE

Bosseaux 2019: Bosseaux, C. Investigating Dubbing: Learning from the Past, Looking to the Future. – In: *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation*. Pérez-González, L. (ed.). New York: Routledge: 48 – 63.

Chaume 2012: Chaume, F. *Audiovisual Translation: Dubbing*. Manchester: St. Jerome.

Diaz-Cintas 2009: Diaz-Cintas, J. Introduction – Audiovisual Translation: An Overview of Its Potential. – In: *New Trends in Audiovisual Translation*. Diaz-Cintas, J. (ed.) New York: Multilingual Matters, 1 – 21.

Franco, Matamala und Orero 2010: Franco, E., A. Matamala, P. Orero. *Voice-over translation: An overview*. Bern: Peter Lang.

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

Luyken 1991: Luyken, G. *Overcoming Language Barriers in Television: Dubbing and Subtitling for European Audience*. Manchester: European institute for the Media.

Matamala 2019: Matamala, A. *Voice-over: Practice, Research and Future Prospects*. – In: *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation*. Pérez González, L. (ed.). Milton Park: Routledge, 64 – 81.

Matamala 2020: Matamala, A. Translating Non-fictional Genres: Voice-over and Off-screen Dubbing. – In: *The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility. Palgrave Studies in Translating and Interpreting*. Bogucki, Ł., M. Deckert (eds.). London, New York: Palgrave Macmillan, 133 – 148.

Orero 2009: Orero, P. Voice-over in Audiovisual Translation. – In: *Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen*. Cintas, J. D., G. Anderman (eds.). London, New York: Palgrave Macmillan, 130 – 139.

Pedersen 2007: Pedersen, J. *Scandinavian Subtitles: A Comparative Study of Subtitling Norms in Sweden and Denmark with a Focus on Extralinguistic Cultural References*. Doctoral thesis. Department of English, Stockholm University.

Sepielak 2016: Sepielak, K. Synchronization Techniques in Multilingual Fiction Voiced-over Films in Poland. – In: *International Journal of Communication* 10, 1054 – 1073 <<http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/viewFile/3559/1578>> [03.06.2022].

Tveit 2000: Tveit, J. Dubbing versus Subtitling: Old Battleground Revisited. – In: *Audiovisual Translation*. Cintas, J. D., G. Anderman (eds.). London, New York: Palgrave Macmillan, 85 – 96.

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