



impaginazione
Gabiella Clabot

© copyright Edizioni Università di Trieste, Trieste 2015.

Proprietà letteraria riservata.

I diritti di traduzione, memorizzazione elettronica, di riproduzione e di adattamento totale e parziale di questa pubblicazione, con qualsiasi mezzo (compresi i microfilm, le fotocopie e altro) sono riservati per tutti i paesi.

ISBN 978-88-8303-677-4 (print)
ISBN 978-88-8303-678-1 (online)

EUT Edizioni Università di Trieste
via Weiss 21, 34128 Trieste
<http://eut.units.it>
<https://www.facebook.com/EUTEdizioniUniversitaTrieste>

Mit Wörtern Bilder malen: ADLAB Richtlinien für die Audiodeskription

Redaktion
Aline Remael,
Nina Reviere,
Gert Vercauteren

Übersetzung
Birgit Roberts

Vorwort

VORWORT

Die Richtlinien, die in diesem Dokument vorgestellt werden, stellen das Ergebnis eines zwischen 2011 und 2014 durchgeführten Forschungsprojekts zur Audiodeskription (AD) für Blinde und Sehbehinderte dar, das von der Europäischen Union im Rahmen des Lifelong Learning Programms (LLP) finanziert wurde. Das Projekt wurde initiiert, weil es notwendig war, eine Reihe von zuverlässigen, einheitlichen und wissenschaftlich fundierten Richtlinien zu schaffen, um Kunst- und Medienprodukte durch die Bereitstellung von AD für blinde und Sehbehinderte zugänglich zu machen.

Diese Richtlinien wenden sich an professionelle Filmbeschreiber und Studenten, um ihnen die Produktion qualitativ hochwertiger Arbeit zu ermöglichen. Sie wenden sich jedoch auch an Personen, die im privaten oder beruflichen Bereich mit AD in Kontakt kommen und die Herausforderungen dieser Arbeit besser verstehen wollen. Die Richtlinien können als Ganzes gelesen werden, aber ihre Struktur erlaubt es auch, bestimmte Themen zu finden und das relevante Kapitel zu lesen. Die Kapitel sind in drei Abschnitte gruppiert: Abschnitt 1 ist eine Einführung in die AD und stellt einige verwandte Konzepte vor. Abschnitt 2 besteht aus Richtlinien für das Schreiben eines AD-Skripts, das für Kino oder Fernsehen aufgenommen wird. Abschnitt 3 befasst sich mit dem Herstellungsprozess von

AD und deren unterschiedlichen Formen und ermöglicht einen guten Einblick in die verschiedenen Produktionsschritte eines fertigen AD-Produkts. Die Kapitel in Abschnitt 3 enthalten Hintergrundinformationen und vermitteln so knapp wie möglich ein Maximum an Wissen über den AD-Produktionsablauf. Schließlich finden Sie in diesen Richtlinien noch eine Reihe von Anhängen: Muster für ein AD-Skript und eine Audio-Einführung, ein Glossar, das wichtige Begriffe definiert und zum Schluss ein Kapitel mit weiterführender Literatur.

Diese Richtlinien wurden redaktionell bearbeitet von Aline Remael, Gert Vercauteren und Nina Reviere (Universität Antwerpen) und beinhalten Textbeiträge folgender Autoren: Iwona Mazur, Uniwersytetu Adama Mickiewicza w Poznaniu; Gert Vercauteren, Aline Remael, Universität Antwerpen; Anna Maszerowska, Universitat Autònoma de Barcelona; Elisa Perego, Università di Trieste; Agnieszka Chmiel, Uniwersytetu Adama Mickiewicza w Poznaniu; Anna Matamala, Pilar Orero, Universitat Autònoma de Barcelona; Chris Taylor, Università di Trieste; Bernd Benecke, Haide Völz, Bayerischer Rundfunk; Nina Reviere, Universität Antwerpen; Josélia Neves, Instituto Politécnico de Leiria. Die deutsche Übersetzung wurde erstellt von Birgit Roberts, Redaktion hatten Bernd Benecke und Haide Völz.

An dieser Stelle wollen wir allen am ADLAB-Projekt Beteiligten danken, und insbesondere folgenden Personen: Manuela Francisco (Instituto Politécnico de Leiria) für ihre Arbeit an der E-Book-Version der Richtlinien, den Mitgliedern des beratenden Gremiums für ihre konstruktiven Vorschläge, Alex Varley (Media Access Australia) und Jan-Louis Kruger (Macquarie University, Australien) sowie allen Benutzervereinigungen, Organisationen, Museen, Anbietern und Unternehmen aus allen Partnerländern, die so freundlich waren, zu dem Projekt beizutragen, sowie allen anderen, die in irgendeiner Form einen Beitrag leisteten.

Darüber hinaus gilt unser Dank Pathé UK für die Erlaubnis, das AD-Skript von *Slumdog Millionär* zu benutzen, und Katrien Lievois, der wir für die Forschung zur Intertextualität bei AD („Audio-describing cinematographic allusions“, ein Vortrag, den sie auf der internationalen Konferenz „Media for All“ in Dubrovnik im September 2013 hielt) verpflichtet sind. Erwähnen möchten wir auch, dass die Beiträge von Iwona Mazur und Agnieszka Chmiel teilweise durch ein Forschungsstipendium des polnischen Ministeriums für Wissenschaft und Hochschulen für die Jahre 2012 bis 2014 finanziert wurden, das zum Zweck der Implementierung eines kofinanzierten, internationalen Projekts gewährt wurde (Vereinbarung Nummer 2494/ERASMUS/2012/2).

Bei Fragen zu diesen Richtlinien wenden Sie sich bitte an:

Prof. Christopher John Taylor
Centro Linguistico d'Ateneo
Università di Trieste
via Filzi 14
34132 TRIESTE
Italien
Tel: +39 (0)40 558 7603/2324
E-Mail: ctaylor@units.it

Bitte zitieren Sie diese Richtlinien wie folgt:

Remael, A., Reviers, N. und Vercauteren, G. (2014). Mit Wörtern Bilder malen: ADLAB Richtlinien für die Audiodeskription. Herausgegeben von ADLAB: Audio Description: Lifelong Access for the Blind. Online zu finden unter: www.adlab-project.eu

Inhalt

Vorwort	5
1. Einführung: Grundlegende Konzepte der Audiodeskription	11
1.1 Was ist Audiodeskription? Eine Definition	11
1.2 Überblick über den gesamten Prozess	12
1.3 Was ist eine Geschichte, und wie erzählt man sie?	13
1.3.1. Die Erschaffung einer Geschichte durch einen Autor oder Filmemacher	14
1.3.2. Die Rekonstruktion der Geschichte durch die Zuschauer	15
1.4 Audiodeskription: Von der visuellen zur verbalen Erzählung	18
1.4.1. Die gemischte Zielgruppe	18
1.4.2. Rekonstruktion der Geschichte, Äquivalenz und Objektivität	18
1.5 Wie man diese Richtlinien benutzt	19
2. Die Erarbeitung eines AD-Skripts	23
2.1 Die Bausteine einer Erzählung	23
2.1.1 Figuren und Handlungen	23
2.1.2 Das räumliche und zeitliche Setting und seine Kontinuität	28
2.1.3 Genre	32
2.2 Filmtechniken	36
2.2.1 Filmsprache	36
2.2.2 Geräusche und Musik	42
2.2.3 Schrift im Bild	46

2.2.4	Intertextuelle Bezüge	49
2.3	Die Sprache der AD	54
2.3.1	Wortwahl und Stil	54
2.3.2	Kohäsion	58
3.	Die Erstellung von AD und ihrer verschiedenen Formen	65
3.1	Technische Fragen	65
3.2	Audio-Einführungen	68
3.3	Die Verbindung von AD und gesprochenen Untertiteln	72
3.4	Einführung in andere Formen der AD	75
3.4.1	Das Beschreiben von Theateraufführungen	75
3.4.2	Beschreibende Führer: Zugang zu Museen, Kulturstätten und Kulturdenkmälern	80
4.	Anhänge	85
4.1	Beispiel eines AD-Skripts	85
4.2	Beispiel einer Audio-Einführung	87
4.3	Weitere Tipps für die Erstellung beschreibender Führer	91
4.4	Glossar	95
4.5	Weiterführende Literatur	101
4.6	Filmographie	108

1. Einführung: Grundlegende Konzepte der Audiodeskription

*Aline Remael, Nina Reviere, Gert Vercauteren,
Universität Antwerpen*

Diese Einführung beinhaltet den konzeptionellen Rahmen zur Audiodeskription, den Sie benötigen, um diese Richtlinien optimal nutzen zu können. Zunächst definiert sie kurz die AD und deren Produktionsprozess. Dann erklärt sie, wie Geschichten in audiovisuellem Material erzählt werden und führt die Hauptthemen ein, die in Abschnitt 2, Die Erarbeitung eines AD-Skripts, näher erläutert werden. Als nächstes folgt eine Beschreibung der Zielgruppe, gefolgt von der Diskussion zweier schwieriger Fragen bei der AD: Äquivalenz und Objektivität. Der letzte Abschnitt erklärt, wie man diese Richtlinien benutzen kann.

1.1 WAS IST AUDIODESKRIPTION? EINE DEFINITION

AD ist ein Service für Blinde und Sehbehinderte, der dieser Zielgruppe visuelle Kunst und Medien erschließt. Kurz gesagt bietet er eine verbale Beschreibung der relevanten (visuellen) Komponenten eines künstlerischen oder medialen Werks, sodass blinde und sehbehinderte Menschen dessen Form und Inhalt ins-

gesamt verstehen können. AD gibt es für verschiedene Arten künstlerischer oder medialer Inhalte und muss folglich verschiedenen Anforderungen gerecht werden. Beschreibungen von „statischer“ visueller Kunst, wie Gemälden oder Skulpturen, werden dazu eingesetzt, um Museen oder Ausstellungen für Blinde und Sehbehinderte zugänglich zu machen. Diese Beschreibungen können live, z. B. als Teil einer Führung, oder in aufgezeichneter Form im Rahmen eines Audio-guides angeboten werden. AD für „dynamische“ Kunst oder Medien muss etwas andere Bedingungen erfüllen. Die Beschreibungen der grundlegenden visuellen Elemente von Filmen, TV-Serien, Opern, Theateraufführungen, Musicals und Tanzaufführungen oder Sportveranstaltungen müssen in die „natürlichen Pausen“ der Originaltonspur einer Produktion eingefügt werden. Nur zusammen mit den originalen Geräuschen, der Musik und den Dialogen wird die AD zu einem kohärenten und sinnvollen Ganzen bzw. „Text“. AD für dynamische Produkte kann aufgezeichnet und zum Original-Soundtrack hinzugefügt werden (wie das bei Film und Fernsehen meist der Fall ist), oder sie kann live gesprochen werden (wie bei Veranstaltungen üblich).

Abhängig von der Art der Produktion müssen eventuell weitere Elemente dazukommen, um sie in vollem Umfang nutzbar zu machen. Bei Untertitelten Filmen müssen die Untertitel vorgelesen werden, die damit zu „gesprochenen Untertiteln“ (AST: audio subtitles) werden. Einige Filme oder Theaterproduktionen benötigen aus unterschiedlichen Gründen eine Einführung (Audio-Einführung, AI: audio introduction). Bei Ausstellungen in Museen kann Beschreibung mit sogenannten Touch Tours und anderen taktilen Informationen kombiniert werden. In jedem Fall können auf Websites weitere Informationen über eine Produktion oder eine Ausstellung zur Verfügung gestellt werden, solange auch diese für Blinde und Sehbehinderte zugänglich sind.

1.2 ÜBERBLICK ÜBER DEN GESAMTEN PROZESS

Die Erstellung und Verbreitung von AD ist ein komplexer Prozess, der eine Zusammenarbeit von Spezialisten verschiedener Disziplinen erforderlich macht: Filmbeschreibern, Sprechern oder Schauspielern, Tontechnikern und Benutzern. Auch wenn jeder AD-Anbieter seine eigene Best Practice hat, beinhaltet der Produktionsprozess für Filme und TV-Serien üblicherweise folgende Schritte:

- (1) Das AD-Skript schreiben:
 - Das Sichten und Analysieren des Ausgangsmaterials (im Weiteren als auch als ST (source text) bezeichnet). Dies kann das Anschauen ohne Bild beinhalten.
 - Das Verfassen der Beschreibungen in Form eines AD-Skripts (auch Zielmaterial oder TT (target text) genannt) und das Timen, um eine Überlappung mit anderen Kanälen des Soundtracks zu vermeiden, insbesondere mit den Dialogen.

- Das Überprüfen des AD-Skripts während man den Film schaut. Dies kann zusammen mit einem blinden oder sehbehinderten Kollegen erfolgen.
- (2) Das Proben der Beschreibungen mit den Sprechern und das Vornehmen letzter Korrekturen. Manchmal sind der Autor des AD-Skripts und der (oder einer der) Sprecher ein und dieselbe Person.
- (3) Die Aufzeichnung der Audiodeskription mit Sprechern oder synthetischen Stimmen.
- (4) Das Mischen der Audiodeskription mit der original Tonspur in einem angemessenen Format (je nachdem, ob es sich um eine DVD, das Kino oder ein Festival handelt).

Diese Richtlinien befassen sich in der Hauptsache mit dem Schreiben von AD-Skripten (Schritt 1). Dieser Prozess ist bei allen Arten von AD mehr oder weniger gleich, egal ob sie für einen Film, das Theater oder andere visuelle Medien gedacht sind. Aber der Produktionsprozess für live-AD beinhaltet natürlich nicht die Schritte 3 und 4. Außerdem unterscheidet sich der Aufnahmeprozess für Audioguides mit AD sehr von dem für Filme.

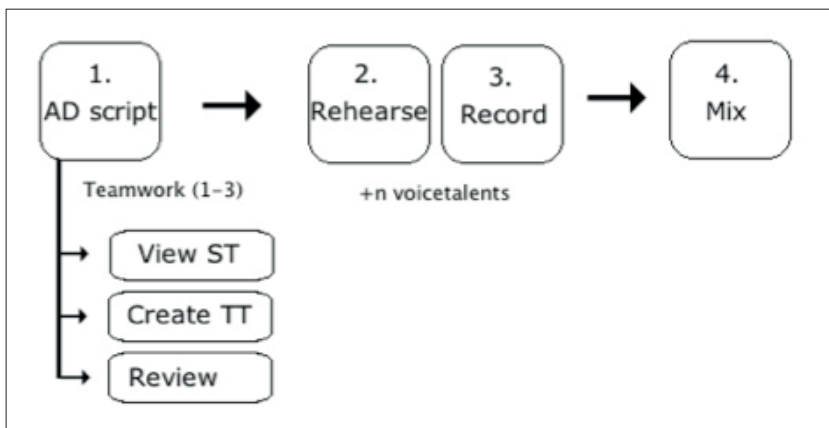


BILD 1: Der AD-Produktionsprozess

1.3 WAS IST EINE GESCHICHTE, UND WIE ERZÄHLT MAN SIE?

Eines der grundlegenden theoretischen Prinzipien, die dem Ansatz in diesen Richtlinien zugrunde liegen, ist, dass viele Filme, Fernsehsendungen, Theaterstücke usw. ihren Zuschauern ein Erlebnis (bzw. einen „erlebten Eindruck“ im

Sinne von Benecke 2014) bieten wollen, die auf einer Geschichte bzw. einer narrativen Schilderung aufbaut. Aufgrund ihres inhärent multimodalen Wesens werden Geschichten, die in diesen und anderen audiovisuellen Produkten erzählt werden, blinden und sehbehinderten Zuschauern nur teilweise zugänglich sein. Es ist deshalb die Aufgabe des Beschreibers, die Informationen zur Verfügung zu stellen, zu denen diese Zuschauer keinen Zugang haben, damit sie die Geschichte, die das Ausgangsmaterial erzählt, möglichst komplett rekonstruieren können. Diese Aufgabe besteht aus zwei Teilen, die sich auch in der Struktur der verschiedenen Kapitel in diesen Richtlinien widerspiegeln: Die Beschreiber müssen zunächst den ST analysieren, um herauszufinden, welche Geschichte die Filmemacher erzählen wollen, und mit welchen Prinzipien und Techniken sie dies tun. Dann müssen die Beschreiber entscheiden, welche narrativen Elemente in den TT bzw. das AD-Skript übernommen werden, und wie sie deren Beschreibung formulieren möchten.

Je besser Filmbeschreiber verstehen, wie Filmemacher ihre Geschichten erzählen, und wie Zuschauer sie rekonstruieren, umso besser werden sie dazu in der Lage sein, eine AD zu schreiben. Deshalb geben die nächsten Absätze eine kurze Einführung in die Hauptprinzipien filmischen Erzählens und in die Rekonstruktion der Geschichte durch die Zuschauer.

1.3.1 *DIE ERSCHAFFUNG EINER GESCHICHTE DURCH EINEN AUTOR ODER FILMEMACHER*

Es ist unmöglich, in diesem Abschnitt ausführlich auf sämtliche narratologischen Prinzipien einzugehen, die dem filmischen Erzählen zugrunde liegen, aber, allgemein formuliert, ist filmisches Erzählen ein Prozess in drei Schritten, bei denen Autoren oder Filmemacher Elemente zweier erzählerischer Hauptbausteine kombinieren. Im ersten Schritt entscheidet der Autor 1) welche Figuren Teil der Geschichte sein sollen und welche Handlungen diese ausführen oder durchleben, und 2) in welchem räumlichen und zeitlichen Rahmen diese Handlungen stattfinden. Im zweiten Schritt entscheidet der Autor, wie genau die Geschichte erzählt wird:

- Er entscheidet über die Reihenfolge, in der die Handlung präsentiert wird. Er kann sie entweder chronologisch zeigen oder ihre Abfolge aus verschiedenen Gründen abändern: Er kann Rückblenden benutzen, um eine bestimmte Eigenheit einer Figur zu erklären, oder einfach nur, um die Handlung zu verzögern und Spannung zu erzeugen. Er kann zwei verschiedene Handlungsstränge nacheinander oder abwechselnd zeigen, um Parallelen und Unterschiede zwischen ihnen herauszuarbeiten. Er muss auch über die Häufigkeit von Handlungen entscheiden: Er kann eine Handlung mehr als einmal zeigen (vielleicht aus dem Blickwinkel verschiedener Figuren) oder auch gar nicht, zum Beispiel, damit die Zuschauer über etwas nachgrübeln. Und schließlich

muss er die Dauer von Handlungen bestimmen, d.h. ob er sie in ihrer normalen Geschwindigkeit oder im Zeitraffer zeigt (z.B. um weniger wichtige Teile der Erzählung auszulassen, oder einen komischen Effekt zu erzielen), oder ob sie in Zeitlupe zu sehen sein sollen (z.B. um die psychische Reaktion einer Figur auf ein Ereignis zu zeigen, oder um das Erzähltempo zur Erzeugung von Spannung zu drosseln).

- Der Autor entscheidet über die Eigenschaften der Figuren, ihre physischen Charakteristika, ihre psychischen Eigenheiten und ihr Verhalten.
- Und schließlich muss der Autor noch den räumlichen und zeitlichen Rahmen und dessen Details festlegen. Mit anderen Worten: Er muss entscheiden wann und wo die Handlung spielt.

Während der ersten beiden Schritte ist die Geschichte tatsächlich noch ein abstraktes Konstrukt. Erst im dritten Schritt bestimmt der Autor, wie er sie konkret präsentieren möchte. Im Fall von Filmen und anderen aufgezeichneten audiovisuellen Produkten bedeutet das den Einsatz verschiedener Filmtechniken, um zu entscheiden, was gezeigt wird (z.B. eine Nahaufnahme, um die emotionale Reaktion einer Figur auf ein Ereignis darzustellen oder eine Panorama-Einstellung, um eine grandiose Landschaft zu zeigen), wie es gezeigt wird (z.B. eine spezielle Kameraperspektive, um die Überlegenheit einer Figur gegenüber einer anderen darzustellen oder eine schwarz-weiß gefilmte Szene, die eine Traumsequenz kennzeichnet) oder in welchem Verhältnis die verschiedenen Einstellungen zueinander stehen (z.B. eine Rückblende, die erklärt, wie eine Figur von einem Ort an den anderen kommt, etc.). Ein sehr wichtiger Aspekt im Hinblick auf dieses Verhältnis ist, dass der Autor oder Filmemacher auf Kontinuität achtet, d.h. er muss sicherstellen, dass die Techniken, mit denen er die verschiedenen Einstellungen zusammenstellt, ein kohärentes und konsistentes Ganzes ergeben. Diese Techniken haben jedoch nicht nur eine narrative Funktion. Sie werden auch dazu benutzt, den Stil des ST zu bestimmen, und sie sorgen für dessen Zusammenhalt.

Mit anderen Worten: Die Erschaffung einer filmischen Erzählung ist ein hochkomplexer Prozess, der in verschiedenen Schritten erfolgt und fast unbegrenzte Möglichkeiten eröffnet, was die Auswahl und Kombination seiner verschiedenen Elemente betrifft. Erst nach sorgsamer Analyse von Inhalt und Stil des ST kann der Beschreiber einen AD-Text erstellen, der den ST wiedergibt.

1.3.2 *DIE REKONSTRUKTION DER GESCHICHTE DURCH DIE ZUSCHAUER*

Geschichten werden nie in einem Vakuum erschaffen. Sie sind zum Lesen gedacht, zum Anhören oder Anschauen durch ein Publikum, das den Weg, dem der Autor folgte, umgekehrt geht, wie im vorigen Kapitel beschrieben. Anders

gesagt: Dem Publikum wird eine konkrete Erzählung präsentiert, die es interpretieren und verarbeiten muss, um zu dem ursprünglichen, abstrakten (chronologischen) Konstrukt zurückzukommen, mit dem der Autor begann. Dies ist teilweise ein individueller Prozess, der von Wissen und Hintergrund individueller Zuschauer abhängt. Zu einem sehr großen Teil ist diese Rekonstruktion der Geschichte durch die Zuschauer jedoch ein mehr oder weniger universeller Prozess, den wir alle beherrschen. Zuschauer rekonstruieren Geschichten anhand allgemeiner Prinzipien, und ein besseres Verständnis dieser Prinzipien kann Filmbeschreibern dabei helfen zu entscheiden, was sie in ihre Beschreibungen aufnehmen, und wie sie es formulieren, um den Prozess der Rekonstruktion der Geschichte für Blinde und Sehbehinderte zu erleichtern.

Im Grunde rekonstruieren Zuschauer Geschichten, indem sie mentale Modelle von ihnen erstellen, d.h. mentale Konstrukte davon, wer was mit wem getan oder jemandem angetan hat, wo es passierte, wann und warum. Diese Einführung erlaubt uns keine erschöpfende Behandlung der Konstruktion mentaler Modelle durch die Zuschauer, aber man kann diese schematisch wie folgt darstellen:

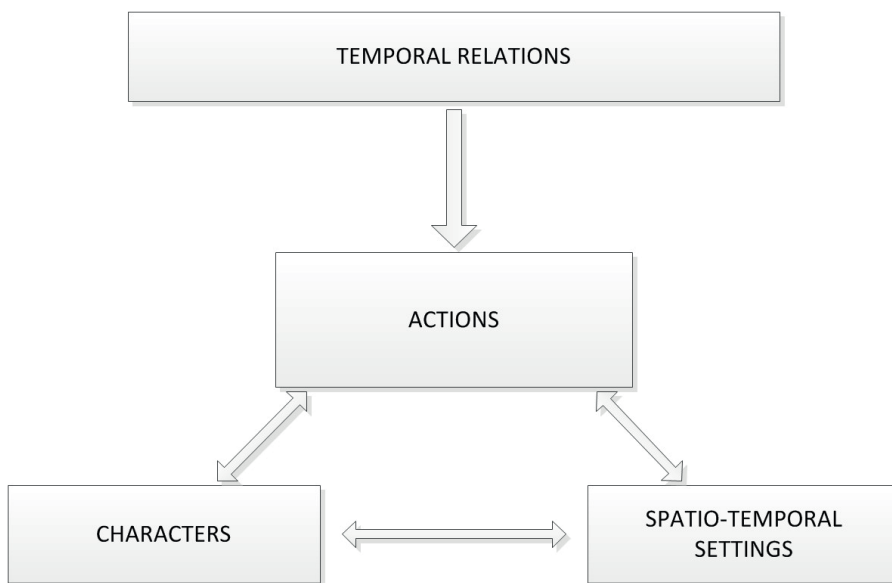


BILD 2: Mentale Modelle der Rekonstruktion von Geschichten

Im Zentrum stehen die Handlungen, die die Geschichte vorantreiben. Sie nehmen in dem Modell eine zentrale Position ein, an die sich alle anderen Aspekte angliedern. Das heißt also, wenn die Zuschauer eine Geschichte verarbeiten und interpretieren, schauen sie auf die Handlungen, die vorgenommen werden und

kombinieren sie mit anderen Informationen aus der Geschichte: den Figuren, die Handlungen verursachen oder die sie durchleben und dem räumlichen und zeitlichen Rahmen, in dem diese stattfinden. Zusätzlich verarbeiten die Zuschauer das zeitliche Verhältnis zwischen den verschiedenen gezeigten Handlungen, um deren chronologische Abfolge zu rekonstruieren. Während die Geschichte fortschreitet, aktualisieren die Zuschauer ihr mentales Modell davon ständig und fügen neue Informationen hinzu, um zu bestätigen, was sie bereits wussten oder sich erschlossen hatten, und sie passen existierende Informationen oder Annahmen durch später erhaltene Informationen an.

Wie auch das filmische Erzählen ist diese Rekonstruktion der Geschichte ein hochkomplexer Prozess, der, einfach gesagt, aus zwei Ebenen besteht. Auf der ersten Ebene erstellen die Zuschauer Rahmen, die ihnen als Kontext für alle Ereignisse der Geschichte dienen. Diese Rahmen enthalten Informationen über die anwesenden Figuren und die räumlichen und zeitlichen Umstände, in denen die Ereignisse stattfinden. Sie werden mit allgemeinen Labels belegt, z.B. „John“, „London“, „1997“. Auf der zweiten Ebene werden diesen Labels zusätzliche, detailliertere Informationen hinzugefügt: „John ist ein dunkelhaariger Mann in den Vierzigern. Seine Wohnung befindet sich in einem ganz bestimmten Viertel. Es ist ein sonniger Sommertag im Jahr 1997.“ Ein Beispiel für einen „Rahmen“ könnte das Büro einer Figur sein, und ein Beispiel für eine detaillierte Information die genaue Beschreibung eines ganz bestimmten Stuhls in diesem Büro. Solch ein scheinbar zweitrangiges Element im Bildaufbau kann wichtig sein, wenn es eine symbolische Funktion hat.

Wenn ein neues Ereignis präsentiert wird, prüfen die Zuschauer, ob sie dieses einem bereits existierenden Rahmen zuordnen können, ob ein bestehender Rahmen aktualisiert werden muss (z.B. weil ein räumliches und zeitliches Setting gleich bleibt, aber Figuren den Schauplatz verlassen oder neue hinzukommen), oder ob ein neuer Rahmen erstellt werden muss (ein neuer Schauplatz beispielsweise). Diese Rahmen bilden die Basis für das Verständnis der Geschichte: Wenn die Zuschauer ein Ereignis (z.B. einen Mord) nicht einem Rahmen (z.B. einer zukünftigen Erbschaft) zuordnen können, oder sie keinen neuen Rahmen für ein bestimmtes Ereignis erstellen können (z.B. eine unerklärliche Veränderung der Beziehung zwischen zwei Figuren), können sie der Geschichte (vorübergehend oder dauerhaft) nicht mehr folgen.

Im Kontext der AD bedeutet dies, die Beschreiber müssen vor allen Dingen sicherstellen, dass ihre AD (in Verbindung mit dem ST) alle nötigen Hinweise enthält, die es blinden und sehbehinderten Zuschauern erlauben, einen Kontext für jedes in der Geschichte stattfindende Ereignis zu schaffen. In einem zweiten Schritt wählen sie die Detailinformationen aus, die auf den jeweiligen Kontext passen.

1.4 AUDIODESKRIPTION: VON DER VISUELLEN ZUR VERBALEN ERZÄHLUNG

1.4.1 DIE GEMISCHTE ZIELGRUPPE

Die Hauptzielgruppe für AD sind blinde und sehbehinderte Zuschauer. Diese Zielgruppe ist jedoch sehr inhomogen. Einige Menschen wurden blind geboren (eine Minderheit), einige erblindeten bereits früh oder erst später im Leben (z.B. durch eine Erkrankung). Andere sind verschieden stark und auf verschiedene Weise sehbehindert. Kurz gesagt, besteht die Zielgruppe aus Untergruppen, die sich alle aus Individuen mit verschiedenen visuellen Erfahrungen und unterschiedlichem Wissen über die Welt zusammensetzen. Aus wirtschaftlichen und praktischen Gründen zielt AD heute darauf ab, all diese Menschen zu erreichen. Dadurch besteht ein Teil der Herausforderung darin, die goldene Mitte zu finden, die den ST allen zugänglich macht.

Darüber hinaus wird AD aus den verschiedensten Gründen von einer großen bzw. wachsenden Zahl sehender Zuschauer genutzt. Immigranten können AD dazu nutzen, die Sprache ihrer neuen Heimat zu erlernen, Kinder können sie beim Spracherwerb nutzen, Menschen, die unter ADHS leiden, können die Informationen in der AD nutzen, um sich auf die Sendung zu konzentrieren. All dies bedeutet, dass einige Nutzer sich teilweise noch auf visuelle Informationen stützen, anderen hingegen nutzen die AD wie ein Hörbuch. Dies wirkt sich stark auf die Synchronie zwischen AD, Geräuschen/Dialogen und Bildern aus.

1.4.2 REKONSTRUKTION DER GESCHICHTE, ÄQUIVALENZ UND OBJEKTIVITÄT

Filmbeschreiber sind auch Zuschauer. Daher wird die filmische Geschichte, die sie erzählen, auch immer ihre eigene Interpretation eines Films sein. Verschiedene Filmbeschreiber produzieren (leicht) verschiedene Audiodeskriptionen. AD ist also anderen Formen der Übersetzung ähnlich.

In der Übersetzungswissenschaft (TS: translation studies) wird der Begriff Äquivalenz immer noch dazu benutzt, die Beziehung zwischen Ausgangsmaterial und Zielmaterial zu beschreiben. Aber der Begriff gilt auch als problematisch, da diese „Äquivalenz“ sehr schwer zu definieren ist und nie absolut sein kann. Verglichen mit dem ST enthält jede Übersetzung Auslassungen, Zusätze, Umformulierungen etc. Im Fall von AD ist das Konzept noch problematischer: Wann ist die verbale Umsetzung einer audiovisuellen Produktion „äquivalent“ zum gesprochenen bzw. visuellen ST? Dafür gibt es keine hieb- und stichfeste Definition. Andererseits will die AD ihrer Zielgruppe ein Erlebnis ermöglichen, die dem Erlebnis der sehenden Zielgruppe vergleichbar ist, wobei auch diese sich aus Individuen zusammensetzt, die jeder für sich den Film verschieden sehen.

Aber das Anschauen von Filmen und TV-Serien ist auch ein selbstverständliches Sozialverhalten. Einen Film zu erleben, gibt Blinden und Sehbehinderten die Möglichkeit der Teilhabe an der Welt der Sehenden. Folglich wird von der AD Respekt für das Genre des ST und die jeweils darin erzählte Geschichte erwartet, zu der die akustischen Kanäle des Films beitragen. Außerdem ist das Anschauen von Filmen eine Freizeitaktivität. Deshalb soll die AD nicht einfach nur die als fehlend angesehenen Informationen liefern. Sie soll ihren Nutzern auch ein angenehmes Erlebnis ermöglichen, ohne ihre Fähigkeiten zur Informationsverarbeitung überzustrapazieren.

Obwohl „Objektivität“ ein Ziel der AD ist, das in vielen früheren AD-Richtlinien enthalten ist, sieht doch nie jemand einen Film genauso wie man selbst, wie Sie sicher aus Diskussionen mit Freunden wissen. Dies trifft natürlich auch auf blinde und sehbehinderte Zuschauer zu, denn sie sind eine genauso heterogene Gruppe wie die sehenden Zuschauer. Auch AD ist immer bis zu einem gewissen Punkt subjektiv, da sie auf der Interpretation des Filmbeschreibers basiert. Abgesehen davon beinhaltet die Umsetzung von Bildern in Worte oft, dass visuelle Informationen, je nachdem, was die Geschichte erfordert, mehr oder weniger explizit gemacht werden, was zu kleineren Bedeutungsverschiebungen führt. Das ist unvermeidlich. Unvermeidlich ist auch, dass die AD die blinden und Sehbehinderten Zuschauer bis zu einem gewissen Grad „führt“. Eine Balance zwischen der persönlichen Interpretation und Ausdrucksweise (Subjektivität) und einer mehr auf dem Text basierenden Interpretation und Ausdrucksweise (Objektivität) zu finden, die für weitere Interpretationen durch die blinden und sehbehinderten Nutzer Raum bietet, gehört zur Beherrschung der Entscheidungsprozesse und der Schreibkompetenz bei der AD, die in verschiedenen Kapiteln der vorliegenden Richtlinien erörtert werden.

1.5 WIE MAN DIESE RICHTLINIEN BENUTZT

Die vorausgegangenen Abschnitte illustrierten die Wichtigkeit detaillierter Analyse des Texts und des Kontexts, in dem er entstand, um eine professionelle AD zu erstellen, die klar und unterhaltend ist. Diese Analyse besteht aus dem genauen Studium des Ausgangsmaterials, inklusive Hintergrundrecherche über das Material und seiner Produktion. All das fließt in Ihre Überlegungen als Beschreiber mit ein, wenn Sie entscheiden, was in den TT aufgenommen wird und auf welche Weise, und das immer mit Blick auf die spezielle aber heterogene Zielgruppe. Alles, was Sie für die AD entscheiden, wird immer auch vom jeweiligen Kontext bestimmt, in dem ein bestimmtes narratives Ereignis (z.B. die Einführung einer Figur) stattfindet, und oft wird es mehr als eine Möglichkeit geben, es zu beschreiben. Abschnitt 2, das Erarbeiten eines AD-Skripts, soll Ihnen dabei helfen, Ihre eigenen Entscheidungen zu treffen und angemessene Strategien zu finden.

Jedes Kapitel dieses Abschnitts geht auf eine besondere Schwierigkeit beim Erstellen eines AD-Skripts ein (Figuren und Handlung, räumliches und zeitliches Setting, Genre, Filmsprache, Geräusche und Musik, Schrift im Bild, intertextuelle Bezüge, Wortwahl und Stil, Kohäsion) und hat die gleiche Grundstruktur. Zuerst wird der Gegenstand definiert. Danach hilft ein Abschnitt mit der Überschrift „Analyse des Ausgangsmaterials“ dabei, die richtigen Fragen zum Thema zu stellen. Diese Fragen erlauben es Ihnen, zu analysieren, was die Produktion ihren Nutzern vermitteln möchte, und wie sie das tut. Insbesondere werden Sie durch die Fragen besser verstehen, wie das Medium Film die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf die wichtigsten Elemente der Erzählung lenkt. Diese Erkenntnisse ermöglichen es Ihnen, zwischen den Hauptelementen und den sekundären Elementen mit geringerer Relevanz zu unterscheiden. Diese Fähigkeit ist von entscheidender Bedeutung, da die Zeit für AD sehr begrenzt ist. Zum Schluss gibt Ihnen der Abschnitt „Erarbeitung des Zielmaterials“ mögliche Strategien an die Hand, mit denen Sie entscheiden können, wie sich Ihre Erkenntnisse in ein AD-Skript übersetzen lassen.

Danach werden Sie in der Lage sein, Ihren eigenen Entscheidungsfindungsprozess zu entwickeln, der gewöhnlich aus folgenden Schritten besteht:

- (1) Entscheiden Sie, welche narrativen Elemente idealerweise in die AD mit einbezogen werden sollten.
- (2) Finden Sie die „stillen Pausen“ im Ausgangsmaterial, bestimmen Sie, wie lang diese sind, und wie viel AD darin Platz hat.
- (3) Entscheiden Sie, welche Elemente über andere Kanäle außer dem visuellen vermittelt werden, z.B. durch Geräusche oder Dialoge.
- (4) Aufbauend auf den Schritten 1, 2 und 3 entscheiden Sie, ob ein bestimmtes narratives Element ausgelassen wird (weil es keine Zeit gibt, oder weil es aufgrund anderer Kanäle redundant ist), oder ob es beschrieben wird. In Zweifelsfällen notieren Sie sich, dass Sie die Stelle eventuell mit einem blinden oder sehbehinderten Kollegen diskutieren.
- (5) Für jene Elemente, die beschrieben werden müssen, entscheiden Sie, wo deren AD erscheinen soll, und wie sie formuliert wird.

Es gibt für die Beschreibung eines narrativen Ereignisses Strategien mit abgestufter Deutlichkeit, die in jedem der folgenden Kapitel erklärt und illustriert werden. Allerdings implizieren sie die Wahl zwischen „objektiver“ Beschreibung dessen, was auf dem Bildschirm zu sehen ist (dem einen Extrem), der genaueren Wiedergabe dessen, was zu sehen ist (dem Mittelweg) oder der Erklärung des visuellen Elements (dem anderen Extrem). Ein Beispiel:

„Eine Rückblende“ oder „Im Jahr 1930“
„Ihre Augen sind weit offen“ oder „Sie ist erstaunt.“
Oder ein Mischung aus beidem: „Ihre Augen sind weit geöffnet vor Erstaunen.“

Das Ziel von Abschnitt 3 über die Erstellung von AD und ihre verschiedenen Formen ist ein besseres Verständnis Ihrer Rolle als Filmbeschreiber im gesamten AD-Prozess. Es wird Ihnen dabei helfen, die Entscheidungen anderer Spezialisten im Produktionsprozess der AD besser zu verstehen, was z.B. die Art der Redaktion und die Auswahl der Stimmen für die Aufnahmen angeht. Da es wünschenswert ist, dass Sie sich des gesamten Prozesses bewusst sind, enthält dieser Abschnitt Kapitel über technische Fragen, wie die Vorbereitung des Skripts für die Aufnahme oder die Bereitstellung von gesprochenen Untertiteln. Dadurch werden Sie sich als Autor im AD-Prozess einordnen und sich mit den technischen Gegebenheiten, den Herausforderungen mehrsprachiger AD-Produktionen und den Varianten aufgenommener AD vertraut machen können. Darüber hinaus enthält Abschnitt 3 Kapitel mit Hintergrundinformationen zu den wichtigsten AD-Varianten (Audio-Einführungen, Kombinationen aus AD und gesprochenen Untertiteln, AD für Theaterproduktionen und beschreibende Führer für Museen, Kulturstätten und Kulturdenkmäler). In den Anhängen in Abschnitt 4 finden Sie u.a. ein detailliertes Glossar und eine Liste mit weiterführender Literatur.

2. Erarbeiten eines AD-Skripts

2.1 DIE BAUSTEINE VON ERZÄHLUNGEN

2.1.1 FIGUREN UND HANDLUNG

*Iwona Mazur
Uniwersytetu Adama Mickiewicza w Poznaniu*

WAS SIND FIGUREN?

Figuren und ihre Handlungen und Reaktionen sind grundlegende Elemente filmischer Erzählungen. Sie treiben die Geschichte voran. Figuren verfügen über einen physischen Körper, aber auch über Eigenschaften wie Fähigkeiten, Ansichten, Gewohnheiten und Vorlieben. Wenn eine Figur nur über wenige Eigenschaften verfügt, wird sie als eindimensional bezeichnet, hat sie viele Eigenschaften (manchmal auch widersprüchlicher Art), ist sie dreidimensional. Im Film werden die Eigenschaften von Figuren meist sehr früh und recht direkt vermittelt.

Wir lernen Figuren durch ihre körperliche Erscheinung, durch ihre Handlungen und Reaktionen kennen (die sich z.B. durch Gestik und Mimik zeigen) und auch durch das, was sie sagen, und wie sie es sagen. In *Der Teufel trägt Prada* (Frankel, 2006) beispielsweise ist die Art, wie Andrea sich kleidet (und die Verwandlung, die sie durchmacht) ein wichtiger Teil der Erzählung. In *Inglourious Basterds* (Tarantino, 2009) wird Oberst Landas Akribie durch seine Handlungen deutlich: sein genaues Ausrichten von Schreibutensilien auf dem Tisch, als er LaPadite vernimmt, oder die Art, wie er in einem Café in Paris Strudel isst, während er mit Shosanna spricht. In *Verrückt nach Steve* (Traill, 2009) hingegen, sind Marys emotionale Reaktionen, die sich in ihren Grimassen und ihrem Herumzappeln widerspiegeln, ein wichtiger Teil ihrer Charakterisierung. Und schließlich zeigt sich die neurotische Art von Alvy Singer in *Der Stadtneurotiker* (Allen, 1977) im Wesentlichen durch das, was er sagt und die Art, wie er es sagt. Figuren können uns aber auch durch die Reaktion anderer auf sie offenbart werden und auch durch ihre Umgebung (siehe Kapitel 2.1.2. über das räumliche und zeitliche Setting) oder durch die Mittel filmischer Techniken. In *An ihrer Seite* (Polley, 2006) wird die sich entwickelnde Alzheimer-Erkrankung der Hauptfigur durch die sprunghafte und nicht immer chronologische Reihenfolge der Szenen gespiegelt (weitere Informationen zu Filmtechniken siehe Kapitel 2.2.1.).

Bei der Analyse Ihres Ausgangsmaterials können Sie folgende Checkliste benutzen, um die Art und Rolle der Figuren herauszuarbeiten:

- Eine Geschichte hat üblicherweise mindestens eine Hauptfigur (Protagonist, Antagonist). Hauptfiguren bringen die Geschichte am meisten voran. Zusätzlich kann es Nebenfiguren geben, deren Rolle in der Geschichte zweitrangig ist, obwohl ihre Bedeutung für den Film oder die jeweilige Szene beträchtlich sein kann. Normalerweise gibt es auch noch Figuren im Hintergrund (sie werden von den sogenannten Statisten gespielt). Insbesondere Kriegs- und Monumentalfilme setzen oft sehr viele Statisten ein.
- Figuren können noch unbekannt oder bekannt sein. Wenn eine Figur neu ist, kommt sie im Film zum ersten Mal vor. Wenn sie bekannt ist, kommt sie erneut vor, entweder mit dem gleichen (oder ähnlichem) oder verändertem Äußerem. Ein Beispiel ist die Figur Michael Dorsey aus *Tootsie* (Pollack, 1982). Der von Dustin Hoffman verkörperte Protagonist beginnt, sich wie eine Frau zu kleiden und sich in „Dorothy Michaels“ zu verwandeln.
- Figuren können auch für die zeitliche Strukturierung verwendet werden (siehe Kapitel 2.1.2.). Ihr verändertes Aussehen kann das Vergehen von Zeit deutlich machen (z.B. bei Benjamin Button, der in *Der seltsame Fall des Benjamin Button* (Fincher, 2008) jünger wird), oder es zeigt eine Rück- oder Vorausblicke an. Ein Beispiel aus *Slumdog Millionär* (Boyle & Tandan, 2008) ist

Jamal Malik, der während der Spielshow im Fernsehen 18 Jahre alt ist, aber als Fünf- oder Zehnjähriger in den Rückblenden zu sehen ist, die sein Leben nicht chronologisch abbilden. Die Geschichte springt also zwischen verschiedenen Phasen von Jamals Leben (Kindheit, Jugend) hin und her.

- Figuren können in einer Beziehung zueinander stehen oder miteinander verbunden sein. Zum Beispiel in *Wedding Planner – verliebt, verlobt, verplant* (Shankman, 2001) trifft die Titelfigur Mary einen Mann namens Steve und verliebt sich in ihn. Später entpuppt er sich als Eddie, der Verlobte einer Kundin.
- Figuren können authentisch sein oder fiktional. Während fiktionale Figuren vom Drehbuchautor erdacht sind, orientieren sich authentische an tatsächlichen Personen. Sie können von Schauspielern dargestellt werden (z.B. wird Virginia Woolf in *The Hours – Von Ewigkeit zu Ewigkeit* von Nicole Kidman dargestellt und Julia Child in *Julie & Julia* (Ephron, 2009) von Meryl Streep), oder aber sie spielen sich selbst (bei einem sogenannten Cameo-Auftritt). In *Der Teufel trägt Prada* (Frankel, 2006) gibt es z.B. einen Cameo-Auftritt des Modedesigners Valentino Gravani. Authentische Figuren können dem Publikum entweder bekannt oder unbekannt sein. Bei bekannten authentischen Figuren nimmt man an, dass sie dem größten Teil der Zielgruppe bekannt sind, während sie wenig bekannte authentische Figuren vielleicht nicht kennt. Dies kann von Kultur zu Kultur und von Land zu Land sehr unterschiedlich sein. Man kann z.B. davon ausgehen, dass der amerikanische Koch- und Fernsehstar Julia Child den meisten amerikanischen Zuschauern ein Begriff ist, dass dies außerhalb der USA jedoch nicht unbedingt der Fall ist (siehe auch Kapitel 2.2.4. über intertextuelle Bezüge).
- Figuren können real oder unwirklich sein. Letztere sind besonders bei Science-Fiction, Fantasy- und Kinderfilmen beliebt, z.B. die Figur E.T. in *E.T. – Der Außerirdische* (Spielberg, 1982), die Hobbits und Gollum in *Der Herr der Ringe* (Jackson, 2001-03) oder der Zinnmann (bzw. Blechmann) aus *Der Zauberer von Oz* (Langley, 1939).
- Figuren können eine symbolische Funktion haben: Sie können für eine Gruppe von Menschen, eine soziale Schicht, einen Beruf, ein Stereotyp oder eine Idee stehen. Ein Beispiel ist Stacey Jaxx in *Rock of Ages* (Shankman, 2012), ein typischer Rockstar sowohl was das Aussehen als auch das Verhalten betrifft.

ERARBEITUNG DES ZIELMATERIALS

Wenn Sie einen Film auf seine Figurentypen und deren Funktionen hin analysiert haben, können Sie das Verfassen der Beschreibung in Angriff nehmen.

- Bestimmen Sie die Hauptfiguren und alle wichtigen Nebenfiguren. Diese werden wahrscheinlich in Ihrer Beschreibung zentrale Bedeutung haben. Falls es symbolische Figuren gibt, definieren Sie, welche Eigenschaften diese zu Repräsentanten einer Gruppe oder Idee machen.
- Bestimmen Sie, auf welche Weise sich die Figuren und ihre Eigenschaften am meisten offenbaren (z.B. durch ihre Erscheinung, Handlungen, Reaktionen oder Dialoge). Dadurch zeigt sich, was in Ihrer Beschreibung Vorrang haben sollte. Falls es jedoch genügend Zeit zwischen den Dialogen gibt, beschreiben Sie das Äußere einer Figur, auch wenn dies nicht der entscheidende Faktor ist. Dadurch können Blinde die Geschichte besser visualisieren.
- Entscheiden Sie, ob es authentische Figuren im Film gibt. Ist dies der Fall, überlegen Sie, ob diese der Zielgruppe bekannt sind oder nicht (siehe Beispiele unten). Schauen Sie, ob es Cameo-Auftritte gibt, die für die Geschichte wichtig sind.
- Identifizieren Sie unwirkliche Figuren und legen Sie deren offensichtlichste Eigenschaften fest (siehe Beispiele unten). Entscheiden Sie, ob Sie diese durch eine Form von Vergleich beschreiben, z.B. „Ohren wie ein Kaninchen“.
- Finden Sie heraus, welche Beziehungen oder Verbindungen zwischen den Figuren bestehen. Entscheiden Sie, ob sie diese Verbindungen explizit nennen, oder ob die Zuschauer sich diese durch die Dialoge und die Handlung selbst erschließen sollen.
- Legen Sie fest, ob eine Figur unbekannt oder bekannt ist.
- Falls die Figur noch unbekannt ist, entscheiden Sie, ob Sie deren Namen sofort nennen oder warten, bis der Name im Film fällt. Bei dieser Entscheidung sollten Sie den Moment in Betracht ziehen, in dem der Name fällt, aber auch, ob die Identität der Figur noch verborgen bleiben sollte. Falls Sie den Namen der Figur nicht sofort nennen möchten, benutzen Sie eine kurze stimmige Beschreibung, um sie zu identifizieren (siehe unten). Ist die Figur bekannt, dann stellen Sie fest, ob deren Äußeres sich in einer Weise geändert hat, die für die Geschichte oder deren zeitliche Struktur relevant ist und einen Zeitsprung anzeigt. Ist die Figur zunächst kaum zu erkennen, müssen Sie entscheiden, ob deren Identität ausdrücklich erwähnt werden soll, oder ob deren Aussehen beschrieben werden sollte, damit die Zuschauer sie durch den Kontext oder die Dialoge selbst identifizieren können.
- Legen Sie bei einer unbekanntem Figur fest, wie deren Äußeres beschrieben wird. Entscheiden Sie, welche Eigenschaften am außergewöhnlichsten sind, z.B. eine Narbe oder ein weißer Bart. Diese Eigenschaften können Sie im

Weiteren zur Identifikation von Figuren ohne Namen verwenden, z.B. „ein Mann mit weißem Bart“.

- Sie können eine Figur auch nach und nach beschreiben, indem Sie immer wieder eine oder zwei Eigenschaften hinzufügen, wann immer die Figur wieder erscheint. Dies kann auch nötig sein, wenn die Zeit knapp ist, oder wenn Sie die Zuschauer nicht mit einer langen, detailreichen Beschreibung belasten wollen, damit deren Konzentration nicht zu sehr nachlässt.
- Entscheiden Sie darüber, welche Handlungen oder Reaktionen einer Figur die Geschichte am meisten voranbringen. Überlegen Sie sich, wie Sie die Handlungen der Figur so knapp und lebhaft wie möglich beschreiben können (siehe Kapitel 2.3.1. zu Wortwahl und Stil). Wählen Sie die Gesten und Gesichtsausdrücke aus, die am besten deren Handlungen widerspiegeln und entscheiden Sie, welche sie beschreiben bzw. weglassen (siehe Beispiele unten).
- Was sagt uns die Umgebung einer Figur über sie, was die Reaktionen anderer und was der Einsatz bestimmter Filmtechniken? Der Hang zur Pedanterie in einer Figur kann z.B. dadurch betont werden, dass man beschreibt, wie ordentlich deren Wohnung ist. Entscheiden Sie, welche Elemente beschrieben werden und auf welche Weise (siehe Kapitel 2.1.2. über das räumliche und zeitliche Setting). Was Reaktionen betrifft: Anstatt zu sagen, eine Frau sei schön, können Sie beschreiben, wie Männer auf sie mit Erstaunen und Bewunderung reagieren. Und was Filmtechniken angeht (siehe das Beispiel *An ihrer Seite* (Polley, 2006) oben), sollten Sie entscheiden, ob und wie diese in Ihrer Beschreibung vorkommen (weitere Informationen dazu in Kapitel 2.2.1. über Filmsprache).

BEISPIELE

Ein Beispiel für eine authentische Figur aus *The Hours – Von Ewigkeit zu Ewigkeit* (Daldry, 2002):

- „Virginia Woolf“ (Name)
- „Die englische Schriftstellerin Virginia Woolf“ (kurze Information + Name)
- „Eine Frau in mittleren Jahren mit leicht gekrümmter Nase und Haaren, die mit einem Knoten zusammengehalten werden.“ (Beschreibung)
- „Eine Frau in mittleren Jahren mit leicht gekrümmter Nase und Haar, das mit einem Knoten zusammengehalten wird. Es ist Virginia Woolf.“ (Beschreibung + Name)

Ein Beispiel für eine unwirkliche Figur aus *Der Herr der Ringe* (Jackson, 2001-03):

- „Ein Hobbit“ (Name)

- „Eine kleine, menschenähnliche Kreatur mit leicht spitzen Ohren und großen, von Fell bedeckten Füßen“ (Beschreibung)
- „Ein Hobbit: eine kleine, menschenähnliche Kreatur mit leicht spitzen Ohren und großen, von Fell bedeckten Füßen“ (Name + Beschreibung)

Ein Beispiel für Gesten aus *Inglourious Basterds* (Tarantino, 2009):

- „Er macht eine charakteristische italienische Geste“ (kurze Information)
- „Er macht die Was-willst-du-Geste“ oder: „Er macht eine Geste der Verärgerung“ (Bezeichnung der Geste)
- „Mit aneinandergelegten Fingerspitzen, die auf sein Gesicht zeigen“ (Beschreibung)
- „Er macht die italienischen Was-willst-du-Geste: Seine Fingerspitzen sind aneinander gelegt und zeigen auf sein Gesicht“ (Bezeichnung + Beschreibung)

Ein Beispiel für Gesichtsausdrücke aus *Inglourious Basterds* (Tarantino, 2009):

- „Shosannas Augen sind weit geöffnet. Sie ringt nach Luft“ (Beschreibung)
- „Shosanna ist starr vor Schreck“ (Bezeichnung des Gefühls)
- „Shosannas Augen sind vor Schreck weit geöffnet“ (Beschreibung + Bezeichnung des Gefühls)

2.1.2 DAS RÄUMLICHE UND ZEITLICHE SETTING UND SEINE KONTINUITÄT

Aline Remael, Gert Vercauteren
Universität Antwerpen

WAS IST DAS RÄUMLICHE UND ZEITLICHE SETTING?

Alle Geschichten finden in einem bestimmten räumlichen und zeitlichen Rahmen statt (in diesem Abschnitt als „Setting“ bezeichnet), der sowohl eine zeitliche als auch eine räumliche Dimension hat. Dieses Setting ist im Kern mit den Figuren und ihren Handlungen verbunden (siehe Kapitel 2.1.1.), während diese in der Geschichte stattfinden (d.h. es gibt keine Handlung ohne Setting). Settings sind deshalb grundlegende narrative Elemente (siehe Kapitel 1, Einführung), und als solche müssen sie in der Beschreibung besonders berücksichtigt werden. Außerdem können sich Gewicht und Funktion von Zeit und Ort im Laufe der Geschichte ändern. Diese Änderungen werden im Ausgangsmaterial durch Hinweise signalisiert, d.h. durch verschiedene Filmtechniken (siehe Kapitel 2.2.1.), die von den Beschreibern bei der Analyse des ST erfasst werden müssen.

Die verschiedenen Settings einer filmischen Geschichte sind auch durch den Schnitt verbunden (siehe Kapitel 2.2.1.), und die Art, wie sie verbunden sind,

kann unterschiedliche zeitliche Beziehungen zwischen ihnen vermitteln. Sie reihen sich entweder chronologisch oder mit Rück- und Vorausblendungen aneinander. Die zwischen den Szenen ausgelassenen Zeiträume können unterschiedlich lang sein. Den zeitlichen Faktor bezeichnen wir als zeitliche Struktur.

ANALYSE DES AUSGANGSMATERIALS

Bei der Analyse Ihres ST in Bezug auf den räumlichen und zeitlichen Rahmen und die Verbindungen zwischen ihnen können Sie folgende Checkliste der wichtigsten räumlichen und zeitlichen Eigenschaften benutzen, um diese genau zu bestimmen:

- Settings können global sein (z.B. ein Gebirgszug, wie in der Anfangsszene von *Brokeback Mountain* (Lee, 2005) oder lokal (z.B. ein Verhörraum wie in der Eröffnungsszene von *Slumdog Millionär* (Boyle & Tandan, 2008)). Während des Films, und sogar innerhalb einer Szene, kann dieses Setting sich vom Globalen zum Lokalen ändern oder umgekehrt, wie in der ersten Szene von *Die Vergessenen* (Ruben, 2004), die mit der globalen Vogelperspektive einer Stadt beginnt und dann zu einem lokalen bzw. spezifischen Ort wechselt, nämlich einem Spielplatz in einem Park.
- Das Setting kann als Hintergrund für die Handlung dienen oder eine narrative / symbolische Funktion haben. Ein Polizei-Büro zum Beispiel kann einfach nur als Hintergrund für den Teil einer Krimihandlung dienen. Dagegen kann eine Burg ein Symbol für die Macht ihrer Bewohner sein, und eine Burgruine kann den Niedergang dieser Personen andeuten. Eine Insel, bzw. eine psychiatrische Anstalt auf einer Insel, kann Gefangenschaft suggerieren, wie in *Shutter Island* (Scorsese, 2010).
- Das Setting kann real oder unwirklich sein. Ein reales Setting wird von den Figuren der fiktionalen Welt einer Geschichte auch so erfahren. Ein imaginäres Setting kann nur in Gedanken, im Gedächtnis oder den Träumen einer Figur existieren (z.B. in der Verfilmung von *Alice im Wunderland* (Burton, 2010)).
- Das Setting kann unbekannt oder bekannt sein. Ein neues Setting ist eines, das zum ersten Mal eingeführt wird. Ein bekannter räumlicher und zeitlicher Rahmen ist einer, zu dem eine Figur oder die Handlung im Verlauf der Geschichte zurückkehren. Dieses bekannte Setting kann ganz genauso aussehen, wie es beim ersten Mal aussah, oder es kann sich verändert haben (wie z.B. in *Kopfgeld* (Howard, 1996), wo das Penthouse des Protagonisten zu Anfang ein warmer, freundlicher Ort ist, der sich in eine viel kältere Umgebung verwandelt, nachdem dessen Sohn entführt wurde, und die Bemühungen, ihn zurückzubekommen, sich intensivieren).

- Das Setting kann explizit oder implizit präsentiert werden. In der Eröffnungsszene von *Slumdog Millionär* (Boyle & Tandan, 2008) sagt uns die Schrift im Bild „Mumbai, 2006“ explizit, wann und wo die Geschichte spielt. Dagegen wird in *Das Mädchen mit dem Perlenohrring* (Webber, 2003) das 17. Jahrhundert als zeitlicher Rahmen durch die Gebäude und die Kleidung der Figuren impliziert.
- Settings können bekannt oder unbekannt sein, und wie sie identifiziert werden, hängt vom Hintergrund und Wissen der Zuschauer, inklusive dem des Beschreibers, ab. Die St. Pauls Kathedrale in London wird von manchen als St. Pauls erkannt werden, und von anderen als große Kirche oder Kathedrale gesehen werden. Allerdings kann es sein, dass sie im Film explizit genannt wird (siehe oben).
- Settings stehen in Beziehung zueinander und / oder zu den Figuren und ihren Handlungen. In *The Hours – Von Ewigkeit zu Ewigkeit* (Daldry, 2002) zum Beispiel sind die drei Hauptfiguren mit je einem Setting verbunden: Virginia Woolf mit London im Jahr 1923, Laura mit dem Los Angeles von 1951 und Clarissa mit New York im Jahr 2001. Daher wird ein bestimmtes Setting manchmal über eine Figur identifiziert, wenn bekannt ist, dass diese Figur mit dem Setting verbunden ist.

Alle oben herausgearbeiteten Funktionen können durch den Schnitt, durch Filmtechniken, durch Dialoge, Geräusche oder Musik signalisiert werden, d.h. durch die verschiedenen Kommunikationskanäle des Films (siehe Kapitel 2.2.1. bzw. 2.2.2.).

ERARBEITUNG DES ZIELMATERIALS

Nach der Analyse des Settings und seiner Beziehungen zu dem oder den vorhergehenden Settings sowie den anderen narrativen Elementen darin (wie z.B. den Figuren, siehe Beispiel *The Hours – Von Ewigkeit zu Ewigkeit* (Daldry, 2002)) können Sie damit beginnen, Ihre Beschreibung zu erstellen. Entscheiden Sie zuerst, was darin vorkommen muss. (Für weitere Informationen darüber, wie man beschreibt, siehe Kapitel 2.3.1. über Wortwahl und Stil sowie Kapitel 2.3.2. über Kohäsion.)

- Finden Sie heraus, welcher Kanal die räumlichen und zeitlichen Informationen liefert (Werden sie visuell präsentiert, und sollten sie daher beschrieben werden, oder kann man sie aus den Dialogen und den Geräuschen erschließen?). Entscheiden Sie, ob das Setting beschrieben werden muss. Sollte zwischen den Dialogen jedoch genügend Zeit sein, fügen Sie die Informationen

Ihrer Beschreibung hinzu. Informationen, die auf verschiedenen Kanälen zur Verfügung stehen, können vom Zuschauer leichter aufgenommen werden.

- Legen Sie fest, ob ein Setting unbekannt oder bekannt ist.
- Wenn das Setting unbekannt ist, entscheiden Sie, ob es global oder lokal ist, real oder imaginär, ob es als Hintergrund dient oder eine symbolische Funktion in der Geschichte hat. Entscheiden Sie, was und wie viel Sie beschreiben: Hintergründe brauchen nur eine minimale Beschreibung, die es dem Zuschauer erlaubt, das Setting zu identifizieren. Settings mit symbolischer Funktion müssen genauer beschrieben werden. Ein globales Setting wird man mit allgemeinen Worten beschreiben. Lokale Settings enthalten mehr Einheiten. Der Unterschied zwischen realen und unwirklichen Settings kann z. B. angedeutet werden, indem man beschreibt, wie eine Figur auf ein Foto starrt, während ihre Gedanken wandern (in *Das Lächeln der Sterne* (Wolfe, 2008) schaut der Protagonist ein Foto an und denkt dabei an eine Szene aus der Vergangenheit). Überlegen Sie, welche Aspekte des Settings für die Geschichte am wichtigsten sind und daher vorrangig in die Beschreibung eingehen sollten. Beschreiben Sie typische Eigenschaften, mit denen Sie später auf das Setting Bezug nehmen können, wenn es wieder erscheint (denken Sie an das mentale Modell des Zuschauers von der Geschichte, wie in Kapitel 1 erörtert).
- Bei einem bekannten Setting entscheiden Sie, ob es genau gleich ist (Wiederholung), ob etwas dazugekommen ist (Akkumulation), oder ob es sich völlig verändert hat. Entscheiden Sie, wie Sie das zeigen möchten: identische Settings können kurz mit ein oder zwei Eigenschaften benannt werden, mit denen sie zuvor schon beschrieben wurden (z. B. „im Büro“). Wenn etwas dazugekommen ist, muss dieses Neue beschrieben werden (z. B. „Im Büro. Das Gemälde ist verschwunden.“). Wenn das Setting völlig anders ist, beschreiben Sie, was sich verändert hat (z. B. aus einer Burg wurde eine Burgruine).
- Bestimmen Sie die Beziehungen zwischen den Settings und den Figuren darin und / oder deren Handlungen. Wenn ein Setting unbekannt ist, stellen Sie sicher, dass Sie diese Beziehungen verdeutlichen (z. B. „Ein Bungalow in einem Vorort von Los Angeles, 1951. Laura liest *Mrs Dalloway*“; *The Hours – Von Ewigkeit zu Ewigkeit* (Daldry, 2002)). Wenn das Setting wiederholt wird, kann man es einfach mit einer Eigenschaft abrufen (z. B. „in Los Angeles“, „damals in Los Angeles“, „im Jahre 1951“, „bei Laura“), und der Rest des Settings wird in der Vorstellung des Zuschauers wieder „aktiviert“.
- Überlegen Sie, ob ein räumlicher und zeitlicher Rahmen explizit präsentiert wird (z. B. durch Schrift im Bild (siehe Kapitel 2.2.3.), die einen speziellen Ort anzeigt oder durch ein sekundäres Element, wie z. B. eine Uhr, die die Zeit anzeigt), oder ob der Rahmen impliziert wird, und ob er bekannt oder

unbekannt ist (z.B. der Eiffelturm und der Charles River). Bei einer expliziten Bezugnahme kann man diese einfach nennen (z.B. London, 1923). Bei einem impliziten Bezug müssen Sie entscheiden, ob er implizit bleiben soll, beschrieben und benannt oder nur benannt werden soll, abhängig davon, welche (sich wiederholende) Funktion das Setting für die Geschichte hat, und wie viel Zeit für die AD zur Verfügung steht.

BEISPIELE

- „Ein großes, weißes, spiralförmiges Gebäude“ (Bezug / Beschreibung implizit)
- „Das weiße, spiralförmige Gebäude des Guggenheim Museums in Manhattan“ (Beschreibung + Name)
- „Das Guggenheim Museum in Manhattan“ (Name)

2.1.3 GENRE

Anna Maszerowska
Universitat Autònoma de Barcelona

WAS IST EIN GENRE?

Ein Genre dient dazu, Filme zu klassifizieren, sie nach bestimmten wiederkehrenden formalen, ästhetischen und narrativen Eigenschaften zu identifizieren. Es gibt viele verschiedene Genres im Kino: Komödie, Melodrama, Action, Thriller, Western usw. Die Bezeichnung für ein bestimmtes Genre kann den Zuschauern dabei helfen, ihre allgemeinen Erwartungen an einen Film zu gestalten: In einem Musical werden Dialoge (teilweise) durch Lieder ausgedrückt oder durch sie ersetzt. In einem Horrorfilm gibt es bedrohliche Musik, überraschende, angsterzeugende Momente und zweideutige Zuordnungen. Im Drama hingegen gibt es wahrscheinlich eine Figur, die nicht weiter weiß oder in einem Zwiespalt steckt. Heutzutage wird es jedoch immer schwieriger, einen Film einem bestimmten Genre zuzuordnen. Die meisten Filme mischen Elemente verschiedener Genres, wodurch neue Definitionen und Mischformen entstehen (z.B. die romantische Komödie oder der Science Fiction Horrorfilm).

Ein Genre, das immer noch klar zu erkennen ist und sich meist stark von anderen, narrativeren Genres oder dem dramatischen Film unterscheidet, ist der Dokumentarfilm, von dem normalerweise gilt, dass er auf Fakten basiert. Auch das Dokumentarfilm-Genre ist noch weiter unterteilt, aber generell sind Dokumentarfilme eher informativ und beinhalten mehr oder weniger objek-

tive Darstellungen von Fakten, historischen Ereignissen, sozialen Fragen oder Naturphänomenen. Sie haben oft auch eine unterhaltsame Seite, aber diese ist meist sekundär. Formal gesehen stützen sich Dokumentarfilme zumeist auf einen unsichtbaren Erzähler und Interviews.

ANALYSE DES AUSGANGSMATERIALS

Bei der Analyse Ihres ST bezüglich des Genres können Sie folgende Checkliste benutzen:

- Das Genre ist auf vielen narrativen Ebenen sichtbar: Wenn Sie den Film anschauen, achten Sie auf typische Bildelemente (Ikonografie). Symbolische Objekte oder Orte und typische Dinge können dazu benutzt werden, den Bildcharakter zu verstärken. Ein Science Fiction Film beispielsweise zeigt sicher ein Raumschiff oder eine Zeitkapsel (*Zurück in die Zukunft* (Zemeckis, 1985)), in einem Kriegsfilm werden viele militärische Uniformen und einiges an militärischem Gerät zu sehen sein (*Der Soldat James Ryan* (Spielberg, 1998)), und in einem Horrorfilm gibt es wahrscheinlich eine blutverschmierte Axt oder Säge (*Das Haus am Fluss* (Figgis, 2003)). Andere Requisiten können Hinweise auf die Epoche oder die historische Periode geben, in der die Handlung des Films spielt. Dies gilt besonders für Kostümdramen, z.B. *Stolz und Vorurteil* (Langton, 1995), in denen Kleidungsstücke oder Möbel die Produktion in einer mehr oder weniger spezifischen Periode verorten.
- Der visuelle Stil oder die Filmsprache eines Films können wichtige Hinweise liefern (siehe Kapitel 2.2.1. über Filmsprache). Achten Sie auf die Beleuchtung, den Schnitt, den Bildaufbau und die Kameraeinstellungen. Sie sind wichtig für die Erstellung einer Beschreibung, die Bezüge herstellt und den visuellen Eindruck des Bildes dem narrativen Genre zuordnet. Eine Komödie wird z.B. oft mit viel Licht, hellen Farben und geringen Kontrasten (high-key Beleuchtung) gefilmt, um die heitere Atmosphäre zu unterstreichen (*Hitch – Der Date Doktor* (Tennant, 2005)). In einem Action-Film können eine schnelle Schnittfolge und eine geringe durchschnittliche Einstellungslänge dazu benutzt werden, das Tempo zu forcieren (*Déjà Vu – Wettlauf gegen die Zeit* (Scott, 2006)). Ein Horrorfilm wird den Raum außerhalb des Bildwinkels der Kamera sehr viel nutzen und unbestimmte und / oder zweideutige Zuordnungen einsetzen, um Ungewissheit und Spannung zu erzeugen (*Ring* (Verbinski, 2002)). Im Dokumentarfilm werden viele Nahaufnahmen und halb nahe Einstellungen verwendet, um während eines Interviews den Fokus auf die Experten vor der Kamera zu richten (*Der Blender -- The Imposter* (Layton, 2012)) oder aber die Totale verwenden, um z.B. die Weite einer Landschaft zu demonstrieren.

- Einige „reine“ Genrefilme werden auch gewisse prototypische oder sogar stereotype Figuren zeigen, die spezielle Persönlichkeitsmerkmale oder Verhaltensmuster repräsentieren. Im Krimi gibt es einen Bösen und einen Guten (z.B. einen Polizisten, wie in *Die Fremde in dir* (Jordan, 2007), eine Romanze wird ein verliebtes Paar zeigen (*Wie ein einziger Tag* (Cassavetes, 2004), und ein Abenteuerfilm kann z.B. eine Gruppe von Freunden zu Helden haben, die sich auf eine Reise begeben (*Der Herr der Ringe – Die Gefährten* (Jackson, 2001)).

ERARBEITUNG DES ZIELMATERIALS

Für die Erstellung des AD-Skripts ist die Fähigkeit, den jeweiligen Film als Repräsentanten eines bestimmten Genres zu identifizieren, relativ wichtig. Genre ist beim Schreiben wichtiger für die globalen Strategien als für die spezifischen, und eine explizite Bezugnahme auf ein Genre ist in der AD selten, außer wenn es um Intertextualität geht (siehe Kapitel 2.2.4.). Trotzdem kann Ihnen die Bestimmung des Genres ihres Films dabei helfen, Prioritäten zu setzen. Wenn Sie ihre AD erstellen, sollten Sie folgende Checkliste berücksichtigen:

- Überlegen Sie, welche ikonografischen Elemente im Bild sind und beobachten Sie, ob diese nur visuell präsentiert werden oder auch im Dialog, von einem Erzähler oder in einem Voiceover erwähnt werden. Überlegen Sie, ob Sie das Element beschreiben oder nicht (siehe auch Kapitel 1, Einführung), und welche Strategie Sie dazu benutzen: eine allgemeine Beschreibung des Elements, die das Genre impliziert (z.B. eine blutverschmierte Axt oder ein futuristisches Raumfahrzeug) oder eine explizitere und erklärende Beschreibung, wenn es Zeit gibt. Wird das Element verbal erwähnt, dann können Sie es bei der AD auslassen, außer wenn es besonders relevant für das Genre des Films ist, und Sie es deutlicher hervorheben möchten.
- Analysieren Sie, welche genre-spezifischen Requisiten es gibt, und ob Sie deren Bezeichnung kennen. Entscheiden Sie, ob Sie diese beschreiben möchten und welche Strategie Sie dazu benutzen. Sie können das Objekt einfach benennen, eine allgemeine Beschreibung geben oder es benennen und erklären. Dinge, die wie eine unwichtige Requisite aussehen, können für eine bestimmte Szene wichtig sein, auch wenn Sie zunächst wie ein sekundäres Element wirken. Diese letzte Möglichkeit erlaubt es Ihnen, zusätzliche Informationen zu Objekten zu geben, die ansonsten vielleicht zweideutig bleiben würden.
- Überlegen Sie, welche Elemente des visuellen Stils oder der Filmsprache eines Films (siehe Kapitel 2.2.1.) sein Genre zum Ausdruck bringen. Zum Beispiel spielen viele Szenen von Action-Filmen oder Krimis nachts, auf der Straße

oder vielleicht in einem verrufenen Stadtviertel (*Die Fremde in dir* (Jordan, 2007)). Eine bestimmte Stimmung wird durch den Einsatz von lebhaften oder düsteren Farben erzeugt (*Contagion* (Soderbergh, 2011)). Wenn diese Eigenschaften für die Geschichte entscheidend sind, dann benutzen Sie beim Schreiben Wörter, die die Stimmung solcher Szenen getreu wiedergeben (siehe auch Kapitel 2.3.1. über Wortwahl und Stil).

- Analysieren Sie, wie die Figuren gezeichnet werden, und überlegen Sie, ob es eine direkte Verbindung zum Genre des Films gibt. Bösewichte werden oft in schwachem Licht und in heruntergekommenen Umgebungen gefilmt. Ihre Gesichter liegen oft im Schatten (*In meinem Himmel* (Jackson, 2009)). Überlegen Sie, ob sie diese Eigenheiten direkt ausdrücken, z.B. durch die Beschreibung der Bewegungen, Gesten und Mimik einer Figur, oder ob Sie die Verbindung zum Genre indirekt herstellen möchten, z.B. durch die Beschreibung einer üblen Umgebung (siehe auch Kapitel 2.1.1. über Figuren und Handlung und Kapitel 2.1.2. über das räumliche und zeitliche Setting).
- Entscheiden Sie, ob es spezielle Aspekte der Zuordnung zu einer Figur oder zu ihrer Darstellung gibt, die sich auf das Genre beziehen. Eine unklare Figurenzuordnung im Krimi lässt die Zuschauer im Zweifel darüber, wer was sieht und erzeugt dadurch Spannung. Entscheiden Sie, ob und wie Sie dies beschreiben, zum Beispiel durch den Hinweis, dass wer auch immer [im Film] zuschaut nur einen Teil des Geschehens sieht.
- Für die AD von Dokumentarfilmen müssen noch weitere Entscheidungen getroffen werden. Zunächst müssen Sie überlegen, ob und an welchen Stellen Beschreibung überhaupt nötig ist, da ein Großteil der visuellen Informationen vermutlich schon in der Beschreibung eines Erzählers oder in den Interviews enthalten ist. Es ist möglicherweise für das Publikum auch leichter akzeptabel, bei Untertitelten Passagen Spracherkennungssoftware mit einer synthetischen Stimme einzusetzen (siehe Kapitel 3.3. über gesprochene Untertitel und 3.1. über technische Fragen zu den Themen Auswahl und Aufnahme von Stimmen).

2.2 FILMTECHNIKEN

2.2.1 FILMSPRACHE

Elisa Perego
Università di Trieste

WAS IST FILMSPRACHE?

Die allgemein anerkannten Systeme, Methoden und Konventionen, mit deren Hilfe einem Publikum filmische Geschichten erzählt werden, nennt man Filmsprache. Filmsprache ist flexibel und basiert auf der mehr oder weniger konventionellen Qualität, Form und Kombination von Einstellungen. Sie dient dazu, mit dem Zuschauer zu kommunizieren, dessen Erwartungen zu steuern, dessen Gefühle zu beeinflussen, etc. Die Filmsprache verleiht einem Film auch seine spezielle Form und seinen Charakter, d.h. den Stil und die Ästhetik.

Filmsprache ist die Summe der Kombination verschiedener Filmtechniken, die alle gleichzeitig angewendet werden und sich in drei große Kategorien einteilen lassen: Bildgestaltung, Kameraführung und Schnitt. Bildgestaltung bezieht sich auf das, was in einer Einstellung aufgenommen wird. Dazu gehören Setting, Kostüme und Make-up sowie die Inszenierung. Die Kameraführung bezieht sich darauf, wie Einstellungen gefilmt werden und umfasst deren fotografische Eigenschaften, die Wahl des Bildausschnitts und die Dauer. Schnitt bezieht sich auf die Beziehungen zwischen verschiedenen Einstellungen. Schnitt hat eine grafische, rhythmische, räumliche und zeitliche Dimension. Anders gesagt, legt die Filmsprache die Form fest, in der die Geschichte erzählt wird.

Filmtechniken können vier verschiedene Funktionen haben: eine denotative (zeigen, was für die Geschichte wichtig ist), eine expressive (die Gefühle einer Figur zeigen oder beim Zuschauer eine Stimmung oder ein Gefühl erzeugen), eine symbolische oder eine rein ästhetische Funktion.

ANALYSE DES AUSGANGSMATERIALS

Filmtechniken werden meist gleichzeitig eingesetzt, und es bedarf genauer Analyse, um sie und ihre jeweilige Bedeutung zu identifizieren und abzugrenzen. Filmtechniken zeigen dem Zuschauer nicht nur, was in einem Bild wichtig ist. Sie können auch die Erwartungen des Publikums steuern oder verwirren, je nachdem, wie deutlich, konsistent, kohärent und konventionell sie eingesetzt werden. Sie lassen sich zur Erzeugung von Spannung oder Überraschungsmomenten nutzen, aber auch dazu, länger anhaltende Stimmungen beim Zuschau-

er hervorzurufen. Sie bestimmen also sowohl was erzählt wird, als auch, wie dies passiert, und deshalb haben sie das gleiche Gewicht, wie die narrativen Bausteine des Films. Bei der Analyse der Filmsprache Ihres ST können Sie folgende Checkliste benutzen, um zu bestimmen, welche Filmtechniken benutzt werden, und was sie jeweils bedeuten.

- Filmtechniken können bestimmen, was den Zuschauern in einer bestimmten Einstellung präsentiert wird, wie es gezeigt wird, und wie aufeinanderfolgende Einstellungen zueinander in Relation stehen.
- Wenn eine Filmtechnik bestimmt, was gezeigt wird, d.h. wenn sie zur allgemeinen Kategorie Bildgestaltung gehört, gibt es drei grundlegende Möglichkeiten: Erstens kann sie sich mit dem Einrichten einer bestimmten Einstellung befassen, d.h. der Art, wie die verschiedenen Elemente darin angeordnet werden. Eine Analyse dieser Komposition kann darauf hinweisen, was wichtiger ist (meist die zentralen Elemente) und was sowohl buchstäblich als auch im übertragenen Sinne am Rand liegt. Zweitens kann sie sich mit Kostümen und Make-up befassen. Auch diese können die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf die wichtigsten Bildelemente lenken. Insbesondere Kostüme können dazu dienen, die allgemeine Epoche anzuzeigen, in der ein Film spielt. Und schließlich befasst sich die Bildgestaltung mit der Inszenierung, d.h. mit der Bewegung und dem Auftritt der Schauspieler (siehe Kapitel 2.1.1. über Figuren und Handlung zu weiteren Informationen zum Thema).
- Wenn eine Filmtechnik bestimmt, wie etwas gezeigt wird, d.h. wenn sie zur allgemeinen Kategorie Kameraführung gehört, sollten Sie auf drei Hauptaspekte achten, die jeweils mehrere Praktiken zur Erzeugung von Bedeutung zusammenfassen. Erstens gibt es die fotografischen Eigenschaften der Einstellung, zu denen Farbe, Schnelligkeit der Bewegung, Beleuchtung, Kamerawinkel und Schärfe gehören. In *Liebende Frauen* (Russel, 1969) z.B. verwandeln sich die leuchtenden Farben der Eröffnungsszene im Mittelteil des Films in blasse und weiche Töne. Im letzten Abschnitt des Films herrschen Schwarz und Weiß vor, die die erloschene Leidenschaft der Figuren repräsentieren. In *Déjà Vu – Wettlauf gegen die Zeit* (Scott, 2006) wird Zeitlupe eingesetzt, um die mentale Reaktion der Hauptfigur auf die dramatischen Folgen eines Terroranschlags darzustellen. Eine allgemeinere Technik ist die Schärfesteuerung, die eingesetzt wird, um dem Zuschauer zu zeigen, was im Bild am wichtigsten ist. Zweitens gibt es die Wahl des Bildausschnitts, d.h. die Technik, die bestimmt, was in einem Bild gezeigt wird, anders gesagt, was und wie es zu sehen ist. Die Wahl des Bildausschnitts ist eng verknüpft mit den verschiedenen Einstellungsgrößen von der extremen Totalen bis zur Detailaufnahme. In *Shining* (Kubrick, 1980) wird eine Szene mit einer Einstellung eröffnet, die aus einem Hubschrauber gefilmt ist, um den Kontrast zwischen der majestätischen Landschaft und der Bedeutungslosigkeit des Autos, in dem der

Protagonist sitzt, zu verdeutlichen. Im Gegensatz dazu füllt in *Inglourious Basterds* (Tarantino, 2009) Shosannas Auge das gesamte Bild in einer extremen Detailaufnahme. Dadurch wird die Figur von der Handlung getrennt und die emotionale Intensität des Augenblicks betont. Die Kameraführung schließlich befasst sich mit der Dauer einer Einstellung. Eine lange Einstellung kann den Zuschauern die Möglichkeit geben, eine Landschaft zu genießen, oder sie kann Langeweile vermitteln. Kurze Einstellungen können dagegen verwendet werden, um Spannung zu erzeugen oder die Rastlosigkeit einer Figur zu verdeutlichen.

- Wenn eine Filmtechnik die Beziehung zwischen verschiedenen Einstellungen bestimmt, d.h. wenn sie zur allgemeinen Kategorie Schnitt gehört, sollten Sie Ihr Augenmerk auf vier verschiedene Arten von Beziehung richten: Erstens kann die Beziehung zwischen Einstellungen grafischer Natur sein. In *Die Geisha* (Marshall, 2005) geht eine Einstellung von Kirschblüten, die der Wind davonträgt, langsam in eine Einstellung über, in der sie grafisch Schneeflocken gleichen, was einen Sprung in die Zukunft bedeutet. Aufeinanderfolgende Einstellungen können auch rhythmisch in Beziehung stehen, wenn verschieden lange Einstellungen einer Szene in einem bestimmten Muster kombiniert werden. In Actionsszenen werden aufeinanderfolgende Einstellungen kürzer, um die steigende Spannung widerzuspiegeln und die Zuschauer in Aufregung zu versetzen. Drittens gibt es die räumlichen Beziehungen zwischen aufeinanderfolgenden Einstellungen: Ein Filmemacher kann mit einer Eröffnungsszene einen Ort ganz allgemein präsentieren und in der nächsten Einstellung ein Detail dieses Orts zeigen. Und schließlich stehen Einstellungen auch zeitlich miteinander in Beziehung: Zwei aufeinanderfolgende Einstellungen können entweder chronologisch sein oder eine Rück- oder Vorausbilde anzeigen.

Wenn Sie die verwendeten Filmtechniken in einer Einstellung oder Szene bestimmt haben, können Sie über deren Funktion nachdenken. Zunächst kann eine Technik eine denotative Funktion haben, d.h. sie wird dazu verwendet, die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf die wichtigsten Bildelemente zu lenken (z. B. eine Frau in einem weißen Kleid, die von Männern in schwarzen Smokingen umringt wird). Filmtechniken können auch eine expressive Funktion haben. Bestimmte Farben können eingesetzt werden, um die Stimmung der Figuren wiederzugeben (siehe das Beispiel aus *Liebende Frauen* (Russell, 1969)), oder Techniken können dazu benutzt werden, ein bestimmtes Gefühl oder eine Stimmung im Zuschauer zu erzeugen (z. B. schnelle Schnitte zur Erzeugung von Spannung). Filmtechniken können auch eine symbolische Funktion haben. In *An ihrer Seite* (Polley, 2006) symbolisiert die sprunghafte und nicht immer chronologische Handlungsabfolge die fortschreitende Alzheimer-Erkrankung der Protagonistin. Und schließlich können Filmtechniken auch eine ästhetische Funktion erfüllen, z. B. wenn bestimmte Farben eingesetzt werden, weil sie für das Auge angenehm sind.

Nach der Analyse der Filmsprache und der Filmtechniken, die in einer Einstellung oder Szene verwendet wurden, können Sie nun Ihre Beschreibung verfassen. Denken Sie jedoch daran, dass die meisten Schnitte von einer Einstellung zur nächsten in der AD nicht beschrieben werden, insbesondere wenn die Wechsel keine besondere Bedeutung haben. Im folgenden kurzen Auszug aus *The Hours – Von Ewigkeit zu Ewigkeit* (Daldry, 2002), in dem fünf Szenenwechsel vorkommen, wird keiner davon in der AD erwähnt, die einfach nur die Beschreibungen der verschiedenen Szenarien aneinanderreihet: „Während der Kopf der Frau im Wasser versinkt, lässt der Mann den Brief auf den Boden fallen und rennt zur Hintertür. Die Leiche der Frau wird, mit dem Gesicht nach unten, von der schnellen Strömung durch das sich wiegende Schilf am Grund des trüben Flusses geschwemmt. Ihr goldener Ehering blitzt an ihrem Finger auf. Ein Schuh gleitet von ihrem Fuß.“

Überlegen Sie zunächst, welcher Kategorie die Techniken, die Sie in einer Einstellung oder Szene beobachten, zugerechnet werden:

- Gehört eine Technik zur Kategorie Bildgestaltung, dann entscheiden Sie, ob sie sich auf das Setting der Einstellung oder Szene bezieht, auf Kostüme und Make-up oder auf die Inszenierung.
- Wenn eine Technik zur Kategorie Kameraführung gehört, entscheiden Sie, ob sie sich auf die fotografischen Eigenschaften der Einstellung oder Szene bezieht, auf die Wahl des Bildausschnitts oder die Länge der Einstellung.
- Gehört eine Technik zur Kategorie Schnitt, dann entscheiden Sie, ob diese eine grafische, rhythmische, zeitliche oder räumliche Beziehung zwischen zwei Einstellungen oder Szenen herstellt.

Als nächstes bestimmen Sie die Funktion, der die Techniken dienen. Es ist wichtig, sich darüber bewusst zu sein, dass sich eine Technik nie von ihrer Funktion trennen lässt, und dass diese Funktion zu großen Teilen bestimmt, ob und wie Sie die Technik beschreiben werden.

- Wenn eine Technik eine denotative Funktion hat, d.h. wenn sie die Aufmerksamkeit auf narrativ signifikante Information lenkt, entscheiden Sie, ob die von ihr betonten Informationen beschrieben werden müssen, oder ob diese bereits aus früheren Szenen oder durch andere Kanäle bekannt sind. Kostüme können z.B. andeuten, dass eine Szene in einem bestimmten Jahrhundert angesiedelt ist, aber dies kann auch von Schrift im Bild angezeigt werden. Im letzten Fall kann der Beschreiber die Beschreibung der Kostüme auslassen und bevorzugt andere Informationen, z.B. zur Handlung, liefern.

- Wenn eine Technik eine expressive Funktion hat, entscheiden Sie, ob sie eine innerhalb der Geschichte angesiedelte (intra-diegetische) Emotion oder Stimmung einer oder mehrerer Figuren ausdrücken soll, oder ob sie eine Emotion oder Stimmung beim Zuschauer hervorrufen will. Bei einer zur Geschichte gehörenden, expressiven Funktion müssen Sie entscheiden, ob das Gefühl, das sie ausdrücken will, auch durch andere Informationen, beispielsweise einen Dialog, hervorgerufen werden könnte. Ist das der Fall, dann können Sie beschließen, das Gefühl nicht zu wiederholen und anderer Information den Vorzug geben. Ist das nicht der Fall, dann kann das Gefühl in der Beschreibung ausgedrückt werden. Wenn die Technik eine bestimmte Stimmung beim Zuschauer erzeugen will, verläuft der Entscheidungsprozess etwas anders. Da die Technik keine narrative Information liefert, müssen Sie nicht entscheiden, was Sie beschreiben (z.B. „die dunklen Farben verströmen Traurigkeit“). Stattdessen müssen Sie entscheiden, ob die Stimmung auch durch andere Kanäle, z.B. Musik, abgedeckt ist, und überlegen, ob Sie die Stimmung in Ihrer Beschreibung wiedergeben wollen und auf welche Weise. Eine AD kann beim Publikum eine bestimmte Stimmung erzeugen, indem man die geeignete Sprache benutzt oder die Beschreibung so liest (siehe Kapitel 3.1. zu technischen Fragen), dass sie die Stimmung wiedergibt, die der Filmemacher geschaffen hat.

- Wenn eine Technik eine symbolische Funktion hat, entscheiden Sie, was sie symbolisiert, und ob die symbolisierte Information auch über andere Kanäle oder aus früheren Beschreibungen kommen kann. Falls die Informationen bereits vorhanden sind, entscheiden Sie, ob Sie diese wiederholen oder andere Informationen bevorzugen möchten. Wenn die Informationen noch nicht vorhanden sind, entscheiden Sie, ob und wie die symbolische Information in die Beschreibung eingehen kann. Auch hier müssen Sie entscheiden, wie Sie die Informationen einfließen lassen wollen: Sie können beschließen, die symbolische Bedeutung zu erklären, d.h. sie explizit zu beschreiben, oder diese zu implizieren und es den Zuschauern zu überlassen, sich die symbolische Bedeutung aus Ihrer Beschreibung zu erschließen.

- Wenn eine Technik eine ästhetische Funktion hat, müssen Sie auch hier wieder entscheiden, ob und wie Sie diese in Ihrem Zielmaterial wiedergeben. Sie können beschließen, sich ausschließlich auf den narrativen Inhalt zu konzentrieren und die ästhetische Funktion auszulassen, oder sie können den narrativen Inhalt durch eine spezielle Sprache vermitteln (siehe Kapitel 2.3.1. über Wortwahl und Stil) oder durch das Vorlesen der Beschreibung auf eine Weise, die die ästhetische Funktion der verwendeten Technik vermittelt.

Und schließlich müssen Sie entscheiden, wie Sie die Technik beschreiben. Grundsätzlich können Sie die Technik benennen („jetzt in Nahaufnahme“), sie benennen und ihre Funktion beschreiben („eine Nahaufnahme spiegelt seine Angst wider“) oder nur die Funktion bzw. Bedeutung der Nahaufnahme beschreiben („Angst spiegelt sich in ihren Augen“). Die Entscheidung darüber, wann und wie eine Technik beschrieben wird, hängt auch vom Stil des Films (Regisseurs, Genres oder Studios) ab. Wenn die Technik nicht bedeutsam ist, können Sie sich gegen eine Beschreibung entscheiden. Ist die Technik jedoch bedeutsam, wird oft eingesetzt und bestimmt den Stil des Films stark mit, dann sollten Sie dafür sorgen, dass Ihre AD dies deutlich macht. Wenn Sie die Technik mehr als einmal erwähnen müssen, sollten Sie in der gesamten AD dieselbe Formulierung dafür benutzen. Kohärenz (Sinnzusammenhang) und Kohäsion (innerer Zusammenhalt) (siehe Kapitel 2.3. Die Sprache der AD) sind wichtig und können in der AD auch mit dem durchgängigen Einsatz von Filmbegriffen erzielt werden.

BEISPIELE

Ein Beispiel für Kameraführung aus *Déjà Vu – Wettlauf gegen die Zeit* (Scott, 2006) das die Reaktion von ATF-Agent Doug Carlin zeigt, als er nach einer Explosion auf einer Fähre, die Dutzende von Menschen tötete, die Leichensäcke auf einer Kaimauer liegen sieht:

- „Jetzt in Zeitlupe. Doug geht an den auf der Kaimauer aufgereihten Leichensäcken vorbei.“ (Benennung der Technik)
- „Jetzt in Zeitlupe. Doug lässt die emotionale Szene auf sich wirken und geht an den Leichensäcken entlang, die in einer Reihe auf der Kaimauer liegen.“ (Benennung der Technik + Beschreibung ihrer Bedeutung / Funktion)
- „Doug lässt die emotionale Szene auf sich wirken und geht an den Leichensäcken entlang, die in einer Reihe auf der Kaimauer liegen.“ (Benennung der Funktion / Bedeutung der Technik)

Ein weiteres Beispiel für Kameraführung aus *Eine Dame verschwindet* (Hitchcock, 1938): Die Eigenschaften der Einstellung, die den Stil des Films prägen, lassen sich auf verschiedene Weise beschreiben:

- „Jetzt in schwarz-weiß ein Blick von einem Berg hinab auf einen kleinen Ort, der sich an dessen Ausläufer schmiegt.“ (Benennung der Technik)
- „Es ist ein Film aus den 30er Jahren. In schwarz-weiß ein Blick von einem Berg hinab auf einen kleinen Ort, der sich an dessen Ausläufer schmiegt.“ (Beschreibung der Funktion / Bedeutung der Technik + Benennung)
- „Es ist ein Film aus den 30er Jahren. Ein Blick von einem Berg hinab auf einen kleinen Ort, der sich in dessen Ausläufer schmiegt.“ (Beschreibung der Funktion / Bedeutung der Technik)

Ein Beispiel für Schnitt aus *Das Lächeln der Sterne* (Wolfe, 2008): Ein Mann denkt über den Tag nach, der sein Leben drastisch veränderte. Er liegt auf einem Bett und schaut sich ein Foto an, das verschiedene Erinnerungen auslöst. Die Rückblende lässt sich auf verschiedene Arten beschreiben:

- „Auf dem Bett liegend studiert Paul ein altes Foto. Eine Rückblende.“ (Dialog) (Beschreibung der Technik)
- „Auf dem Bett liegend studiert Paul ein altes Foto und denkt an die letzte Operation zurück. Eine Rückblende.“ (Beschreibung der Funktion /Bedeutung der Technik + Benennung)
- „Auf dem Bett liegend studiert Paul ein altes Foto, während seine Gedanken wandern.“ (Beschreibung der Bedeutung der Technik)

2.2.2 GERÄUSCHE UND MUSIK

Agnieszka Chmiel

Uniwersytetu Adama Mickiewicza w Poznaniu

WAS IST FILMTON?

Der Ton eines Films umfasst Sprache (in Form von Dialogen, Voiceover-Texten eines Erzählers und Songtexten), Geräusche und Musik. Geräusche und Musik können dazu benutzt werden, eine Stimmung zu erzeugen, ein zeitliches oder räumliches Setting zu vermitteln (siehe Kapitel 2.1.2.), Realismus zu verstärken oder abzuschwächen, Spannung herzustellen oder einen Blickwinkel zu definieren (durch die Veränderung der Lautstärke). Der Ton kann die Aufmerksamkeit des Zuschauers lenken und erzählerische Funktion haben, wenn er bestimmte visuelle Elemente hervorhebt, die ansonsten nebensächlich erscheinen würden. Die AD wird Teil des Film-Soundtracks und stützt sich auf die Informationen, die dessen verschiedene Komponenten beisteuern. Es ist wichtig für einen Zusammenhalt zwischen diesen Komponenten zu sorgen (siehe auch Kapitel 2.3.2. über Kohäsion).

ANALYSE DES AUSGANGSMATERIALS

Bei der Analyse wäre es angeraten, dass Sie sich den Film auch einmal ohne das Bild anhören, um Aspekte des Tons wahrzunehmen, die Sie ansonsten vielleicht überhören würden. Bei der Analyse Ihres ST im Hinblick auf die Nützlichkeit des Filmtons für Ihre AD können Sie folgende Checkliste benutzen:

- Geräusche können diegetisch sein (d.h. zu der vom Film dargestellten Realität gehören) oder nicht-diegetisch (d.h. außerhalb der Filmrealität liegen).

Diegetische Geräusche sind z.B. das Motorengeräusch in der Eröffnungsszene von *Inglourious Basterds* (Tarantino, 2009) als eine Militärkolonne sich einem Haus nähert. Nicht-diegetischer Ton ist normalerweise Musik oder eine Stimme aus dem Off (z.B. die eines Erzählers, wie in *Vicky Cristina Barcelona* (Allen, 2008)).

- Diegetischer Ton kann intern sein (z.B. wenn die Gedanken einer Figur für den Zuschauer hörbar sind) oder extern (wenn sie auch für andere Figuren hörbar sind).
- Töne können im Bild (on-screen) sein, wenn ihre Quelle im Bild sichtbar ist, oder nicht im Bild (off-screen), wenn ihre Quelle im Bild nicht sichtbar ist. Schritte sind ein Beispiel für Ersteres, wenn eine gehende Figur in einer Szene zu sehen ist, oder für Letzteres, wenn wir stattdessen die Reaktion einer anderen Figur auf die bis dahin unsichtbare, sich nähernde Person sehen.
- Geräusche können individuell sein (das Geräusch eines fallenden Objekts) oder eine Klanglandschaft bilden (z.B. Sirengeräusche, Motorengeräusche und Funksprüche in *Verblendung* (Fincher, 2011)).
- Ton kann gleichzeitig oder nicht gleichzeitig mit dem Bild erscheinen. Eine Tonrückblende ist ein Beispiel für Letzteres, d.h. wir sehen eine Figur in der Gegenwart und hören eine Unterhaltung aus der Vergangenheit, an die sich die Figur erinnert.
- Geräusche können eine illustrierende oder symbolische Funktion haben. Illustrative Geräusche verstärken den realen Charakter des Settings und stehen mit den gezeigten Settings und Objekten in Einklang. Symbolische Töne können z.B. für die Träume einer Figur stehen. In der polnischen TV-Serie *Londyńczycy* (*Die Londoner*, Zgliński, 2008) besucht der 10-jährige Stas seine Mutter, die in London arbeitet. Eines Tages schwänzt er den Sprachunterricht und geht zum Wembley Stadion. Es ist leer, aber wir hören die Geräuschkulisse eines Fußballspiels (eine Nationalhymne, die von den Fans gesungen wird, die jubelnde Menge), das Symbol für Stas' Traum von einer Fußballerkarriere.
- Filmmusik kann instrumental oder mit Gesang sein. Der Gesangstext hat üblicherweise einen Bezug zur Geschichte, insbesondere bei Musicals.

ERARBEITUNG DES ZIELMATERIALS

Bei der Analyse des Tons in Ihrem Film können Sie folgende Checkliste benutzen, um zu entscheiden, ob und wann dieser in der AD erwähnt werden muss, und wie (viel) Sie beschreiben.

- Bei Dialogen oder Sprache mit sehr kurzen Pausen müssen Sie entscheiden, ob das Visuelle wichtig genug ist, um beschrieben zu werden. Wenn nicht, dann hat der Dialog in der AD immer Vorrang. Manchmal bekommt die AD jedoch auch den Vorrang, wie z.B. in *Die 39 Stufen* (Hitchcock, 1935). Während einer öffentlichen Rede des Protagonisten verrät ihn eine Frau an Agenten, die darauf warten, dass er die Rede beendet, damit sie ihn festnehmen können. Die Beschreibung passt nicht in die Pausen und muss über die Rede des Protagonisten gesprochen werden, weil die Bildinformation für die Geschichte wichtiger ist, als das, was er sagt.
- Entscheiden Sie, ob ein Geräusch leicht identifizierbar ist (entweder akustisch oder durch einen Bezug im Dialog) oder nicht. Wenn es das nicht ist, sollten sie das Geräusch oder dessen Quelle in der AD erwähnen.
- Entscheiden Sie, ob es wichtig ist, die Quelle eines leicht identifizierbaren Geräuschs zu nennen (z.B. zu sagen, wer wen schlägt), oder ob es wichtig ist, zu wissen, was das Geräusch verursacht (z.B. eine quietschende Tür oder ein piepsender Vogel). Entscheiden Sie außerdem, ob es nötig ist, die Quelle in der AD explizit zu erwähnen.
- Überlegen Sie, ob das Geräusch diegetisch oder nicht-diegetisch ist. Wenn es nicht-diegetisch ist (z.B. Stimmen im Off), überlegen Sie, ob klar ist, wer spricht, ob es wichtig ist, das zu wissen, und falls ja, ob eine Erwähnung in die AD gehört. Ist das Geräusch diegetisch, dann entscheiden Sie, ob es extern oder intern ist. Ist das Geräusch extern, dann wenden Sie die Richtlinien oben an. Ist es intern, dann entscheiden Sie, ob es in der AD erwähnt werden sollte. Wenn Sie Zweifel haben, erwähnen Sie das Geräusch.
- Falls das Geräusch individuell ist und beschrieben werden muss (weil es schwer ist, es eindeutig zu identifizieren: siehe oben), entscheiden Sie, wann Sie es beschreiben. Manchmal haben Sie keine Wahl, weil es nur vor oder nur nach dem Geräusch eine Pause gibt. Manche Filmbeschreiber finden es besser, die AD nach dem Geräusch einzufügen, damit der dramatische Effekt erhalten bleibt. Andere halten es für besser, die AD vor dem Geräusch einzufügen, weil es den Zuschauern hilft, das Geräusch schneller zu erkennen und dies weniger Mühe macht. Entscheiden Sie im Einzelfall auf Basis des Kontexts, was am besten funktioniert (siehe auch Kapitel 2.3.2. über Kohäsion).
- Bestimmen Sie die Funktion des Geräuschs. Wenn es illustrativ ist, entscheiden Sie, ob es in der AD explizit genannt werden sollte, und wie viel Beschreibung dafür nötig ist (bei typischen Restaurantgeräuschen kann z.B. die AD des räumlichen Rahmens ausreichen, also „in einem Restaurant“. Andernfalls können sie mehr Details nennen: „In einem Restaurant, Menschen lachen und reden.“). Wenn das Geräusch symbolisch ist und nicht mit dem Bild

im Einklang steht, entscheiden Sie, wie viel AD nötig ist, um diese Inkongruenz herauszuarbeiten.

- Bestimmen Sie, ob das Geräusch nicht-simultan ist, und entscheiden Sie, ob es explizit in der AD genannt werden muss. Wenn Sie in der AD eine Geräuschrückblende erwähnen, können Sie das entweder direkt tun (z.B. „eine Rückblende“ oder „in einer Rückblende“) oder indirekt (z.B. durch das Beschreiben der Rückblende während die Figur sich erinnert).
- Bei Musik mit Gesang entscheiden Sie, wie bedeutsam der Text ist, und ob eine Beschreibung des Bildes für die Geschichte wichtig ist. Sind der Songtext und das Bild nicht sehr wichtig, dann entscheiden Sie, wie viel Beschreibung nötig ist. Ist der Text nicht bedeutsam, aber dafür die Bilder, dann beschreiben Sie, was während des Songs passiert. Sind der Text und die Bilder bedeutsam, dann entscheiden Sie, wie weit die AD über den Songtext gehen kann. Beschreiben Sie entweder synchron (d.h. Sie beschreiben die Bilder, wenn Sie diese sehen) oder asynchron (d.h. Sie beschreiben sie vorher oder später, um die erste Strophe und den ersten Refrain freizulassen).

BEISPIELE

- „Charles schiebt die Tür zu.“ (Nennung der Quelle eines unbekanntes Geräuschs)
- „Andy amüsiert sich über die Ähnlichkeit der beiden blauen Gürtel.“ (Benennung des Geräuschs und seiner Quelle, in einer Gruppenszene nötig)
- „Schreie im Off.“ (Identifizierung der off-screen Geräusche)
- „Jamies Gedanken.“ (Identifizierung des internen, diegetischen Tons)
- „Mary schaut ein Foto ihres Sohns an.“ (Identifizierung von internem, diegetischem Ton: den Gedanken der Figur über ihren Sohn)
- „Gedankenversunken blickt sie aus dem Fenster. Eine Rückblende.“ (direkte Nennung einer Tonrückblende)
- „Sie runzelt die Stirn, während sie sich an eine frühere Unterhaltung mit John erinnert.“ (indirekte Nennung einer Tonrückblende)

Anna Matamala and Pilar Orero
Universitat Autònoma de Barcelona

WAS IST SCHRIFT IM BILD?

Schrift im Bild bezieht sich auf jede Art von geschriebenem Text, der im Bild zu sehen ist. Schrift im Bild umfasst Vor- und Abspann, Überschriften, Zwischentitel und andere eingeblendete Schrift. Andere, nicht-diegetische Elemente wie Logos und diegetische Elemente, die Teil einer Szene sind (z.B. ein Brief, eine SMS oder ein Poster an der Wand) können auch Schrift enthalten. Auch Untertitel können als Schrift im Bild betrachtet werden: Sie gehören entweder zum Originalfilm (besonders bei mehrsprachigen Produktionen), oder sie sind die Übersetzung des Originaldialogs für andere Zuschauer (siehe Kapitel 3.3. über gesprochene Untertitel).

ANALYSE DES AUSGANGSMATERIALS

Bei der Analyse Ihres Ausgangsmaterials können Sie folgende Checkliste benutzen, um die Funktion und Relevanz von Schrift im Bild zu identifizieren.

- Schrift im Bild kann in eine von mehreren Kategorien gehören und verschiedene Funktionen erfüllen. Überlegen Sie, um welche Art von Schrift im Bild es sich handelt (Vor- und Abspann, Überschriften, Zwischentitel, andere eingeblendete Schrift oder Inserts, Logos mit Schrift, Schrift auf anderen diegetischen Objekten, Untertitel und anderes), und welche Funktion und Relevanz sie für die Geschichte hat. Ein Vorspann kann beispielsweise nicht nur die wichtigsten Mitglieder der Filmcrew auflisten, sondern auch durch eine spezielle Schriftart zusätzliche intertextuelle Bedeutung haben (siehe Kapitel 2.2.4. über intertextuelle Bezüge). Der Vorspann von *Sin City* (Miller et al., 2005) kopiert z.B. den typischen Schriftzug eines Comic-Titels. Einblendungen können dazu benutzt werden, den Namen einer Figur im Bild anzuzeigen.
- Schrift im Bild kann zur Handlung gehören (diegetisch) oder später beim Schnitt hinzugefügt werden (nicht-diegetisch).
- Schrift im Bild kann Informationen liefern, die ganz wichtig ist oder auch redundant. Ein eingeblendeter Titel kann sich z.B. auf das räumliche und zeitliche Setting beziehen (siehe Kapitel 2.1.2.), das ein Dialog oder ein Erzähler bereits benannt hat, wodurch dieselben Informationen über den Ton und die Schrift vermittelt werden.

- Inserts oder eingeblendete Titel können bei der Identifikation vieler Elemente, wie z.B. dem räumlichen und zeitlichen Setting oder den Figuren helfen. In *Inglourious Basterds* (Tarantino, 2009) z.B. gibt es einen Zwischentitel mit dem Text „Es war einmal ... im von den Nazis besetzten Frankreich“, gefolgt von einer Einblendung die mitteilt: „1941“. Im selben Film hilft eine Einblendung den Zuschauern dabei, eine Figur wiederzuerkennen, wenn sie das erste Mal als Erwachsene zu sehen ist („Shosanna Dreyfus. Vier Jahre nach dem Massaker an ihrer Familie“).

ERARBEITUNG DES ZIELMATERIALS

Nach der Analyse der jeweiligen Schrift im Bild fertigen Sie ihre Beschreibung an, bei der Sie folgende Elemente in Betracht ziehen können:

- Überlegen Sie, welche Bilder und bedeutsamen Geräusche und / oder Gesangstexte gleichzeitig auftreten, falls überhaupt, und entscheiden Sie, ob die Information der Schrift im Bild bereits anderweitig abgedeckt wird (z.B. durch Dialog). Entscheiden Sie auf Basis der vorherigen Elemente, ob es nötig ist, die Schrift im Bild hörbar in Ihre AD einzubauen, und falls ja, entscheiden Sie, mit welcher Strategie Sie dies tun, z.B. durch einfache Wiedergabe oder durch (verkürzte) Paraphrasierung. Darüber hinaus sollten Sie entscheiden, ob Sie die Schrift im Bild synchron dazu wiedergeben, bevor sie tatsächlich im Bild erscheint oder erst danach, immer in Abhängigkeit von verfügbaren Pausen (siehe auch Kapitel 2.3.2. über Kohäsion).
- Überlegen Sie, ob die typografischen Eigenschaften eine narrative Funktion haben oder einen zusätzlichen intertextuellen Bezug enthalten (siehe Kapitel 2.2.4.), und entscheiden Sie, ob Sie diese in die AD mitaufnehmen.
- Entscheiden Sie, wie Sie vermitteln möchten, dass Schrift im Bild erscheint. Mögliche Strategien sind u.a. ein Wort oder eine Erklärung einzufügen, bevor man sie liest („Eine Einblendung zeigt ...“), die Intonation zu ändern, eine andere Stimme einzusetzen (männlich / weiblich), einen speziellen Anzeigeton (ein sogenanntes Earcon) zu benutzen oder den Inhalt in die AD zu übernehmen (z.B. „Im Jahr 1941. Ein Mann ...“).

Die Beschreibung von Untertiteln und gesprochene Untertitel werden in Kapitel 3.3 genauer erörtert.

Und schließlich sollten Sie daran denken, dass es in verschiedenen Ländern verschiedene Gesetze und Bestimmungen gibt, die die Nutzung von Vor- und Abspannen sowie Logos betreffen. Dies ist besonders wichtig, wenn ein bestimmter Text im Bild, wie z.B. Vor- und Abspann, unerwähnt bleibt oder paraphrasiert wird.

BEISPIELE

Ein Logo aus *Die History Boys – Fürs Leben lernen* (Hytner, 2006):

- „Vor dem Hintergrund der Hügel und der beleuchteten Straßen von Los Angeles erhellen Suchscheinwerfer ein riesiges Art déco-Schild aus dreidimensionalen Lettern, die den Namen Fox Searchlight Pictures, a News Corporation Company bilden.“ (wörtliche Wiedergabe mit Beschreibung und Ankündigung, dass es sich um Schrift im Bild handelt)
- „Vor dem Hintergrund der Hügel und der beleuchteten Straßen von Los Angeles erscheint das Logo Fox Searchlight Pictures, a News Corporation Company.“ (wörtliche Wiedergabe mit Ankündigung, dass es sich um Schrift im Bild handelt)

Ein Beispiel für einen Titel aus *So was wie Liebe* (Cole, 2005):

- „Weiße und gelbe Schrift erscheint vor schwarzem Hintergrund: So was wie Liebe“ (wörtliche Wiedergabe mit Beschreibung und Ankündigung, dass es sich um Schrift im Bild handelt)
- „So was wie Liebe“ (einfache wörtliche Wiedergabe)
- „Schrift im Bild: So was wie Liebe“ (wörtliche Wiedergabe und Ankündigung, dass es sich um Schrift im Bild handelt)

Beispiele für Vor- bzw. Abspann aus (1) *Ladykillers* (Coen & Coen, 2004) und (2) *Wenn Träume fliegen lernen* (Forster, 2004):

- (1) „Touchstone Pictures präsentiert Tom Hanks, Irma P. Hall, Marlon Wayans, J.K. Simmons, Tzi Ma, Ryan Hurst, George Wallace, Diane Delano, Stephen Root, Greg Grunberg in *The Ladykillers*“ (nicht-synchrone, wörtliche Wiedergabe)
- (2) „Miramax Films präsentiert eine Film Colony Produktion. Johnny Depp, Kate Winslet, Julie Christie, Radha Mitchell und Dustin Hoffman. Nach dem Theaterstück „*The Man Who Was Peter Pan*“ von Allan Knee. Und von wahren Begebenheiten inspiriert.“ (nicht-synchrone, gekürzte Wiedergabe)

Ein Beispiel für eine Einblendung aus *Wenn Träume fliegen lernen* (Forster, 2004):

- „Der Vorhang hebt sich. London im Jahr 1903“ (Inhalt der Einblendung in die AD integriert)
- „Eine Einblendung: London im Jahr 1903“ (explizite Bezugnahme auf die Schrift im Bild)
- „London im Jahr 1903“ (wörtliche Wiedergabe, eventuell mit veränderter Intonation)

Ein Beispiel für diegetische Schrift im Bild aus *The Counselor* (Scott, 2013):

- „Ein Motorrad fährt an einem Straßenschild vorbei. (Darauf steht:) EL PASO. Stadtgrenze. 665568 Einwohner“ (explizite Erwähnung der Schrift im Bild)

- „Mit sehr hoher Geschwindigkeit kommt ein Motorrad in die Stadt El Paso.“ (Integration in die AD)
- „EL PASO. Stadtgrenze. 665568 Einwohner“ (wörtliche Wiedergabe, möglicherweise mit veränderter Intonation)

2.2.4 INTERTEXTUELLE BEZÜGE

Chris Taylor
 Università di Trieste

WAS SIND INTERTEXTUELLE BEZÜGE?

Der Begriff intertextueller Bezug meint die Tatsache, dass praktisch alle Texte, Filme und Fernsehprogramme eingeschlossen, Elemente beinhalten, die auf andere Texte zurückgehen. Das Textverständnis von Lesern oder Zuschauern hängt daher nicht nur von dem Weltwissen ab, das sie mitbringen, sondern auch von ihrem Wissen darüber, wie Texte funktionieren und von ihrer Kenntnis bestimmter Texte. Textproduzenten arbeiten oft ganz bewusst mehr oder weniger explizite Bezüge zu vorangegangenen Texten ein, um eine weitere Bedeutungsebene zu schaffen, die von denjenigen Lesern oder Zuschauern aktiviert wird, die diese Verbindung verstehen. Blinden und Sehbehinderten sind diese Verbindungen vielleicht nicht sofort zugänglich.

Bei audio-visuellen Produkten finden sich solche Bezüge sowohl im Ton als auch im Bild und manchmal in beidem. In allen Fällen wird eine Beziehung hergestellt zwischen dem Zitat, d.h. einer Textanspielung oder einem Bezug in dem Text, der gelesenen oder angeschaut wird, und einem Element oder Elementen, auf die angespielt wird, oder auf die Bezug genommen wird, d.h. dem Zitierten in einem anderen Text oder einer Serie von Texten. Zuschauer, die das Zitat oder die Anspielung erkennen, setzen sie zu ihrem Wissen über andere Texte in Beziehung, und speziell zu einem Text mit dem zitierten Element. Diesen Bezug zu erkennen, ist für die Zuschauer ein „intellektuelles“ Vergnügen. Für Filmbeschreiber ist es wichtig, solche Verbindungen eventuell zu verstärken.

ANALYSE DES AUSGANGSMATERIALS

Eine eingehende Analyse Ihres Ausgangsmaterials kann das Vorhandensein akustischer (z.B. Musik, Gesangstexte, Dialog) und / oder visueller (z.B. Einstellungen, Bildgestaltung, Filmtechniken) intertextueller Zitate zeigen. Der Bezug kann etwas betreffen, das außerhalb des Films liegt (z.B. ein Buch), ein Filmgenre oder einen bestimmten Film. Der Filmbeschreiber muss entscheiden, wie wichtig die-

se Verbindungen sind, und ob er den sehbehinderten Zuschauern dabei helfen möchten, diese zu erkennen. Für Anregungen zum Umgang mit räumlichen und zeitlichen Bezügen, die außerhalb des Films liegen, siehe auch Kapitel 2.1.2.

HÖRBARE BEZÜGE

Verbale Bezüge, z.B. im Dialog, können sehbehinderten Zuschauern eventuell zugänglich sein und müssen daher nicht unbedingt beschrieben werden. Ein Beispiel für verbale Intertextualität, die sich auf einen anderen Film und ein Buch bezieht, ist der berühmte Satz „Mein Name ist Bond, James Bond“, der sich in allen 007-Büchern und -Filmen findet. Ein weiteres Beispiel eines berühmten Zitats findet sich in Oberst Landas Bemerkung zu Aldo Raine in Tarantinos *Inglourious Basterds* (Tarantino, 2009). Sein „Leutnant Raine, wenn ich nicht irre“, bezieht sich auf Henry Morton Stanleys „Dr. Livingstone, wenn ich nicht irre“ („Dr. Livingstone, I presume“). Dieses berühmte Zitat kennen die Zuschauer wahrscheinlich. Aber das wird nicht immer der Fall sein.

Musikalische Anspielungen können auch von Bedeutung sein. Einige begleitende Musiken kommen in Filmreihen immer wieder vor, z.B. das James Bond Thema, und stellen kein Problem dar, aber der Bezug kann auch Filme betreffen, die zu unterschiedlichen Zeiten gemacht wurden, und daher schwerer zu erkennen sein. Allerdings ist die Herausforderung für sehende Zuschauer in diesem Fall ähnlich, außer wenn ihre Interpretation von visuellen Zitaten gestützt wird.

VISUELLE BEZÜGE

Bei visuellen Bezügen ist es wichtig, herauszuarbeiten, um welche visuellen Zitate es sich handelt, und welchen Bezug sie zum Zitierten haben. Visuelle Intertextualität kann man beispielsweise in Parodien sehen. In dem Film *Tatsächlich Liebe* (Curtis, 2003) verkörpert Hugh Grant offensichtlich Tony Blair, wenn er mit dem Wagen vor der Nummer 10 in der Downing Street vorfährt und Kleidung und Verhalten den damaligen britischen Premierminister nachahmen. Dies ist ein außerfilmischer Bezug zum realen Leben. Aber Bezüge zu anderen Filmgenres oder Szenen anderer Filme sind auch sehr verbreitet. In der Cartoon-Serie *Family Man* beispielsweise wird in animierter Form die Flugzeug-Szene aus Hitchcocks *Der unsichtbare Dritte* (Hitchcock 1959) wachgerufen. Darüber hinaus können bestimmte visuelle Elemente auch eine intertextuelle Funktion haben, z.B. in einem Film, der „reale“ Figuren in einem Comic-Setting zeigt, wie in *Sin City* (Miller et al., 2005).

VISUELLE / AKUSTISCHE BEZÜGE

Im Fall von Intertextualität, die sowohl akustische bzw. verbale als auch visuelle Bezüge aufweist, gibt es immer eine Form von Interaktion zwischen den beiden Modi. Ein Beispiel für kombinierte visuell-verbale Intertextualität, die einen Bezug zu einem ganzen Filmgenre herstellt, ist eine Folge der Comedy-Serie *Friends* (Folge 238, 1995). Chandler findet seinen Kumpel Joey in einem Cowboy-

Outfit vor, begrüßt ihn mit „Howdy“ und zitiert damit Hunderte von klassischen Western.

Bei der Analyse Ihres Ausgangsmaterials bezüglich aller Formen von Intertextualität, können Sie folgende Checkliste benutzen, um die Art und Rolle der intertextuellen Bezüge zu bestimmen, und zu entscheiden, ob es gut wäre, die Verbindung zwischen dem Zitat und dem Zitierten in Ihrer AD expliziter zu machen.

- Stellen Sie den Bezug fest (das Zitat und das Zitierte).
- Überlegen Sie, um welche Art von Bezug es sich handelt (akustisch, visuell oder akustisch und visuell).
- Entscheiden Sie, ob das Zitat (oder alle Teile des Zitats) Ihren Zuschauern zugänglich sind (wird visuelle Information z.B. auch im Dialog wiederholt?)
- Überlegen Sie, wie wichtig der Bezug für Ihren Film mit Blick auf das Genre ist (ist der Film z.B. eine Komödie, die von der Parodie lebt?) oder im Hinblick auf das Verständnis der Geschichte.
- Entscheiden Sie, wie bekannt der Bezug ist (z.B. ein „klassischer“ Hitchcock-Film).
- Finden Sie heraus, ob es zwischen den Dialogen Zeit für zusätzliche Informationen gibt.

ERARBEITUNG DES ZIELMATERIALS

Die wenigen existierenden wissenschaftlichen Untersuchungen deuten darauf hin, dass AD dazu tendiert, das Zitat zu erklären, um dessen Wiedererkennung zu verbessern, anstatt die Verbindung zwischen dem Zitat und dem Zitierten nur dann zu nennen, wenn der Film oder die Szene ohne sie unverständlich wäre. Nachdem Sie jedoch die in Ihrem Film vorkommenden Arten von Intertextualität bestimmt haben, können Sie jetzt einige vom Kontext abhängige Entscheidungen über das beste Vorgehen treffen.

AKUSTISCHE BEZÜGE

- Entscheiden Sie, ob das Zitat verstärkt werden muss oder nicht, da rein akustische Bezüge einen Kanal benutzen, der auch Ihren Zuschauern zugänglich ist.
- Entscheiden Sie, ob ein kurzer Hinweis auf den Sprecher oder das Genre, auf das Bezug genommen wird („er spricht wie ein Cowboy“), eine gute Möglichkeit wäre, falls ein Bezug mit einem mehr oder weniger direkten Zitat oder dem sprachlichen Register für Ihren Film wichtig ist.
- Überlegen Sie, ob es gut wäre, zu didaktischen Zwecken einen akustischen Bezug expliziter zu machen. Eine (visuell)-verbale Intertextualität z.B., die einen literarischen Text mit einem Film verbindet, findet sich in dem Filmtitel der Coen-Brüder *No Country for Old Men* (Coen & Coen, 2007), der auf

ein Gedicht von W. B. Yeats zurückgeht („Sailing to Byzantium“). Man könnte eventuell einen Hinweis auf das Gedicht beim Vorlesen des Abspanns einfügen. Dadurch hätten blinde Zuschauer allerdings dem sehenden Publikum gegenüber einen Vorteil, und man würde ihnen das Vergnügen rauben, es selbst herauszufinden.

- Überlegen Sie, ob die Sprache(n), die in Ihrem Film vorkommen, eine zusätzliche Herausforderung darstellen. Filme in anderen Sprachen oder mit mehreren Sprachen brauchen eventuell eine gesonderte Behandlung, wenn ein akustischer Bezug nicht durch eine bestimmte, wiedererkennbare Phrasierung hergestellt wird („Leutnant Raine, wenn ich nicht irre“), sondern durch einen Akzent, und die Dialoge Ihres Films durch gesprochene Untertitel vermittelt werden, die von einem gelesen werden (siehe Kapitel 3.3. über gesprochene Untertitel). Wenn in diesem Fall die Sprache des Filmschauspielers (das Zitat) z.B. einen berühmten Politiker (das Zitierte) nachahmt, könnten Sie direkt sagen „wie Obama sprechend“, gefolgt von einem gesprochenen Untertitel.

VISUELLE BEZÜGE SOWIE AKUSTISCHE UND VISUELLE BEZÜGE

Wenn Sie festgestellt haben, dass das Zitat in Ihrem ST nicht akustisch wahrgenommen werden kann, und die anderen Bedingungen (siehe oben) erfüllt sind, können Sie entscheiden, den intertextuellen Bezug expliziter zu gestalten. Stellen Sie im Falle von verbal-visueller Intertextualität (mit Dialogen) oder akustischer plus visueller Intertextualität (mit Musik) sicher, dass Ihre AD die Informationen des visuellen Kanals enthält, die Ihrer Zielgruppe sonst entgeht. Die folgende Checkliste kann Sie bei der Erarbeitung des TT unterstützen:

- Wenn Sie Ihrer Zielgruppe den intellektuellen Spaß beim Entschlüsseln des Bezugs nicht verderben wollen, verstärken Sie nur das Zitat.
- Wenn Sie die Bedeutung lieber expliziter machen möchten, dann stellen Sie eine Verbindung zwischen dem Zitat und dem Zitierten her.
- Wenn Sie die didaktische Funktion von AD nutzen möchten, dann verbinden Sie das Zitat mit dem Zitierten.

Es ist immer möglich, die Deutlichkeit zu variieren. Der Grad, für den Sie sich entscheiden, hängt von Ihrer Interpretation der obigen Checkliste für die Analyse des ST ab.

BEISPIELE

Ein Beispiel für verbale Intertextualität:

- „Medicare funktioniert nicht mehr!“ (man lässt es stehen)
- „Medicare funktioniert nicht mehr!“ mit verstärkender AD: „Er spricht wie ein Amerikanischer Politiker.“

- „Medicare funktioniert nicht mehr!“ Zitat und Zitiertes in der AD verbinden: „Er spricht wie Obama.“

Weniger Erklärung ist vermutlich nötig, wenn eine fiktionale Figur sagt „Yes, we can!“, da dies ein expliziterer Obama-Bezug ist.

Ein Beispiel für verbale Intertextualität aus *Inglourious Basterds* (Tarantino, 2009):

- „Lieutenant Raine, wenn ich nicht irre.“ (man lässt es stehen)
- „Lieutenant Raine, wenn ich nicht irre.“ mit verstärkender AD: „Er ahmt die Intonation der britischen Kolonialzeit nach.“
- „Lieutenant Raine, wenn ich nicht irre.“ Zitat und Zitiertes in der AD verbunden: „Er ahmt die Worte des Afrika-Forschers Stanley nach: ‚Dr. Livingstone, wenn ich nicht irre.‘“

Beispiele visueller Intertextualität aus *Stand Up Guys* (Stevens, 2012):

- „Val und Doc kommen mit den Waffen im Anschlag heraus.“ (einfache Beschreibung)
- „Val und Doc kommen mit den Waffen im Anschlag heraus, um gegen Hunderte von bewaffneten Gesetzeshütern anzutreten.“ (verstärkte AD)
- „Val und Doc kommen mit den Waffen im Anschlag heraus, um gegen Hunderte von bewaffneten Gesetzeshütern anzutreten, wie im Finale von Butch Cassidy und Sundance Kid.“ (die AD verbindet Zitat und Zitiertes)

Beispiele von verbal-visueller Intertextualität in *Hitchcock* (Gervasi, 2012):

- „Leider fühle ich mich wieder einmal jedweder Inspiration beraubt. Ich hoffe, es fliegt mir bald wieder etwas zu.“ (EIN VOGEL LANDET AUF SEINEM ARM)
- „Ein Vogel landet auf seinem Arm“ (einfache Beschreibung in der Erwartung, dass die Zuschauer die Verbindung zu Hitchcocks *Die Vögel* (Hitchcock, 1963) machen)
- „Ein Vogel landet auf seinem Arm, als Zeichen kommender Dinge“ (verstärkte AD)
- „Ein Vogel landet auf seinem Arm, eine Anspielung auf seinen nächsten Film *Die Vögel*.“ (die AD verbindet Zitat und Zitiertes)

2.3 DIE SPRACHE DER AD

Chris Taylor
Università di Trieste

2.3.1 WORTWAHL UND STIL

WAS SIND WORTWAHL UND STIL?

Der Begriff Wortwahl bezieht sich auf die Fähigkeit, immer jeweils die richtigen Worte zu finden und diese in angemessenem Stil im jeweiligen Kontext einzusetzen. Die Wortwahl hat damit zu tun, wie ein Autor die passendste Formulierung oder die beste Art, etwas auszudrücken findet. Stil ist das Ergebnis der Wortwahl eines Autors zusammen mit der Wahl der Satzstruktur und dem angemessenen Einsatz bildlicher und idiomatischer Sprache. Bei der AD muss man sowohl auf die Wortwahl als auch auf den Stil achten, um beide ihrer Zielsetzungen zu erreichen, nämlich Visuelles in Worte zu fassen und es für blinde und sehbehinderte Zuschauer verständlich zu machen.

ANALYSE DES AUSGANGSMATERIALS

Eine AD ist, was Wortwahl und Stil betrifft, ein Texttyp mit bestimmten Eigenschaften, die sie von anderen Texten unterscheiden. Diese Eigenschaften werden von folgenden Charakteristika bestimmt:

- Wortwahl und Stil einer AD hängen von der zeitlichen Einschränkung durch die Dialoge ab, vom musikalischen Hintergrund und von möglichen Geräuschen sowie deren Verbindungen zur AD. Dies wird in Kapitel 2.3.2 zum Thema Kohäsion erörtert.
- Auch wenn das AD-Skript in geschriebener Form vorliegt, ist es dazu gedacht, gesprochen und gehört zu werden. Solche Texte stellen andere Anforderungen an Satzlänge, Satzstruktur und Vokabular als schriftliche Kommunikation.

Die speziellen Eigenschaften einer bestimmten AD hängen jedoch vom Kontext des Ausgangsmaterials ab. Wenn Sie also Ihren ST analysieren, können Sie folgende Checkliste benutzen, um zu entscheiden, was berücksichtigt werden sollte:

- Bestimmen Sie das Genre, zu dem das Ausgangsmaterial gehört. Genres definieren sich teilweise über ihre typischen oder sogar obligatorischen Eigenheiten. Für weitere Informationen siehe Kapitel 2.1.3. zum Thema Genre.
- Entscheiden Sie, ob das zeitliche und räumliche Setting einen speziellen Stil nötig macht oder sogar, ob das Jahr, in dem der Film gemacht wurde, solche

Überlegungen erfordert (sollte z.B. das Remake eines alten Hercule Poirot Films im Stil einer Krimiserie wie „NCIS“ beschrieben werden?).

- Überlegen Sie, ob der Filmemacher dem Film einen bestimmten Stil gegeben hat, und wodurch dieser sich ausdrückt. Einige Regisseure legen sich einen speziellen visuellen Stil zu, wie z.B. Quentin Tarantino. Andere sind für ihre verbalen Eigenarten bekannt (denken Sie an Woody Allen).
- Überlegen Sie, wer Ihre Zielgruppe sein könnte. Zuschauer einer TV-Serie mit einer langen Laufzeit haben einen anderen Hintergrund und andere Erwartungen als das Publikum eines Films, der in einem Programmkino laufen würde, insbesondere bei einem fremdsprachlichen Film, der zusätzlich gesprochene Untertitel benötigt (siehe Kapitel 3.3. zum Thema gesprochene Untertitel). Auch Kinder sind ein ganz spezielles Publikum.

ERARBEITUNG DES ZIELMATERIALS

Nachdem Sie die kontextuellen Eigenheiten Ihres Ausgangsmaterials identifiziert haben, entscheiden Sie über eine angemessene Wortwahl und den Stil. Denken Sie zunächst an folgende allgemeine Eigenschaften der AD, die den Wortschatz (Lexik), die Grammatik und die Satzstruktur (Syntax) betreffen und den Rahmen bilden, innerhalb dessen Ihre AD formuliert wird.

LEXIK

- Eine klare Sprache mit konkretem Vokabular, unbelastet von Jargon, unnötigem Pomp und obskuren Wörtern erleichtern die Verarbeitung von Informationen und die Visualisierung.
- Genauigkeit und Details lassen sich durch den Einsatz anschaulicher Adjektive und Adverbien oder Adverbialbestimmungen ausdrücken (siehe unten das Beispiel aus *Hero* (Zhang, 2002)).
- Eine lebhaftere Sprache weckt die Aufmerksamkeit der Zuhörer und wird z.B. durch die Variation von Verben erzielt (plaudern, tratschen, beratschlagen und nicht nur sprechen, je nach Kontext).
- Die bildliche Qualität eines Films kann durch den Einsatz von Verben der Bewegung und Vergleichen, Metaphern und anderen Stilmitteln wiedergegeben werden (siehe Beispiel unten).

GRAMMATIK

- Beschreibungen werden meist in der Gegenwart verfasst. Vergangenheitsformen werden nur verwendet, wenn auf vorherige Beschreibungen Bezug genommen wird (wie in *Die Geisha* (Marshall, 2005): „Sie bleibt vor dem Schrein stehen und wirft die Münzen ein, die der Mann ihr als Opfergabe gegeben hatte.“).

- Beschreibungen benutzen vorwiegend die Pronomen der dritten Person, da sie die Stimme eines allwissenden Erzählers widerspiegeln. Pronomen der zweiten Person kommen z.B. in indirekter Rede bei gesprochenen Untertiteln vor (siehe Kapitel 3.3. über gesprochene Untertitel) oder bei Beschreibungen von Gesten (wie in der AD des niederländischen Films *Aanrijding in Moskou* (Van Rompaey, 2008): „Johnny bedeutet Werner weiterzugehen. Werner gestikuliert, „nein, geh du zuerst.“).

SYNTAX

- Die Kürze der Zeit und die Notwendigkeit eines verständlichen Stils unterstützen den Gebrauch kurzer Sätze: eine Geschwindigkeit von 160 Wörtern pro Minute ist eine gute Basis. So kommen z.B. einfache Sätze in der AD häufiger vor als Konstruktionen mit Nebensätzen. Einfache Nominalphrasen ohne jedes Verb werden häufig beim Beschreiben zeitlicher und räumlicher Settings verwendet („später an diesem Abend“, „London im Jahr 1887“) oder bei der genauen Bestimmung von Objekten („ein Militärkrankswagen“, „ein voller Einkaufskorb“). Wenn es die Zeit jedoch erlaubt, ist mehr Abwechslung bei der Satzstruktur angenehm und hält die Aufmerksamkeit wach. In der AD werden untergeordnete Sätze oft durch temporale Konjunktionen wie „als“ und „während“ eingeleitet oder durch den Gebrauch von Satzgliedern mit infiniten Verben („In einen blauen Overall gekleidet...“, „Mit einem Humpeln gehend ...“).
- Die Abfolge der Informationen im Satz beeinflusst, wie leicht diese zu verarbeiten sind. Einen Satz mit bekannten Informationen zu beginnen, ist der beste Rahmen für das, was folgt. Fängt man andererseits einen Satz mit neuen Informationen an, kann dadurch die Aufmerksamkeit auf ein bestimmtes Element gelenkt werden („Mit einem Messer in der Hand geht er auf sie zu.“). Für weitere Informationen zur Abfolge siehe auch Kapitel 2.3.2. zum Thema Kohäsion.
- Berücksichtigen Sie die räumliche und zeitliche Logik des Bildes. Settings und Figuren beispielsweise werden meist vom Allgemeinen hin zum Speziellen beschrieben, von der Ferne zur Nähe und von links nach rechts, aber bestimmte Settings oder Filmtechniken können nach einem alternativen Ansatz verlangen (wie z.B. das Herauszoomen in der Eröffnungssequenz von *Wenn Liebe so einfach wäre* (Meyers, 2009): „Das rotgedeckte Dach eines großen mediterran-wirkenden Hauses mit weißen Mauern. Palmen wachsen rings um das Haus, das am Meer liegt.“).

Nach diesen grundlegenden Fragen zur Lexik, Grammatik und Syntax entscheiden Sie zusätzlich über die adäquate Wortwahl und den Stil, der genau zu den Eigenheiten Ihres ST passt.

- Entscheiden Sie, welche zusätzlichen Vorgaben Ihnen das Genre, die Zeit und der Schauplatz der Geschichte in Bezug auf den Wortschatz machen. Ver-

schiedene Genres verlangen einen speziellen Jargon, wie z.B. Western, Krimiserien oder Science Fiction Filme. Einige Audiodeskriptionen sind kreativ, wie z.B. bei *East Is East* (O'Donnell, 1999) oder *Sexy Beast* (Glazer, 2000), wo man eine im Norden gesprochene Variante des Britischen Englisch verwendet, die auch von den Figuren gesprochen wird.

- Entscheiden Sie, wie der Stil des Filmemachers in die Entscheidungen über Stil und Wortwahl der AD eingehen kann. Als Strategien bieten sich an: die Einbeziehung von Filmsprache (siehe Kapitel 2.2.1. über Filmsprache), der Einsatz einer Audio-Einführung, um die Eigenheiten des Films zu beschreiben oder Begriffe zu erläutern (siehe Kapitel 3.2. zum Thema Audio-Einführung), der Gebrauch von Gelehrten- oder Literatursprache zur Wiedergabe der Ästhetik des Bildes (wie unten in dem Beispiel *Hero* (Zhang, 2002)).
- Entscheiden Sie, ob und wie Wortwahl und Stil der speziellen Zielgruppe angepasst werden können. Bei TV-Serien mit langer Laufzeit kann eine einfache, faktische Beschreibung ausreichen. Dagegen können Sie bei ernsthafteren Produkten ein gehobenes Register benutzen. Kinder sind ein besonderer Fall, der nach kurzen, einfachen Sätzen mit anspruchslosem aber lebhaftem Vokabular verlangt.

BEISPIELE

Ein Beispiel aus *Der englische Patient* (Minghella, 1996) für häufig zu findende Eigenschaften der AD (einfache Sätze, Gegenwart, Pronomen der dritten Person):

- „Eine junge, franko-kanadische Krankenschwester, Hana, rückt den Gürtel ihrer Uniform zurecht. Sie geht in einen Eisenbahnwaggon, in dem verwundete Soldaten liegen. Sie bleibt bei einem jungen Mann stehen. Sie beugt sich über ihn. Sie geht weiter zwischen den Betten hindurch. Sie gesellt sich zu ihren Kolleginnen.“

Ein Beispiel aus *The Hours – Von Ewigkeit zu Ewigkeit* (Daldry, 2002) für einen komplexeren Stil (Nebensatzkonstruktionen und ein gehobenes Register für einen literarischen Film):

- „Später legt das kleine Mädchen, Angelica, an dessen Kleid Elfenflügel befestigt sind, den toten Sperling in das Nest, das seine Mutter und seine beiden Brüder am Fuß eines großen Baums gebaut haben. Virginia setzt sich mit einem Strauß frisch geschnittener gelber Rosen in den Händen neben sie.“

Ein Beispiel aus *Spy Kids* (Rodriguez, 2001) für knappe, präzise Sprache bei knappem Zeitangebot und gleich danach eine ausführlichere Beschreibung, weil es die Zeit erlaubt:

- „Er drückt einen Knopf. Ein Keyboard springt heraus.“
- „Das Regal über seinem Schreibtisch gleitet zur Seite und gibt den Blick auf einen großen Bildschirm frei. Vor der Frisierkommode sitzend drückt Ingrid ein paar Knöpfe, die den Spiegel in einen Computerbildschirm verwandeln.“

Ein Beispiel aus *Hero* (Zhang, 2002) für visuelles Erzählen, Vergleich, Metapher und komplexe Satzstruktur:

- „Der Namenlose macht einen großen Satz auf das Dach der Schule. Schnee bemerkt dies und wirbelt herum, die weißen Ärmel ihres Gewands wie Flügel ausgebreitet, die sie zu ihm aufs Dach emporschweben lassen. Drinnen schreiben der Kalligrafie-Meister und seine Schüler weiter. In seinem Zimmer taucht Zerbrochenes Schwert einen langstieligen Pinsel in ein Fass mit roter Tinte und beginnt, das Schriftzeichen zu malen, das er geübt hat. Auf dem Dach, Seite an Seite, in einem wildwirbelnden Ballett, schlagen der Namenlose und Schnee mit den Schwertern und aufgeblähten Ärmeln zu, und die Pfeile des Königs fallen, ohne Schaden anzurichten, um sie herum zu Boden. Den Pinsel in beiden Händen haltend wirbelt Zerbrochenes Schwert diesen über ein riesiges, weißes Banner auf dem Boden, seine Füße tanzen, sein langes, schwarzes Haar fliegt. Während der Angriff weitergeht, springen und drehen sich Schnee und der Namenlose in unablässiger Bewegung über das mit Pfeilen übersäte Dach.“

2.3.2. KOHÄSION

Chris Taylor
Università di Trieste

WAS IST KOHÄSION?

Kohäsion ist die Eigenschaft eines Textes, die dem Empfänger einer Botschaft dabei hilft, diese mit angemessener Leichtigkeit zu verstehen und einen Sinnzusammenhang darin zu finden. Sie bezieht sich auf die impliziten und expliziten Verbindungen, die die verschiedenen Textteile zusammenhalten. Bei Filmen und Serien bestehen diese Verbindungen zwischen Wörtern und Sätzen, aber auch zwischen den gesprochenen Dialogen, den visuellen Elementen sowie den Geräuschen und der Musik. In einigen Texten gibt es sehr viel Kohäsion, in andere ist sie spärlicher eingearbeitet. Ohne kohäsive Verbindungen kann man einem Text nur schwer folgen, und die Empfänger des Texts müssen sich mehr auf ihr Hintergrundwissen verlassen und auf Folgerungen, die auf anderen Hinweisen aus dem Text basieren, um ihn zu verstehen. Die Bedeutung von

Kohäsion besteht für Filmbeschreiber darin, dass sie diese Textverbindungen in ihrer Beschreibung nachvollziehen müssen und entscheiden müssen, wo sie die Beschreibungen einfügen, um die Kohäsion weiter zu fördern.

ANALYSE DES AUSGANGSMATERIALS

Bei der Analyse Ihres Ausgangsmaterials nach relevanten, kohäsiven Verbindungen können Sie folgende Checkliste mit Charakteristika benutzen, um deren Art und Eigenschaften zu bestimmen.

- Diese Verbindungen können intramodal sein, wenn sie zwischen Zeichen desselben semiotischen Modus existieren: zwischen visuellen Elementen, zwischen Geräuschelementen oder zwischen verbalen Elementen. Die Textzeilen vom Anfang des Films *American Beauty* (Mendes, 1999) sind ein Beispiel für verbale kohäsive Verbindungen mit Personalpronomen: „Ich heiße Lester Burnham. Das ist mein Viertel; das ist meine Straße; das ist mein Leben. Ich bin 42 Jahre alt. In weniger als einem Jahr werde ich tot sein. Aber natürlich weiß ich das noch nicht, und eigentlich bin ich sowieso schon tot.“
- Verbindungen können intermodal sein, wenn sie zwischen Zeichen verschiedener semiotischer Modi existieren. Filmdialoge z.B. sind mit den Figuren im Bild und dem Setting verbunden, wie in dem Beispiel aus *American Beauty* (Mendes, 1999), bei dem das wiederholte Pronomen „das“ sich auf die gezeigten Häuser und die von Bäumen gesäumten Straßen bezieht. Dialoge beziehen sich oft auf Geräusche oder sind mit Mimik und Gestik verbunden (auch in *American Beauty* (Mendes, 1999) schreit Lester Burnhams Nachbar einmal „Still, Bitsy!“ , und zeigt mit anklagender Geste auf seinen bellenden Spaniel). Filme sind außerdem voll von realistischen Geräuschen, die durch visuelle Signale und Handlungen ausgelöst werden, wie z.B. das Klingeln eines Weckers auf einem Nachttisch. Ein anderes Beispiel ist Musik, die die Handlung im Bild unterstreicht (in *Im Namen des Vaters* (Sheridan, 1993) wird eine Verfolgungsjagd durch die Straßen von Belfast von harter Rockmusik von Jimi Hendrix begleitet) (siehe auch Kapitel 2.2.2. zum Thema Geräusche und Musik).
- Intra- und intermodale Verbindungen können explizit sein, wie der wiederholte Gebrauch der Pronomen und Demonstrativpronomen im Beispiel *American Beauty* (Mendes, 1999). Auch Filmtechniken werden für explizite visuelle Verbindungen benutzt, wie z.B. eine geteiltes Bild bei einem Telefongespräch in *Down with Love – Zum Teufel mit der Liebe* (Reed, 2003) (für weitere Informationen siehe Kapitel 2.2.1. zur Filmsprache). Das gemeinsame Auftreten bestimmter (illustrativer) Geräusche und Bilder ist ein weiterer Fall, wenn z.B. eine Figur eine Treppe hochgeht und man das Geräusch der Schritte hört (siehe Kapitel 2.2.2. zu weiteren Informationen zum Thema Ton).

- Intra- und intermodale Verbindungen können auch implizit sein. Zwei aufeinanderfolgende Sätze implizieren, dass der eine zeitlich nach dem anderen kommt („Mary läuft ins Schlafzimmer. Sie hält inne und lauscht auf ein Geräusch. Sie sieht besorgt aus“). Schon das simple gemeinsame Auftreten zweier non-verbaler Zeichen impliziert im Film oft eine Verbindung. In *Bride Flight* (Sombogaart, 2008) z.B. steht ein älterer Mann mit Hut vor dem Bild eines jüngeren Mannes in der gleichen Haltung mit einem ähnlichen Hut. Diese Komposition suggeriert, dass der Mann im Bild die jüngere Ausgabe des älteren ist. Die Identifizierung solcher impliziter Verbindungen hängt sehr von der Interpretation und dem kontextbezogenen Wissen des Empfängers ab.
- Kohäsive Verbindungen können entweder kongruent oder inkongruent sein. Z.B. kommen sich widersprechende Zeichen oft bei Komik oder Spannung vor. In *Kindsköpfe* (Dugan, 2012) beginnt eine Gruppe von Frauen zu lachen, als ein junger Schönling mit Waschbrettbauch anfängt, mit einer Fistelstimme zu sprechen. Auch symbolische Geräusche oder Geräusch-Rückblenden können Inkongruenz mit dem Bild erzeugen (wie in dem Beispiel aus Kapitel 2.2.2., bei dem eine johlende Menge in einem leeren Stadion zu hören ist).

Konzentrieren Sie sich In Ihrer Analyse auf diejenigen Verbindungen, die in der AD wiedergegeben werden müssen, damit der Sinnzusammenhang erhalten bleibt. Intermodale Verbindungen lassen sich in Verbindungen zwischen Beschreibung und Geräusch oder Dialog übersetzen. Intramodale visuelle Verbindungen lassen sich in kohäsive Verbindungen zwischen Blöcken von Beschreibungen übersetzen. Ausschließlich akustische Verbindungen (zwischen Dialogen und Geräuschen oder Dialogen und Musik) sind Ihrer Zielgruppe wahrscheinlich direkt zugänglich.

ERARBEITUNG DES ZIELMATERIALS

Nachdem Sie die relevanten kohäsiven Verbindungen in Ihrem Ausgangsmaterial identifiziert haben, überlegen Sie, ob diese in der Beschreibung wiedergegeben werden müssen oder nicht (siehe auch Kapitel 1, Einführung, zu diesem Entscheidungsprozess). Denken Sie daran, dass ein wichtiger Teil einer kohäsiven Beschreibung die Identifizierung der Sprecher und unklarer oder sich widersprechender Geräusche ist (siehe Kapitel 2.2.2. zum Thema Geräusche und Musik).

Entscheiden Sie als nächstes, ob die Verbindung im Ausgangsmaterial implizit oder explizit ist. Falls die Verbindung implizit ist, entscheiden Sie, ob sie in der Beschreibung expliziter wiedergegeben werden muss oder nicht. In einigen Fällen kann das Explizit-Machen eine angemessene Strategie sein, insbesondere für intramodale visuelle Verbindungen, die der Zielgruppe ansonsten zu viele

Schlussfolgerungen abverlangen (im obigen Beispiel aus *Bride Flight* (Sombogart, 2008) stellt die niederländische AD die Verbindung zwischen dem Mann und dem Bild explizit her: „... der Mann steht vor dem Poster mit einem Bild von sich in jungen Jahren“). Denken Sie jedoch daran, dass das Explizit-Machen zur Bevormundung werden kann, und man riskiert, zu viel zu verraten. Als nächstes können Sie Ihre Beschreibung formulieren. Die folgende Checkliste kann Ihnen dabei helfen, eine angemessene Strategie zu wählen:

TIMING

- Entscheiden Sie, ob Ihre Beschreibung dem Dialog, dem Geräusch oder der Musik, auf die es sich bezieht, vorausgehen oder ihm folgen soll, und bedenken Sie, je näher die beiden verbundenen Elemente einander sind, umso klarer ist ihre kohäsive Verbindung für die Zuschauer. Vorangestellte Beschreibungen bereiten das Ereignis in der Vorstellung der Zuschauer vor und erleichtern es ihnen, die Verbindung zum kommenden Geräusch, der Musik oder dem Dialog herzustellen. Allerdings tragen dem Ereignis nachgestellte Beschreibungen zur Spannung, Überraschung oder einem komischen Effekt bei.
- Entscheiden Sie, ob sie synchron beschreiben oder nicht. Es ist am besten, so synchron wie möglich mit dem Bild zu beschreiben, da eingeschränkt sehfähige Zuschauer bestimmte visuelle Hinweise (z.B. Farbe oder Helligkeit) nutzen, um die Beschreibung zu ergänzen. In einigen Fällen wird es im Hinblick auf die Kohäsion jedoch angemessener sein, ein visuelles Element vorwegzunehmen, während es in anderen besser ist, es zu beschreiben, nachdem es aus dem Bild verschwunden ist. In *Loft – Tödliche Affären* (Van Looy, 2008) z.B. wird das Geräusch von Polizeisirenen direkt vor deren allmählichem Lauterwerden beschrieben, anstatt dann, wenn sie im Hintergrund zum ersten Mal zu hören sind, wodurch sie narratives Gewicht bekommen. Der Hut eines Mannes kann beschrieben werden, wenn er ihn antippt, um jemanden zu grüßen, anstatt dann, wenn der Mann (mit Hut) zum ersten Mal zu sehen ist.

LEXIK

- Wörter und Ausdrücke aus dem gleichen semantischen Feld, die zum Genre, dem visuellen Stil und dem räumlichen und zeitlichen Setting des Films passen (wie z.B. Synonyme, Hyponyme (Unterbegriffe), Hyperonyme (Oberbegriffe) und Metaphern; siehe auch Kapitel 2.3.1. zum Thema Wortwahl und Stil), können es dem Zuschauer erleichtern, sich Verbindungen zu erschließen. Wörter wie „Hauptverkehrszeit“, „urban“ und „Wolkenkratzer“ machen Hupgeräusche, schnelle Schritte und Handy-Klingeln so eindeutig, dass diese Geräusche nicht unbedingt einer (genauen) Beschreibung bedürfen.
- Elemente, die in regelmäßigen Abständen im Film auftauchen, sind einfacher zu identifizieren, wenn deren Beschreibung konsistent ist (denken Sie an das Modell von der Geschichte, das in der Vorstellung der Zuschauer existiert, wie in Kapitel 1 erörtert). Überlegen Sie sich ein paar charakteristische

Formulierungen, und denken Sie daran, dass bei Wiederholung die Kohäsion größer ist, als bei Synonymie. Nominalphrasen für Orte sind dafür ein typisches Beispiel: „Zurück im Schlafzimmer“, „wieder im Schlafzimmer“.

REFERENZ

- Personal- und Demonstrativpronomen sind ein gängiges Mittel der Kohäsion. Bei einer AD sind sie innerhalb eines ununterbrochenen Blocks von Beschreibung angemessen, können jedoch verwirren, wenn die Beschreibung von Geräuschen (inklusive langer Stille), Musik oder Dialogen unterbrochen wird. Im Beispiel unten aus dem Film *Der englische Patient* (Minghella, 1996) wird der Name „Hana“ dazu benutzt, um die Frau, um die es geht, bei ihrem ersten Erscheinen zu identifizieren, und im nächsten Satz wird ihr Name durch „sie“ ersetzt. Im dritten Satz allerdings wird der Name nach einem Dialog, der die Bezugskette unterbrochen hat, wiederholt. „Die junge Krankenschwester, Hana, jetzt in einem Tarnanzug, geht auf das Lazarettzelt zu. Später geht sie mit ihrer amerikanischen Freundin Jan zwischen den Reihen der Verwundeten hindurch. In die Wand zur Bibliothek ist ein Loch gerissen worden. (DIALOG) Hana stolpert über Bücherstöße, die auf dem Boden verteilt sind.“
- Visuelle Elemente oder Geräusche, die in Dialogen mit Pronomen angesprochen werden, sollten am besten in die AD mitaufgenommen werden, wenn sie nicht anderweitig identifizierbar sind (z.B. „das“ im ersten Beispiel aus *American Beauty* (Mendes, 1999)).

SYNTAX

- Da die Kohäsion am größten ist, wenn die Beschreibung in der Nähe des Geräuschs, Dialogs oder Sprechers ist, auf die sie sich bezieht, sollten Sie sich die Abfolge der Informationen im Satz gut überlegen. Das Subjekt (meist am Satzanfang) liefert den Kontext des Satzes, und ist daher die bevorzugte Position für Rahmeninformationen, wie Sprecher oder Geräuschquellen („Paul liest das spanische Medizinlehrbuch“ aus *Das Lächeln der Sterne* (Wolfe, 2008), oder „Ein Polizei-Van rast durch eine Straße in der Stadt“ aus *Kopfgeld* (Howard, 1996)). Trotzdem ist es manchmal nötig, eine wichtige Information ans Satzende zu stellen, damit sie in der Nähe des folgenden Dialogs oder Geräuschs ist, oder, weil es die wichtigste Information ist, die im Gedächtnis des Hörers bleiben muss („Er macht einen Salto vom Pavillon weg und springt, sich in einer Spirale drehend, ins Wasser (WASSERSPRITZEN)“ aus *Hero* (Zhang, 2002)). Manchmal muss man auf alternative Formulierungen wie Passivkonstruktionen ausweichen, um bestimmte Satzteile nach hinten zu schieben und so die Kohäsion zu vergrößern („Jane fällt eine junge, sexy-aussehende, dunkelhaarige Frau auf“; aus *Wenn Liebe so einfach wäre* (Meyers, 2009), oder man muss einen Satz mit einer adverbialen oder präpositionalen Konstruktion beginnen („Mit einem Winken geht Jane davon.“).

- Auch Konjunktionen sind gängige Elemente der Kohäsion, und bei AD ist die zeitliche Kohäsion sehr wichtig für die Erzählung. Häufig eingesetzte Mittel sind:
 - Parataxe, d.h. eine Folge einfacher Sätze für eine Abfolge von Handlungen, besonders wenn die Zeit knapp ist. Ein Beispiel: „Mary läuft ins Schlafzimmer. Sie hält inne und lauscht auf ein Geräusch. Sie sieht besorgt aus. Plötzlich verdunkelt sich das Zimmer auf geisterhafte Weise, und Mary setzt sich aufs Bett.“
 - Um die Beschreibung zu variieren, kann man jedoch Konjunktionen und Adverbien der Zeit einsetzen, um Sätze zu verbinden („Im Projektorraum läuft immer noch Rolle vier, daneben die Leichen von Shosanna und Zoller. Auf der Leinwand schießt Zoller weiter. Hitler ist hocherfreut, als Zoller drei weitere Opfer tötet. Dann schaut Zoller in die Kamera.“ Auszug aus der unveröffentlichten AD von *Inglourious Basterds* (Tarantino, 2009)).
 - Um die Gleichzeitigkeit von Handlungen anzuzeigen, benutzen deutsche Filmbeschreiber oft die Konjunktionen „als“ und „während“, im Englischen steht darüber hinaus die im Deutschen nicht existierende Verlaufsform zur Verfügung („Während der Angriff weitergeht, springen und drehen sich Schnee und der Namenlose in unablässiger Bewegung über das mit Pfeilen übersäte Dach.“, aus *Hero* (Zhang, 2002)).

Und letztendlich kommt es bei der Kohäsion auf die richtige Balance an. Das Synchronisieren von Beschreibung und Handlung, Setting und Geräuschen bei gleichzeitiger Vermeidung von Überlappung mit Dialog und Soundtrack ist oft sehr schwierig. Aber das ist der Schlüssel zu effektiver AD.

3. Die Erstellung von AD und ihrer verschiedenen Formen

3.1 TECHNISCHE FRAGEN

*Bernd Benecke und Haide Völz
Bayerischer Rundfunk*

WELCHE TECHNISCHEN FRAGEN SIND RELEVANT?

Dieses Kapitel gibt einen Einblick in die Bedeutung der technischen Schritte im AD-Prozess, soweit diese für AD-Autoren nützlich sind. Filmbeschreiber werden diese Aufgaben zwar nicht unbedingt selbst ausführen, sie sollten aber den ganzen Prozess kennen, da dies ihren Text beeinflussen und das Produkt verbessern kann. Technische Themen des AD-Prozesses (siehe Kapitel 1 für einen Überblick über die Abläufe) sind:

- Formalien, die beim Schreiben der AD berücksichtigt werden müssen.
- Formalien, die der AD-Redakteur beachten muss.
- Technische Aspekte, die beim Sprechen und Aufnehmen der AD wichtig sind.
- Technische Aspekte, die beim Tonschnitt der AD-Aufnahme wichtig sind.
- Technische Aspekte, die für die Tonmischung von AD und Originalton wichtig sind.

In diesem Kapitel werden wir uns auf das Schreiben des AD-Skripts konzentrieren und auf die Fragen, die während der Umwandlung der geschriebenen AD in den hörbaren AD-Soundtrack eine Rolle spielen.

ERARBEITUNG DES ZIELMATERIALS

Da Sie als Filmbeschreiber vielleicht AD-Skripte für verschiedene Auftraggeber schreiben, müssen Sie sicherstellen, dass in dem von Ihnen abgelieferten Produkt jeweils alle vom Kunden gewünschten Informationen enthalten sind (zusätzlich zum AD-Skript) und zwar im vom Kunden bevorzugten Format. Vielleicht sagt Ihnen der Kunde auch, auf welche Art Sie den Text erarbeiten sollen: alleine oder in einem Team mit sehenden und blinden oder sehbehinderten Kollegen.

In einigen Fällen wird man von Ihnen erwarten, mit spezieller AD-Software zu arbeiten, aber oft wird auch Software zum Untertiteln benutzt, und in einigen Fällen notieren die Filmbeschreiber einfach nur die Timecodes (üblicherweise bestehend aus vier Zahlenpaaren, die Stunde, Minute, Sekunde und die Nummer des jeweiligen Bildes angeben), die von der Software generiert werden, mit der Sie den Film anschauen. Vorsicht ist jedoch geboten: Einige gängige Programme zum Abspielen von Videos aus dem Internet, wie z.B. der VLC-Player, können beim schnellen Vor- oder Rücklauf springen und einem Bild einen anderen Timecode geben, wenn man zu ihm zurückkehrt.

Die Texte in ihrem AD-Skript müssen in die Pausen zwischen den Dialogen, der Musik und den Geräuschen passen. Um die Aufnahme effizient zu gestalten, muss der Autor des AD-Skripts die Zeit messen, die für die AD zur Verfügung steht. Dieses Timen wird auch als Spotten bezeichnet (Sie können die Länge der Pausen zwischen den Dialogen und Geräuschen mit einer Stoppuhr messen, oder einfach testen, ob der Satz in die Lücke passt, indem Sie ihn laut vorlesen). In einigen Fällen müssen Sie vielleicht einen Satz des Dialogs oder etwas Musik oder Geräusche übersprechen (was bei gemischter AD möglich ist, aber bei AD fürs Kino oder Live-AD im Theater oder der Oper problematischer ist, da die Lautstärke in diesen letzten Fällen nicht angepasst werden kann).

Ein gespottetes AD-Skript sieht normalerweise aus wie eine lange Reihe teils recht kurzer Absätze oder sogar nur Sätze, die aber alle Folgendes enthalten (siehe das Beispiel eines AD-Skripts in Anhang 4.1.):

- Timecode: Der Timecode zeigt an, wann der Sprecher, der die AD liest, anfangen soll zu sprechen. Die Angabe der Bildnummer ist nicht unbedingt erforderlich, aber Sie sollten die Minuten und Sekunden notieren. Bei einem längeren Film kann es sein, dass auch die Angabe der Stunden erforderlich ist. Manchmal möchte der Auftraggeber auch, dass die Outtakes in das AD-Skript mitaufgenommen werden.
- Einige Kunden arbeiten mit Stichwörtern. Der Zweck von Stichwörtern ist es, anzuzeigen, wann der Sprecher, der die AD liest, einsetzen muss. Das „Stich-

wort“ kann der letzte Satz eines Dialogs sein, oder Musik oder ein Geräusch, nachdem Ihr AD-Text einsetzt. Fall es keinen Dialog und kein Geräusch vor der AD gibt, wird das „Stichwort“ ausgelassen.

- Zu Beginn des AD-Skripts kann eine Legende stehen, in der Ihre Anweisungen erklärt werden, z.B. ein „s“ für „schnell“ vor einem Absatz der Beschreibung, wenn der Sprecher etwas schneller sprechen muss.
- Wenn Sie möchten, dass der Sprecher ein Geräusch oder eine bestimmte Stelle in der Musik oder einen kurzen Dialog freilässt, damit der Originalsoundtrack hörbar bleibt, können Sie das auch im AD-Skript vermerken, z.B. indem Sie das jeweils Freizulassende in Klammern schreiben. Umgekehrt müssen Sie auch in Klammern angeben, welche Dialogstelle, Musik oder Geräusche der Sprecher übersprechen soll.
- Manchmal haben Namen oder Ortsnamen eine besondere Aussprache: Schreiben Sie in Klammern den Timecode der Stelle in das AD-Skript, an der die Aussprache im Soundtrack vorkommt, z.B. „Sie beugt sich zu Gasparow (Aussprache im Dialog bei 01:14:12) hinüber und küsst ihn.“
- Je nach Ausgangsmaterial können Sie Anweisungen für die Intonation geben: eindringlicher für ein emotionales Filmdrama, eher im Stil eines Nachrichtensprechers bei einem Dokumentarfilm oder für Schrift im Bild angepasst (siehe Kapitel 2.2.3.).
- Es kann sein, dass Untertitel zwischen die AD gesprochen werden müssen. Für weitere Informationen dazu siehe Kapitel 3.2.2. über AD mit gesprochenen Untertiteln.

VOM AUSGANGSMATERIAL ZUM SOUNDTRACK

Als nächstes wird das AD-Skript von einem geschriebenen Text in einen gesprochenen umgewandelt: Sie oder Ihr Kunde suchen einen Sprecher aus, dessen stimmliche Qualitäten zum Genre und Stil des Films passen. Es gibt wenig wissenschaftliche Untersuchungen darüber, welche Stimmen für welches Filmgenre am geeignetsten sind, aber oft wird eine Stimme ausgewählt, die einen Kontrast zu den Stimmen des Dialogs bildet (beispielsweise sollte es in einem Film mit vielen männlichen Rollen vielleicht eine weibliche AD-Stimme sein) oder eine Stimme, die für das Genre und den Stil des Ausgangsmaterials als geeignet gilt. Wenn zusätzlich Untertitel oder Schrift im Bild als gesprochene Untertitel wiedergegeben werden müssen, kann es sein, dass mehrere Sprecher diese vorlesen (siehe Kapitel 3.3. zum Thema gesprochene Untertitel). Es gibt auch Versuche mit synthetischen AD-Stimmen, deren Ergebnisse, je nach verwendeter Software und Sprache der AD, verschieden ausfallen. Es gibt Befürworter und Gegner synthetischer Stimmen, einige halten sie für Dokumentarfilme geeignet, jedoch nicht für fiktionale Filme.

Die Aufnahmen finden meist in einem Aufnahmestudio oder einem Tonstudio mit Kabine statt. Außer dem Sprecher sind ein Tonregisseur und ein Sounddesigner (oder Toneditor) anwesend. Der Tonregisseur (dies kann auch ein blinder oder sehbehinderter Kollege sein) hört zu, wenn der Sprecher das Skript liest und entscheidet, ob die AD bezüglich Intonation, Geschwindigkeit usw. korrekt präsentiert wurde. Der Sounddesigner oder Toneditor ist für die korrekte technische Abwicklung der Aufnahme zuständig. Er sorgt z.B. dafür, dass es keine störenden Geräusche oder ein Übersteuern des Tons gibt.

Der Sounddesigner entfernt danach alles störenden Geräusche aus der aufgezeichneten AD (z.B. Schmatzen und Räuspern des Sprechers oder das Rascheln von Papier) und platziert sie genau in die Dialogpausen des Ausgangsmaterials.

Das „Reinigen“ der Aufnahme ist der letzte Schritt des Prozesses, wenn es um AD für das Kino geht. Der Sounddesigner erstellt nun eine Datei, die nur die AD-Takes enthält, und diese kann im Kino über Kopfhörer angeboten werden, synchron zum Originalsoundtrack, der aus dem Lautsprecher kommt. Die Übertragung kann z.B. durch eine Funkanlage im Kino oder mit Hilfe einer App direkt auf die Smartphones blinder oder sehbehinderter Zuschauer erfolgen.

Für AD im Fernsehen oder auf DVD/Blu-Ray ist ein weiterer Schritt nötig: Das Mischen der AD-Takes mit dem Originalsoundtrack des Films. Immer wenn AD vorhanden ist, wird der Editor die Lautstärke des Originaltons zurückfahren, und zusammen mit dem Tonregisseur über die richtige Balance zwischen einer gut hörbaren AD und der Erhaltung des Originaltons entscheiden. Das Resultat ist ein völlig neuer Soundtrack, der auf der DVD/Blu-Ray als eine der Audio-Optionen gewählt werden kann oder auf dem zweiten Audiokanal des Fernsehers verfügbar ist.

3.2 AUDIO-EINFÜHRUNG

Nina Reviere
Universität Antwerpen

WAS IST EINE AUDIO-EINFÜHRUNG?

Eine Audio-Einführung (AI: audio introduction) ist ein zusammenhängender Prosatext, der Fakten und visuelle Informationen über ein audiovisuelles Produkt wie einen Film oder eine Theateraufführung liefert und blinden und sehbehinderten Zuschauern einen Rahmen bietet, damit sie das jeweilige Ausgangsmaterial (besser) verstehen und genießen können. Sie kann dazu dienen, die AD des fraglichen Ausgangsmaterials zu unterstützen, sie kann jedoch auch ein selbstständiger Text sein. Die Audio-Einführung kann aufgenommen werden

und lange vor dem Anschauen des Ausgangsmaterials zur Verfügung stehen (auf CD, auf einer Website etc.), oder sie kann als Live-AI vorgetragen werden, wie das im Theater oft der Fall ist. Die Einführung kann von einer einzelnen Stimme gesprochen werden oder aus einer Kombination von Stimmen und kurzen Hörbeispielen bestehen.

ANALYSE DES AUSGANGSMATERIALS

Bevor Sie Ihr Ausgangsmaterial im Hinblick auf das Schreiben einer AI analysieren, müssen Sie folgende Entscheidungen treffen:

- Wird die Audio-Einführung zu einer AD gehören, oder wird sie ein unabhängiger Text sein?
- Wenn sie zu einer AD gehört, ist eine Version des AD-Skripts bereits verfügbar?
- Wird die AI aufgenommen und vorher zur Verfügung gestellt, oder wird sie live vorgetragen, in zeitlicher Nähe zur Aufführung oder Vorführung?

Als nächstes schauen Sie sich das audiovisuelle Produkt in voller Länge an und notieren alle relevanten Informationen, die in der Einführung enthalten sein müssen. Falls eine Version des AD-Texts bereits verfügbar ist, nutzen Sie diesen für Ihre Analyse. Falls nötig recherchieren Sie Hintergrundinformationen zur Produktion, oder kontaktieren Sie, wenn möglich, ein Mitglied der Film-Crew, Theatergruppe oder des AD-Teams, um weitere Informationen zu erhalten.

Als Rahmen für Ihre Entscheidungen über das, was relevant ist, können Sie folgende mögliche Funktionen einer Audio-Einführung in Erwägung ziehen:

- **INFORMATIVE FUNKTION.** Eine Audio-Einführung enthält normalerweise Informationen, die im Großen und Ganzen denen entsprechen, über die ein sehender Zuschauer verfügt, im Fall von Theater oder Oper basierend auf dem Programmheft, oder den Informationen, die im Internet in Filmbesprechungen zur Verfügung stehen, z.B. die Namen von Regisseur und Schauspielern und die Informationen des Abspanns sowie Genre, Autor, Zusammenfassung, Laufzeit, etc.
- **VORAUSSAGEFUNKTION.** Diese Funktion vermittelt Inhalte zu Figuren, Settings oder anderen allgemeinen Aspekten, die nicht mit in die AD aufgenommen werden können, weil es sich um eine selbstständige Audio-Einführung handelt, oder weil es keine Zeit gibt, die Inhalte in die AD mit einzubeziehen, die während der Produktion eingelesen wird. Diese Funktion beinhaltet Folgendes:
 - Detailliertere Informationen über die Figuren (Kleidung, Körper) und Settings (global und lokal), die es Ihnen erlauben, sich während der AD

kürzer zu fassen, oder es den Blinden und Sehbehinderten ermöglichen, diese Aspekte ohne AD leichter zu identifizieren (auf Basis von Geräuschen und Dialogen)

- Dinge, die erklärt werden müssen, wie z.B. intertextuelle Bezüge (siehe Kapitel 2.2.4.).

Die Vorausdeutung wird jedoch nur funktionieren, wenn die Informationsfülle der Audio-Einführung ausgewogen ist, und sie nur grundlegende Informationen beinhaltet, ohne die der Rezipient irritiert oder verwundert wäre.

- EXPRESSIV-ÄSTHETISCHE FUNKTION. Diese Funktion liefert zusätzliche Informationen über Stil und Eigenheiten des Materials. Im Falle von Theater z.B. (siehe Kapitel 3.4.1. über die AD im Theater) kann es nötig sein, genauer zu erklären, wie bestimmte Theater Techniken eingesetzt werden. Diese Funktion ist auch sehr relevant für Filme, da es nötig sein kann, Informationen über den visuellen Stil zu geben, die andernfalls wegfallen würde. Beispiele sind Filme, die in Schwarz-Weiß gedreht sind, oder solche, die Farbe und Schwarz-Weiß kombinieren (wie *Sin City* (Miller et al., 2005), Filme die ungewöhnliche visuelle Techniken einsetzen, wie z.B. *Inglourious Basterds* (Tarantino, 2009) (z.B. Pfeile im Bild, die eine Figur identifizieren) oder Filme, die mit visuellen Techniken eine nicht chronologische Erzählweise anzeigen, wie z.B. *Der seltsame Fall des Benjamin Button* (Fincher, 2008) oder *Slumdog Millionär* (Boyle & Tandan, 2008) (siehe auch Kapitel 2.2.1. über Filmsprache).
- INSTRUKTIVE FUNKTION. Diese Funktion informiert die Nutzer über technische bzw. praktische Fragen, wie z.B. die Funktionsweise der AD und der AI. Dazu kann gehören, dass man ankündigt, wie bestimmte Figuren in der AD genannt werden (wenn diese im Film oder der Aufführung verschiedene Namen oder Spitznamen haben), wie eine Requisite oder ein Schauplatz genannt werden, welche Bedeutung ein mehrfach auftretendes Wort hat usw. Bei Theateraufführungen oder im Kino, kann es z.B. auch nötig sein, zu erklären, wie und wann man bei Szenen mit lauter Musik die Lautstärke des Kopfhörers verstellen muss, die Zuschauer zu bitten, ihre Mobiltelefone auszuschalten oder sogar Angaben zu Anzahl und Standort von Toiletten, Preisen von Getränken aus der Bar oder dem Standort des Ticketschalters zu machen.

Die jeweilige Gewichtung jeder der Funktionen hängt von der Art des Produkts ab (Film, Theater), vom Genre (siehe Kapitel 2.1.3. zum Thema Genre) des audiovisuellen Produkts (bei komplexen Historienfilmen kann die informative Funktion stärker sein) und vom Typ der AI (unabhängige Audio-Einführungen haben meist eine stärkere Vorausdeutungsfunktion).

Es gibt keine Vorlagen für das Schreiben einer effektiven AI, und die Zusammenstellung der verschiedenen Informationen, die während der Analyse des ST herausgearbeitet wurden, hängt von einer ganzen Reihe von Faktoren ab, insbesondere davon, ob es eine AD dazu geben soll, und ob es bereits einen Entwurf davon gibt. Falls die AD noch nicht existiert, sollten Sie die AI erst fertigstellen, wenn die AD vorliegt, damit Sie wissen, was darin enthalten ist und was nicht. Denken Sie an folgende Dinge, wenn Sie die Audio-Einführung schreiben:

STRUKTUR

Ordnen Sie die Information, dem jeweiligen Genre und der Art der Produktion entsprechend, möglichst logisch an. Versuchen Sie, einen narrativen roten Faden zu finden, an dem sich die Information orientiert, und gestalten Sie die Übergänge zwischen den Abschnitten nicht zu abrupt. Die folgenden Elemente können Ihnen als Richtschnur dienen:

- Beginnen Sie mit einer Begrüßung, stellen Sie sich selbst / den Sprecher vor und nennen Sie die Laufzeit der Einführung.
- Beginnen Sie mit den Fakten, und bringen Sie die eher beschreibenden Elemente ins Zentrum Ihrer Einführung.
- Verbinden Sie die Beschreibung von Handlung und Figuren, denn es ist leichter, sich Figuren zu merken, wenn diese Teil einer Geschichte sind.
- Ziehen Sie die Nutzung von Ausschnitten der Musik zur Begrenzung von Abschnitten in Erwägung, falls die AD aufgenommen wird.
- Beenden Sie die Einführung mit der instruktiven Funktion, wenn diese existiert.
- In einigen Fällen, besonders im Theater, wird die Einführung zweimal vorgelesen. Beim zweiten Mal handelt es sich um eine Kurzfassung, die nur die wichtigsten Informationen wiederholt.

INHALT

- Überlegen Sie bei den Hintergrundinformationen, ob Sie Zitate von Schauspielern und Mitgliedern der Filmcrew, aus Filmkritiken oder sogar kurze Auszüge aus Interviews einstreuen, falls die AD aufgenommen wird.
- Finden Sie die richtige Balance: Geben Sie genügend Informationen, damit diese einen Rahmen für das Anschauen der Produktion bildet, aber achten Sie darauf, die Zuhörer nicht zu überfordern, da sonst wichtige Informationen verloren gehen. Eine live gesprochene Audio-Einführung, z.B. zu einer Theateraufführung, sollte nicht länger als zehn Minuten dauern. Eine Einführung für eine aufgenommene AD, die vorab zur Verfügung steht, darf bis zu 15 Minuten lang sein.
- Vermeiden Sie es, zu viel von der Handlung, von Überraschungsmomenten oder humoristischen Elementen preiszugeben.

STIL

Audio-Einführungen, wie auch Audiodeskriptionen, werden zum Hören geschrieben. Gestalten Sie deshalb Ihren Text fesselnd und lebhaft und so, dass die Aufmerksamkeit der Zuhörer bis zum Ende anhält. Denken Sie daran, dass eine AI ein dichter Text ist, der sehr viele Informationen enthält, die verarbeitet und behalten werden müssen. Ihre Zuhörer werden es Ihnen deshalb danken, wenn Sie in einem klaren, direkten Stil schreiben, einfache Sätze, eindeutige Konjunktionen und genaues Vokabular benutzen (für weitere Informationen siehe Kapitel 2.3.1. zum Thema Wortwahl und Stil).

BEISPIELE

Ein Beispiel einer AI finden Sie in Anhang 4.2.

3.3 DIE VERBINDUNG VON AD UND GESPROCHENEN UNTERTITELN

Aline Remael
Universität Antwerpen

WAS SIND GESPROCHENE UNTERTITEL?

Gesprochene Untertitel (AST: audio subtitles) sind die gesprochene Wiedergabe schriftlicher (eingblendeter) Untertitel oder Übertitel bei einer Filmvorführung oder einer Live-Aufführung. Sie machen nicht-synchronisierte Produktionen, in denen Fremdsprachen gesprochen werden, für Blinde und Sehbehinderte zugänglich. Bei einer aufgenommenen AD für eine Film- oder Fernsehproduktion werden die gesprochenen Untertitel zusammen mit der AD in den Soundtrack gemischt. Die originalen, im Bild sichtbaren Untertitel können von einer synthetischen Stimme, einem Sprecher oder einem Schauspieler vorgelesen werden. Wenn in der Produktion mehr als eine Person eine Fremdsprache spricht, können zwei oder mehr Stimmen für die AST eingesetzt werden, damit die Zielgruppe besser zwischen den Sprechern unterscheiden kann. Bei Low-Budget-Filmen, TV-Serien oder Dokumentarfilmen wird der Produzent vielleicht nur eine Stimme zum Lesen der AST verwenden wollen, dies aber mit wechselnder Intonation für verschiedene Figuren. Die Originaluntertitel werden manchmal unverändert gelesen und manchmal erweitert, damit sie gesprochener Sprache ähnlicher werden, und um Informationen einzufügen, die beim Untertiteln ausgelassen wurde. Dies ist gelegentlich nötig, um eine gute Kohäsion zwischen AD und AST herzustellen. Allerdings sind in einigen Ländern Untertitel durch

Copyright geschützt und können nicht verändert werden. Die beiden häufigsten Arten AST aufzunehmen sind Voiceover und eine Form der Synchronisation. Bei der Voiceover-Option setzen die AST einige Sekunden nach dem Beginn des Originaldialogs ein, der im Hintergrund hörbar bleibt. Dadurch wird es der Zielgruppe ermöglicht, die Sprecher zu identifizieren. Im Synchronmodus werden die Originaluntertitel komplett durch die AST ersetzt. In diesem Modus werden die Sprecher oft zu Schauspielern.

ANALYSE DES AUSGANGSMATERIALS

Folgende Checkliste hilft Ihnen dabei, die möglichen Szenarien für AST zu bestimmen:

- (1) Der Film, für den Sie eine AD machen, ist einsprachig, und die Sprache, die gesprochen wird, ist auch die Sprache Ihrer Zielgruppe. In diesem Fall sind keine gesprochenen Untertitel nötig.
- (2) Der Film, für den Sie eine AD machen, ist fast völlig einsprachig, und die vorherrschende Sprache ist die Sprache Ihrer Zuschauer, aber er enthält ein paar kurze Dialoge in einer oder mehreren anderen Sprachen, die nicht mehr als zwei bis vier kurze Äußerungen beinhalten. In diesem Fall sind vielleicht keine gesprochenen Untertitel nötig, aber es ist eine Möglichkeit, die Sie mit Ihrem Kunden besprechen sollten. In Bezug auf die Tonmischung wäre es günstiger und einfacher, die Äußerungen der Figuren in die AD miteinzubeziehen: Analysieren Sie die Länge und Komplexität der fremdsprachlichen Äußerungen.
- (3) Der Film, für den Sie eine AD anfertigen, ist in einer für Ihre Zielgruppe fremden Sprache und wird in deren Sprache weder synchronisiert noch mit Voiceover versehen.
- (4) Der Film, für den Sie eine AD anfertigen, ist in mehreren Sprachen gedreht und enthält eine oder mehrere Szenen mit Dialog in einer (oder mehreren) Sprache(n), die nicht die Sprache ihrer Zielgruppe ist, und erhält weder eine Synchronisation noch ein Voiceover in deren Sprache.

In den Fällen (3) und (4) werden AST benötigt. Der Produzent wird wahrscheinlich darüber entscheiden, welche Form die gesprochenen Untertitel haben werden (siehe Definition).

Heutzutage ist nicht reguliert, wie die AST bei Filmen mit AD eingearbeitet werden, und unterscheidet sich von Land zu Land. Wenn Sie also keine Anweisungen oder Informationen zur Übersetzung der gesprochenen Untertitel erhalten haben, und Sie beschließen, dass AST nötig sind, müssen Sie sich darüber kundig machen, wie das Produktionsteam, dem Sie angehören, organisiert ist.

Benutzen Sie folgende Checkliste, um zu bestimmen, um welche Art von Produktion es sich handelt:

- Wenn der Film, für den Sie eine AD anfertigen, bereits übersetzte Untertitel in allen fremdsprachlichen Szenen aufweist, entscheiden Sie, ob diese Untertitel als AST benutzt werden können, wie sie sind, oder ob sie für die gesprochene Version abgeändert werden sollten, und wenn das der Fall ist, ob man von Ihnen erwartet, dies zu tun.
- Falls der Film, den man Ihnen zur AD gegeben hat, in den fremdsprachlichen Szenen nicht über Untertitel verfügt, finden Sie heraus, ob Sie die Untertitel liefern sollen, oder ob ein Untertitler sie schreibt. Außerdem müssen Sie wissen, ob die Untertitel dann in dieser Form als AST vorgesehen sind, oder sie für die gesprochene Version angepasst werden, und ob Sie in diesem Fall die Anpassung vornehmen sollen.
- Falls der Film bereits über eine AD verfügt, und Sie neue Untertitel schreiben oder bereits existierende anpassen sollen, finden Sie heraus, ob ein AD-Skript in schriftlicher Form vorliegt. Wahrscheinlich werden Sie die AD nicht dahingehend ändern können, dass sie mit den Untertiteln interagiert, aber Sie müssen herausfinden, was von der existierenden AD abgedeckt ist, und welche Informationen aus den Dialogen oder sogar aus den Bildern (z.B. wer gerade spricht) in die gesprochenen Untertitel aufgenommen werden müssen.

ERARBEITUNG DES ZIELMATERIALS

Im Fall (2) integrieren Sie die AST in Ihre AD: Schreiben Sie die Dialoge zu einer Beschreibung um, die in Ihre AD passt, und nennen Sie den Sprecher. Sorgen Sie dafür, dass alle Informationen vorhanden sind, die Ihre Zielgruppe benötigt, um die Szene(n) rekonstruieren zu können. Ein Beispiel: „Mark setzt sich seinem Anwalt gegenüber an den Tisch und sie begrüßen sich“ („Sie begrüßen sich“ ersetzt den Dialog: «Bonjour!» und «Comment allez-vous?» [„Guten Tag“ und „Wie geht es Ihnen?“])

In den Fällen (3) und (4) sind Sie der Untertitler. Entscheiden Sie über Ihre Strategie aufgrund der Vorgaben, die Sie zur Übersetzung erhielten, und spotten und untertiteln Sie die Dialoge entsprechend:

- a) Wenn normales Untertiteln erforderlich ist, dann folgen Sie den Vorgaben Ihres Kunden. Die Untertitelungsregeln können sehr unterschiedlich sein. Wenn Sie Ihre AD schreiben, stellen Sie sicher, dass Sie die gesamte Information, die aus den Untertiteln gestrichen wurde, in Ihr AD-Skript aufnehmen, sofern es sich um Dinge handelt, die Ihrer Zielgruppe sonst nicht zugänglich sind. Solche Untertitel werden oft als Voiceover aufgenommen, sodass die Zuschauer wahrscheinlich den Originaldialog noch hören und die Figuren identifizieren können. Gibt es keine Zeit zu sagen, wer spricht, wäre das in diesem Fall deshalb vielleicht kein Problem.

- b) Wenn mehr zu untertiteln ist, und zwar maßgeschneidert für gesprochene Untertitel, dann übersetzen Sie die Dialoge aus dem ST in einen Dialog ohne die Kürzungen, die beim Untertiteln üblich sind, und schreiben Sie Ihre AD dementsprechend. Wenn die erweiterten Untertitel im Synchronverfahren aufgenommen werden, muss Ihre AD deutlich machen, wer spricht, denn die Originalstimmen werden nicht mehr zu hören sein, und alle Figuren werden die gleiche synchronisierte Sprache sprechen. Je weniger verschiedene Stimmen bei der Aufnahme eingesetzt werden, umso mehr Aufmerksamkeit müssen Sie der Identifizierung der Figuren in der AD widmen.
- Wenn Sie nicht der Untertitler sind, und Sie Standarduntertitel bekommen, die Sie mit Ihrer AD verbinden sollen, gehen Sie vor wie oben in Absatz a) beschrieben.
- Wenn Sie nicht der Untertitler sind, und Sie erweiterte Untertitel erhalten, die Sie mit Ihrer AD verbinden sollen, gehen Sie so vor, wie in Absatz b) oben geschildert.
- Wenn Sie der Untertitler sind, aber Ihr Film bereits über eine AD verfügt, dann Sorgen Sie dafür, dass die AST alle Informationen enthalten, die für die Interaktion mit der bestehenden AD nötig sind, und dass beide zusammen alle Informationen abdecken, die sehende Zuschauer aus der Verbindung von Bild und Dialog erhalten würden.

3.4 EINFÜHRUNG IN ANDERE FORMEN DER AD

3.4.1 DAS BESCHREIBEN VON THEATERAUFFÜHRUNGEN

Nina Reviere
 Universität Antwerpen

WAS IST LIVE-AD FÜR THEATERAUFFÜHRUNGEN?

AD für das Theater ist der für Film und Fernsehen ähnlich, denn Theateraufführungen erzählen auch Geschichten, und das Theaterpublikum konstruiert die Welt der Geschichte im Kopf mit Hilfe der Hinweise, die die Aufführung über den Inhalt, die Figuren sowie das räumliche und zeitliche Setting gibt (siehe Kapitel 2.1.). Die Hauptunterschiede zu Film und Fernsehen sind folgende:

- Das Theater hat seine eigenen theaterspezifischen Techniken, die als Rahmen für die Konstruktion der Erzählung dienen und sich zum Teil erheblich von den Filmtechniken unterscheiden (siehe Kapitel 2.2.).
- Die AD für das Theater wird zumeist live gelesen und basiert auf einem vor-

bereiteten Skript. Daher ist der Audio-Beschreiber normalerweise auch diejenige Person, die die AD während der Vorführung vorliest.

- Live AD im Theater wird oft, aber nicht immer, mit einer Audio-Einführung verbunden (siehe Kapitel 3.2. zum Thema Audio-Einführungen).

ANALYSE DES AUSGANGSMATERIALS

Wenn Sie Ihr Ausgangsmaterial analysieren, denken Sie an die Eigenschaften, die in den vorangegangenen Kapiteln über AD für Film beschrieben wurden: 2.1.1. Figuren und Handlung, 2.1.2. räumliches und zeitliches Setting, 2.2.2. Geräusche und Musik, 2.1.3. Genre, 2.2.4. intertextuelle Bezüge, 2.3.1. Wortwahl und Stil und 2.3.2. Kohäsion, aber benutzen Sie die folgenden Eigenschaften, die für Theaterproduktionen typisch sind, als Rahmen für die Anpassung der Strategien, wann immer dies nötig ist:

- Theateraufführungen ahmen die Realität nicht direkt nach wie ein Film, sondern sie repräsentieren sie. Aus diesem Grund können die Zeichen im Theater (Kostümdesign, Geräusche, Requisiten und Bühnenbild) besonders minimalistisch, statisch oder sogar künstlich sein, auch wegen der offensichtlichen zeitlichen und räumlichen Grenzen der Bühne. Zum Beispiel können vier Holzstühle und eine Geste, die das Öffnen einer Tür signalisiert, dazu dienen, ein Auto zu repräsentieren.
- Wie der Film, so ist auch Theater hochgradig semiotisiert, d.h. jedes Zeichen steckt voller Bedeutungen (Denotationen) und Nebenbedeutungen (Konnotationen). Im Theater haben diese Zeichen jedoch öfter mehrere Bedeutungen. Ein Objekt oder sogar eine Figur kann an verschiedenen Stellen in der Aufführung verschiedene Dinge bzw. Menschen repräsentieren (Stühle, die in einer Szene ein Auto darstellen, können in einer anderen zu einer Parkbank werden). Genauso kann auch ein Objekt zusätzliche Konnotationen haben, die etwas über den Stil und die Emotionen offenbaren, die mit ihm verbunden sind (ein antiker Stuhl aus der Zeit Ludwig XIV. mit goldenen Verzierungen sagt etwas über den Stil und den Status seiner Besitzer). Häufig überwiegt die Konnotation eines Zeichens sogar dessen einfache Bedeutung, wodurch es zu einem abstrakten, symbolischen Zeichen wird.
- Aufgrund dessen stützt sich das Theater sehr stark auf die Schlüsse, die das Publikum zieht, denn das Verhältnis zwischen einem Zeichen und seiner Bedeutung kann oft sehr implizit sein. Darüber hinaus können auch viele (wichtige) Elemente der Geschichte implizit sein. Sie existieren nur in den Köpfen der Zuschauer, werden jedoch nie explizit visualisiert (sie werden schlicht vorausgesetzt). Dies trifft oft auf das globale Setting der Geschichte zu, wenn z.B. nur ein oder zwei Räume eines Hauses auf der Bühne zu sehen sind. Der Rest des Hauses, der Garten, die Straße und die Stadt, kommen zwar oft in den Dialogen vor, existieren aber nur in der Vorstellung des Publikums.

In diesen Fällen sind Hintergrundwissen und / oder eine genaue Kenntnis der Dialoge unerlässlich für die Interpretation.

Der Einsatz von Geräuschen und Beleuchtung illustriert sehr gut, was theater-spezifisch ist. Während im Film Licht und Ton oft diegetisch sind, d.h. sie resultieren aus den realistischen Elementen der Geschichte auf der Leinwand (eine Lampe, die Sonne, ein vorbeifahrendes Auto), sind Geräusche und Licht im Theater häufiger extra-diegetisch, d.h. sie werden isoliert eingesetzt, um Elemente zu repräsentieren, die ansonsten nicht auf der Bühne visualisiert werden. Braune und grüne Scheinwerferkegel auf einer leeren Bühne können z.B. einen Wald repräsentieren, und die Projektion eines weißen Quadrats auf eine Wand kann eine Tür darstellen. Dieser Logik folgend kann Vogelgesang alleine schon zeigen, dass die Figuren sich auf der ansonsten leeren Bühne in einem Wald befinden. Die Beleuchtung im Theater hat außerdem eine spezifische technische Funktion, die dem Schnitt im Film vergleichbar ist. Eine kurze Phase der Dunkelheit kann den Übergang vom Tag zur Nacht anzeigen, aber sie wird oft einfach dazu genutzt, um einen Wechsel im Setting anzuzeigen (und Zeit für den Umbau der Bühne zu schaffen). Geräusche sind jedoch im Vergleich zum Film normalerweise künstlich, da Geräusche nicht unbedingt dem ähneln, was sie repräsentieren: Das Geräusch sich nähernder Schritte auf einem Holzboden kann daher für einen Ritter stehen, der sich auf einem Pferd einer Burg nähert.

ERARBEITUNG DES ZIELMATERIALS

Wenn Sie Ihre Beschreibung in Angriff nehmen, sollten Sie die Strategien berücksichtigen, die in anderen Kapiteln dieser Richtlinien vorgeschlagen wurden. Zusätzlich sollten Sie die allgemeinen, für das Theater spezifischen Tendenzen in Betracht ziehen, um die genannten Strategien dementsprechend anzupassen, wo dies nötig ist. Denken Sie auch an alle wichtigen kontextuellen Informationen, die in Kapitel 1. erwähnt werden:

- Entscheiden Sie (in Absprache mit dem Kunden und / oder der Theatergruppe), ob die AD mit einer Audio-Einführung verbunden sein sollte, und überlegen Sie, welche Form diese haben sollte (siehe Kapitel 3.2.).
- Entscheiden Sie, welche narrativen Bausteine (wie in Kapitel 1. erörtert) klar auf der Bühne repräsentiert werden (durch das Bühnenbild, Kostüme, Requisiten, Geräusche oder Dialoge), und welche angenommen werden. In einigen Fällen werden Räume und Settings der Geschichte auf der Bühne sehr realistisch nachempfunden, bei abstraktem Theater jedoch können Schauspieler auf einer fast leeren Bühne eine Geschichte darstellen und das Setting der Fantasie der Zuschauer überlassen.

- Wenn Gegenstände in der Vorstellung des Publikums vorhanden sein sollen, überlegen Sie, ob Blinde und Sehbehinderte sich diese auch vorstellen können, z. B. auf Basis des Dialogs oder aufgrund von Hintergrundwissen, oder ob die Gegenstände genannt werden müssen (z. B. in einer Audio-Einführung).
- Wenn die fraglichen Gegenstände auf der Bühne repräsentiert werden, überlegen Sie, wie dies geschieht, und entscheiden Sie, ob und wie sie die Gegenstände beschreiben. Denken Sie bei jedem Zeichen an die folgenden, für das Theater typischen Fragen:
 - Repräsentiert ein Zeichen ein Element, oder bezieht es sich auf mehrere Elemente? Ist dies der Fall, dann entscheiden Sie, wie Sie das in der AD verdeutlichen (z. B. „vier Küchenstühle, arrangiert wie Autositze“, „vier Stühle nebeneinander, eine Parkbank“).
 - Hat ein Zeichen eine Konnotation, und wie wichtig ist diese? Wenn ja, entscheiden Sie, ob Sie diese erwähnen müssen, oder ob deren Bedeutung erschlossen werden kann. Entscheiden Sie dementsprechend über eine Strategie und den Grad der Explizitheit (erwähnen Sie das Zeichen z. B. in der Einführung, beschreiben Sie dessen Effekt; siehe auch Kapitel 1. zu diesem Entscheidungsprozess). Die rote, goldbesetzte Samtrobe eines Königs steht für Reichtum und Macht, aber Holzhände in Greifhaltung, die am Saum seiner Robe befestigt sind, können die Eifersucht derer symbolisieren, die auf seinen Niedergang hoffen, was weniger offensichtlich sein kann.
- Achten Sie vor allem darauf, woher Ton, Licht und Dialoge kommen, und entscheiden Sie, wie sie dies beschreiben. Die Quelle für Tageslicht ist normalerweise nicht die Sonne sondern ein Scheinwerfer, ein Geräusch kann hinter der Bühne seinen Ursprung haben, auch wenn es zur Handlung auf der Bühne gehört (z. B. ein Klopfen, wenn ein Schauspieler vorgibt, an einer Tür zu klopfen), Schauspieler können Mikrofone benutzen, wodurch ihre Stimme von rechts kommt (weil dort die Stereo-Anlage steht), obwohl der Schauspieler am äußeren linken Bühnenrand steht. Entscheiden Sie, wie Sie das beschreiben können, ohne zu verwirren oder den narrativen Fluss zu unterbrechen (z. B. in der AI dadurch, dass Sie auf die mögliche Inkongruenz hinweisen: „Von hinten füllen Wind- und Vogelgeräusche die Bühne.“ Oder helfen Sie den Zuschauern sich zu erschließen, was passiert: „Ein Mann klopft an einer unsichtbaren Tür“ gefolgt von einem Klopfen.).

Schreiben Sie als nächstes Ihre Beschreibungen. Es bietet sich an, diese in ein Skript des Dramas zwischen die Blöcke mit Dialog einzufügen und auf dem Rand relevante Geräusche oder Musik als Stichworte für das Live-Lesen zu vermerken. Die Tatsache, dass eine Aufführung und ihre AD live sind, hat großen Einfluss auf die Schreibphase des Skripts. Die Zeit für eine Beschreibung ist im Theater

extrem knapp. Darüber hinaus kommen Improvisation und unangekündigte Änderungen relativ häufig vor, wodurch das Timen der Beschreibungen nicht im Voraus akkurat durchgeführt werden kann.

An Folgendes sollten Sie denken:

- Bei der Live-Beschreibung ist es schwerer, kurze Pausen von wenigen Sekunden zwischen Geräuschen und Dialogen zu nutzen. Theater-AD tendiert dazu, Informationen in Blöcken von mehreren Sätzen zu gruppieren. Längere Beschreibungen sind für die Zuschauer außerdem leichter zu verarbeiten, da sie zwischen den zwei verschiedenen Tonqualitäten (dem Kopfhörer- und dem Live-Ton von der Bühne) hin und her schalten müssen.
- Wegen möglicher Improvisationen der Schauspieler ist es sicherer, die Handlung zu beschreiben, nachdem sie stattgefunden hat. Beschreiben Sie etwas vorher oder während es passiert nur dann, wenn Sie sicher sein können, dass das Wie und Wann der Handlung genau dem entspricht, was Sie vorbereitet haben.
- In Szenen mit wenig Zeit oder solchen, in denen die Schauspieler dazu tendieren schneller zu werden, kann die Anpassung des Schreibstils nützlich sein. Kurze Sätze, bei denen alle wichtigen Informationen zu Beginn gruppiert sind, sorgen dafür, dass Sie bei Zeitnot die wichtigsten Informationen vortragen können, selbst wenn Sie die zweite Hälfte des Satzes auslassen müssen. Sie sollten jedoch auch längere Sätze im Gepäck haben, denn das Tempo der Aufführung kann sich genauso gut verlangsamen, und lange Pausen ohne AD sollten vermieden werden, da Ihre Zuschauer sonst ein technisches Problem vermuten.

BEISPIELE

Das niederländische Drama *Van de Velde: J'aimerais mieux de bouche vous le dire (sic)* von der belgischen Theatergruppe Olympique Dramatique illustriert sehr gut das Wesen des Theaters aus der AD-Perspektive.

Das Bühnenbild besteht aus einem einfachen Glaskäfig in einem schwarzen eisernen Rahmen auf einer ansonsten leeren Bühne. Dieses minimalistische Setting verändert sich nie und steht für mehrere Handlungsorte, obwohl es (realistisch gesehen) keinem dieser Orte ähnelt. Zu verschiedenen Zeitpunkten im Stück repräsentiert es eine psychiatrische Einrichtung, einen Boxring, eine Gefängniszelle und eine Bar. Design und Material des Käfigs suggerieren eine kalte, klinische, einsame Umgebung. Der Wechsel von einem Ort zum anderen wird impliziert und muss mit Hilfe des Kontexts, des Hintergrundwissens und der Dialoge erschlossen werden. Einmal findet in einem großen Stadion ein Boxkampf statt, obwohl die Bühne und der Käfig leer sind, abgesehen von einer reglosen, stummen Figur. Der eigentliche Kampf im Stadion findet nur im Kopf der

Zuschauer statt, unterstützt von Dialogen und Geräuschen (Anfeuern und ein Sportkommentator im Voiceover).

3.4.2 BESCHREIBENDE FÜHRER: ZUGANG ZU MUSEEN, KULTURSTÄTTEN UND KULTURDENKMÄLERN

Josélia Neves

WAS IST EIN BESCHREIBENDER FÜHRER?

Beschreibende Führer (DG: descriptive guide) umfassen eine Vielzahl von Texten, die in schriftlicher oder mündlicher Form wiedergegeben werden, in digitalen Formaten auf Geräten wie Audioguides präsentiert werden oder von menschlichen Führern während eines Besuchs oder einer Führung u.a. in Museen, Kulturstätten und / oder Kulturdenkmälern präsentiert werden. Wie auch andere Formen der AD sind beschreibende Führer nur ein (kleiner) Teil eines viele Sinne ansprechenden Erlebnisses. Ein beschreibender Führer ist ein zusätzlicher Service, der sich so in den Besuch oder das Ereignis einfügen muss, dass er fast unbemerkt bleibt. Der beschreibende Führer an sich kann nicht das Erlebnis sein, denn Menschen besuchen einen Ort, um sich mit dem auseinanderzusetzen, was dieser bietet, und nicht mit den Vermittlern oder der vermittelnden Technologie.

Beschreibende Führer lassen sich grob in folgende Kategorien einteilen:

- Beschreibung öffentlicher Räume (Städte, Landschaften, Parks und Gärten, Zoos, Spielplätze, Kulturdenkmäler usw.)
- Beschreibung von Architektur (Gebäude, Räume, Innenräume usw.)
- Beschreibung von Ausstellungen (Museen, Galerien, Sammlungen usw.)
- Beschreibung von Objekten und Artefakten (die nicht berührt werden dürfen)
- Beschreibung von Gemälden
- Beschreibung von Fotografien
- Beschreibende Anleitungen
- Beschreibung, wie man einen Audioguide bedient und benutzt
- Beschreibung, wie man sich zurechtfindet (Orientierung und Wege)
- Beschreibung, wie man durch Anfassen "sehen" kann.

DIE HAUPTUNTERSCHIEDE ZWISCHEN AD FÜR KINO UND THEATER UND DG

Beschreibende Führer unterscheiden sich aus vielen Gründen von anderen Formen der AD (d.h. für Filme oder Theateraufführungen):

- Anders als die AD im Film, die von einem audiovisuellen Text eingerahmt wird, der perfekt kontextualisiert und in sich abgeschlossen ist, und der den Zuschauer von Anfang bis Ende in einer festgelegten Abfolge leitet, werden beschreibende Führer in Umgebungen eingesetzt, in denen Grenzen (zeitliche, räumliche und textliche) offen sind und sich verändern können.
- Die AD in Filmen, im Theater oder bei anderen live Aufführungen wird von einer Handlung bestimmt, und wie viel Information vermittelt wird, hängt von deren narrativer Relevanz und der zur Verfügung stehenden Zeit ab (zwischen Dialogen und anderen wichtigen akustischen Informationen). Bei DG ist die Beschreibung selbst die Geschichte, und die zeitliche Komponente hat einen anderen Charakter und ist mit der Aufmerksamkeitsspanne der Menschen verbunden.
- Im Film wird Relevanz in Bezug auf die tatsächliche Handlung und die Zeit gesehen, die für das Lesen der AD zur Verfügung steht. Bei DG gibt es keinen "Originaltext", an dem man sich orientieren kann, denn der beschreibende Führer ist der Originaltext. Es gibt jedoch einen originalen, non-verbale Text, der als Ko-Text neben dem DG existiert, und der dessen Eigenschaften und Struktur bestimmt. Daher bezieht sich Relevanz bei einem DG auf eine Vielzahl offener Ko-Texte, die kontextualisiert, interpretiert und vor allem ausgewählt werden müssen. Dies ist wahrscheinlich eines der Hauptprobleme des DG: Es geht weniger darum, „wann“ etwas gesagt wird, als vielmehr darum, „wie“ und „was“ „worüber“ gesagt wird.
- Beim Anschauen eines Films oder einer Live-Aufführung sitzen die Zuschauer und konzentrieren sich und müssen nicht viel mehr tun, als die audiovisuellen Stimulanzien, die ihnen geboten werden, aufzunehmen und zu verarbeiten. Sie können sich also zurücklehnen und den Film / das Stück genießen, ohne viel tun zu müssen, außer zuzuhören. Bei der Nutzung eines DG stehen die Menschen oder gehen herum. Sie müssen sich vor Ort zurechtfinden und sich den Raum, die Menschen um sie herum und vielfach auch ein Gerät oder einen Ausstellungsgegenstand aktiv erschließen. Das bedeutet, sie müssen ihre Aufmerksamkeit auf viele verschiedene Dinge richten, die sie beschäftigen: Sie müssen eventuell handeln, sich entscheiden (was sie tun möchten, oder wohin sie gehen wollen), oder es wird von ihnen erwartet, dass sie etwas tun, während sie zuhören (sich bewegen, etwas bedienen oder mit den Fingern erforschen).
- Dinge wie Sicherheit, Bequemlichkeit und sogar Tiefenwahrnehmung (Propriozeption) können so wichtig sein, dass das Hören einer Beschreibung eher ein Problem darstellt als ein Gewinn zu sein.

Meist verbinden beschreibende Führer faktische Informationen mit Beschreibungen, die gleichzeitig akkurat, klar und unterhaltsam sein müssen. Sehr oft gibt es keinen feststehenden ST an sich (wie bei einem Film), und der DG muss in vielschichtigen Umgebungen funktionieren. Diese können räumlich groß sein (z.B. eine Burg und ihre Außenanlagen), veränderbar (z.B. Gärten), detailreich und atmosphärisch (z.B. ein Tempel) oder winzig und kompliziert (z.B. ein Kunstwerk). Und gelegentlich gelingt es dem beschreibenden Führer, die Menschen durch ihre Positionierung, Bewegung oder Berührung "sehen" zu lassen. Die Vielzahl von Kontexten und Möglichkeiten erschwert die Erstellung von Richtlinien, die alle Möglichkeiten abdecken. Es gibt jedoch wichtige Elemente, die in jedem Fall berücksichtigt werden müssen. Antworten auf folgende grundlegende Fragen bilden den Rahmen, in dem ein DG erstellt werden kann:

- (1) Um welche Art von Führer handelt es sich?
 - Einen lebendigen Menschen, der Nachfragen, Interaktion und Personalisierung möglich macht;
 - Einen aufgenommenen DG, der auf einem persönlichen oder öffentlichen Gerät genutzt wird.

- (2) Was soll beschrieben werden?
 - Landschaften und öffentliche Räume, wie z.B. eine Stadt, eine Landschaft, ein Park oder Garten, ein Zoo, ein Spielplatz oder ein kulturelles Erbe;
 - Architektur, z.B. ein Gebäude, ein Raum oder ein Innenraum;
 - Eine Ausstellung, wie z.B. ein Museum, eine Galerie, eine Sammlung oder eine Vitrine;
 - Ein (3-D) Objekt, wie eine Skulptur oder eine Installation;
 - Ein (2-D) Objekt, wie ein Gemälde, eine Fotografie oder ein Tafelbild;
 - Wie man etwas benutzt, z.B. einen Audioguide oder ein Gerät;
 - Wie man etwas erforscht, z.B. eine Reliefkarte, eine Nachbildung oder ein Objekt;
 - Wie man sich zurechtfindet, z.B. wie man sich orientiert.

- (3) Wo befindet sich der Zuhörer im Verhältnis zu dem, was beschrieben wird?
 - An dem beschriebenen Ort, z.B. in einem Park oder in einer Kirche;
 - In der Nähe oder weit weg von dem, was beschrieben wird;
 - In Anwesenheit des zu Beschreibenden und an einem bestimmten Ort, in einer bestimmten Position oder einem bestimmten Winkel im Verhältnis zu dem, was beschrieben wird, z.B. vor einem Gebäude.

- (4) In welchem Kontext steht das zu Beschreibende?
 - Kein bestimmter Kontext. Eine Stadt z.B. wird sehr allgemein kontextualisiert.
 - Ein breiter Kontext. Die (natürliche / gebaute) Umgebung um ein Gebäude oder einen Park herum z.B.
 - Ein abgeschlossener Kontext. In einem bestimmten Raum oder Zimmer, in einem bestimmten Schaukasten.

- (5) Was sind die Besonderheiten des zu Beschreibenden?
 - Was wird beschrieben? Beispielsweise die Identität (grundlegende faktische Informationen: Benennung, Jahreszahl, Herkunft, Größe, Gebrauch usw.);
 - Grund für die Ausstellung. Was macht sie besonders oder einzigartig?
 - Relevante Eigenschaften?
 - Wie dauerhaft oder veränderlich sind diese Eigenschaften? Ändern sie sich mit der Tages- oder Jahreszeit?

- (6) Was macht der Zuhörer mit dem Gehörten?
 - Einen Überblick über die Örtlichkeit, den Raum, die Größe, den Kontext oder den / die Ko-Text(e) gewinnen;
 - Sich eine allgemeine visuelle Vorstellung machen;
 - Sich bestimmte Details vorstellen;
 - Sich zurechtfinden / die Richtung finden;
 - Lernen, wie man etwas bedient / erforscht.

- (7) Welche (linguistische / stilistische) Herangehensweise wird gewählt?
 - Einfache, objektive (faktische) Beschreibung;
 - Eine erzählende Beschreibung, in der Fakten und Beschreibung sich zu einer „Geschichte“ über das Beschriebene verbinden;
 - Ein interpretativer Ansatz / Dekonstruktion und Wiederherstellung durch suggestive Sprache, Geräusche und Musik.

Alle oben gelisteten Parameter beeinflussen Inhalt und Stil eines beschreibenden Führers und müssen in Betracht gezogen werden. Üblicherweise beginnt ein DG mit einem Überblick über einen Ort, ein Objekt, ein Gebäude usw., der ein paar Fakten beinhaltet, gefolgt von einer Beschreibung, dessen, was besonders oder einzigartig daran ist. Danach wird spezifische Information über das Objekt, den Raum oder die Ausstellung etc. geliefert. Zuerst kommen immer die Fakten, die dann von einer Beschreibung mit Leben erfüllt werden, aber in einigen Fällen kann es besser sein, die Fakten und die Beschreibung zu verknüpfen.

Andere nützliche Tipps sind: Gehen Sie vom Allgemeinen zum Spezifischen, d.h. heben Sie die Haupteigenschaften eines Objekts oder Raums hervor, benut-

zen Sie eine klare, einfache und direkte Sprache, die jedoch lebhaft und abwechslungsreich ist.

Dieses Kapitel ist nur eine sehr kurze Einführung in eine sehr komplexe Form der AD. Sie wollen mehr erfahren? In der Liste mit weiterführender Literatur und im Anhang 4.3. finden Sie weitere Informationen.

4. Anhänge

4.1 BEISPIEL FÜR EIN GESPOTTETES AD-SKRIPT

10:02:00

(Musik endet, Hackgeräusche)

Im warmen Licht der Herbstsonne. Am Rande einer großen Wiese auf einem Hügel steht ein kleines Haus aus Stein.

10:02:08

(1 lautes Hackgeräusch)

Nicht weit davon hackt ein braunhaariger Mann Holz. Neben ihm hängt eine junge Frau Wäsche auf. Sie hält inne, lauscht ... (entferntes Motorengeräusch) und sieht Fahrzeuge näher kommen. (Musik)

10:02:29

„Papa!“

Der Mann starrt auf die Fahrzeuge. Er ist ärmlich gekleidet. Zwei Mädchen kommen aus dem Steinhaus gerannt. Zu ihnen:

10:02:37

„Geht zurück ins Haus und schließt die Tür!“

Zu der jungen Frau:

„Julie?“

Er setzt sich auf den Hackklotz.

10:02:47

(Gitarrenmusik)

Die Fahrzeuge nähern sich: Drei Motorräder eskortieren ein Auto. Eilig läuft Julie zu einer Pumpe und füllt eine Schüssel mit Wasser. Ihr Vater nimmt ein schmutziges Taschentuch und schließt kurz die Augen. Dann stiert er auf die Fahrzeuge.

10:03:07

(Klavier und Gitarre)

Julie stellt die Schüssel auf ein Fensterbrett.

10:03:12

„Hier, Papa.“

Ihr Vater wischt sich übers Gesicht. Mit müdem Blick steht er auf und geht ohne Hast zum Haus.

10:03:25

„Danke, mein Schatz. Jetzt geh zu deinen Schwestern.“

Die Axt steckt im Hackklotz. Julie dreht sich zur Tür um.

„Nicht rennen!“

Er blickt ins Fenster, dann schüttet er sich entschlossen Wasser ins Gesicht und über das schmutzige, zerschlissene Hemd. Die Fahrzeuge halten etwas abseits bei ein paar Kühen.

10:03:44

„Jawohl“.

S [schnell] Ein Oberst steigt aus.

10:03:49

„Wie Sie wünschen, Herr Oberst.“

Der Oberst überquert die Wiese.

10:03:56

„Ich bin Perrier LaPadite.“

Der Oberst streckt die Hand aus.

„Natürlich. Nach Ihnen.“

Er macht eine einladende Geste. (Tür) Im Haus. LaPadite und Landa treten durch die niedrige Tür. Ausdruckslos schauen die Mädchen sie an.

4.2. BEISPIEL EINER AUDIO-EINFÜHRUNG

AUDIO-EINFÜHRUNG ZU *Inglourious Basterds*, GESCHRIEBEN VON LOUISE FRYER UND PABLO ROMERO FRESCO

Willkommen zu dieser Audio-Einführung zu *Inglourious Basterds*, einem Film, zu dem Quentin Tarantino das Drehbuch schrieb und Regie führte. Der Film wurde von Universal Studios im Jahr 2009 veröffentlicht. Diese AI dauert etwa neun Minuten. Der Film selbst hat eine Laufzeit von zwei Stunden und 27 Minuten. Er wurde für acht Oscars nominiert, u.a. für Bester Film und Beste Regie. Er gewann die Auszeichnung in der Kategorie Bester Nebendarsteller (Christoph Waltz). Der Film ist in Deutschland ab 16 Jahren freigegeben. Die britische Filmzensur (die dem Film ein „frei ab 18“ Zertifikat gab) schrieb, er beinhalte „krasse, blutige Gewaltakte“. Die DVD ist in Deutschland zurzeit nur ohne Audiodeskription erhältlich, es existiert aber eine fürs Fernsehen erstellte AD.

Der Titel *Inglourious Basterds*, ist falsch buchstabiert I-n-g-l-o-u-r-i-o-u-s B-a-s-t-e-r-d-s. Der Film spielt während des Zweiten Weltkriegs. Obwohl die Schauplätze realistisch sind und Figuren wie Goebbels, Hitler und Winston Churchill den echten Personen nachempfunden wurden, bezeichnete einer der Hauptdarsteller, Christoph Waltz, den Film als „ein Kunstwerk und keine Lektion in Geschichte“. Der Film ist brutal, hat aber schwarzen Humor, und Tarantino hat viele Anachronismen darin untergebracht. Zur Musik gehören Morricone-Motive im Spagetti-Western-Stil, die aus anderen Filmen stammen, und einmal begleitet eine Gitarrenfanfare den Namen einer Figur, als dieser in fetten, an einen Cartoon erinnernden Lettern eingeblendet wird. Andere Figuren werden an verschiedenen Stellen im Film identifiziert, indem ihr Name mit Kreide ins Bild gekritzelt wird zusammen mit einem Pfeil, der auf sie deutet. Im Gegensatz zu Tarantinos anderen Filmen, wie z.B. *Pulp Fiction* und *Kill Bill*, wurde ein Großteil dieses Films im unaufdringlichen klassischen Hollywood-Stil gefilmt, und farblich wurde er so nah wie möglich an die satten Töne früherer Farbfilme angelehnt. Dadurch fallen die Momente, in denen die Kamera bewusst auf sich aufmerksam macht, noch mehr auf: Eine ihrem Untergang geweihte Figur läuft in Zeitlupe vorwärts und bleibt gestochen scharf, während der Hintergrund langsam verschwimmt. Oder die Kamera kommt näher und verweilt auf einem Glas Milch oder einer Schüssel mit Sahne, und lenkt so unsere Aufmerksamkeit darauf. Während einer Unterhaltung bewegt sich die Kamera in einer langen Fahrt um einen Tisch herum, und offenbart mit ihrem Blickwinkel über die Schultern der Sitzenden hinweg nacheinander die Gesichter aller Anwesenden. Als sich einmal ein deutscher Offizier und ein Bauer in der Küche des Bauernhauses unterhalten, werden sie von oben gezeigt. Dann verengt die Kamera ihren Blickwinkel wie ein Seil, das immer weiter zugezogen wird. In einem späteren Stadium der Unterhaltung fährt die Kamera am Bein des Bauern entlang nach unten, immer

weiter, bis sie den Raum unter den Dielen zeigt, als wäre das Haus ein Puppenhaus, das dem Blick offensteht. Wenn Gewalt ins Spiel kommt, schreckt die Kamera nicht davor zurück und schaut nicht weg. Stattdessen ist sie durchgehend fokussiert auf die Gewalttaten, die begangen werden.

Der Film ist in Kapitel unterteilt, von denen jedes mit weißen Buchstaben auf schwarzem Hintergrund im Stil eines Stummfilms angekündigt wird. Die Kapitel sind in sich abgeschlossen. Jedes hat seinen eigenen Stil und Schwerpunkt, wodurch die Handlung zeitlich und räumlich springt. Innerhalb einzelner Kapitel gibt es auch manchmal Exkurse, bei denen Tarantino die Handlung unterbricht, um einen kurzen Informationsfilm einzuschieben, mit der Biografie einer bestimmten Figur oder mit Fakten z. B. zu den Gefahren des Zelluloidfilms. Der Stil parodiert die alten Wochenschauen, und der ernsthaft vorgetragene Voiceover-Text wird von Samuel L. Jackson gesprochen. Nach den Worten „Kapitel Eins“ folgt ein einleitender Satz, der auf die bevorstehende märchenhafte Geschichte einstimmt: „Es war einmal ... im von den Nazis besetzten Frankreich“. Es ist 1941. Der Ort? Eine hügelige französische Landschaft und ein abgelegenes Bauernhaus auf der Kuppe eines der Hügel. Es ist das Heim von Perrier LaPadite, einem Bauern in den besten Jahren. Sein Gesicht ist wettergegerbt, er hat Bartstoppeln und seine Kleider zeigen Schweißflecke. LaPadites drei Töchter im Teenager-Alter sind zurückhaltende junge Frauen in einfachen Baumwollkleidern. Sie sprechen Französisch, das in Untertiteln übersetzt ist. Als der deutsche Offizier, Oberst Hans Landa, zu Besuch kommt, wechselt die Sprache im Original ins Englische, in der deutschen Version (in der alle englischen Dialoge deutsch synchronisiert sind, was Nazis und Basterds dieselbe Sprache sprechen lässt) ins Deutsche. Landa ist adrett, sogar fast modisch, mit einer Offiziersmütze, einer grauen Uniform und hohen schwarzglänzenden Stiefeln. Sein kurzes Haar trägt er mit einem Seitenscheitel. Es ist braun mit einem Hauch von Grau. Obwohl sich Landas schmale Lippen oft zu einem Lächeln öffnen, entgeht seinen strahlenden Augen nichts. Ein Mädchen im Teenager-Alter, die schmutzige und extrem dünne Shosanna Dreyfus, flieht über die Felder. Wir begegnen ihr erneut ein paar Jahre später in Paris. Aber zuerst lernen wir die Inglourious Basterds kennen, eine Bande jüdisch-amerikanischer Guerilla-Soldaten. Brad Pitt ist ihr hinterwäldlerischer Anführer Lieutenant Aldo Raine, der aus den Bergen von Tennessee stammt. Sein Spitzname ist Aldo der Apache, denn er sammelt Skalps von Nazis. Als wir ihm zuerst begegnen, trägt er eine Kaki-Uniform, aber in Frankreich tauscht er diese gegen eine grobe Tweed-Jacke und eine Schiffchenmütze ein. Aldo ist etwa 40 Jahre alt, hat braunes kurzes Haar, das aus der Stirn gekämmt ist und trägt einen gepflegten Schnurrbart. Er bewegt sich ohne Eile, kaut Kaugummi und schnupft Tabak. Es spricht mit einem langsamen, gedehnten Südstaaten-Akzent und hat einen ironischen Blick in den klaren blauen Augen. Seinen Hals ziert ein rotes Mal, das wie eine Verbrennung von einem Seil wirkt, und in seinen Gewehrkolben sind die Worte Inglourious Basterds eingeritzt.

Aldo rekrutiert eine Gruppe von acht Männern, alles Juden, die dem Dritten Reich entflohen sind. Einer davon ist Wicki, ein großer Österreicher mit dunklem Haar, der als Dolmetscher fungiert; Stiglitz, der jünger und kräftiger ist, hat ein zerfurchtes Gesicht, schmale Augen und kurzgeschorenes Haar; und Donny Donowitz, Spitzname, der Bär-Jude, ist breitschultrig, muskulös und ein Teufel mit dem Baseball-Schläger. Wir sehen sie zuerst in Aktion in einer bewaldeten Schlucht, in der Ruine einer alten deutschen Festung, deren zerfallende Ziegelsteinbögen halb im Unterholz versunken sind.

Wir treffen Shosanna 1944 in Paris wieder. Unter dem Pseudonym Emmanuelle Mimieux führt sie das Kino Le Gamaar. Sie ist jetzt in den Zwanzigern, ist knabenhaft schlank, und hat ein zierliches Gesicht mit ausgeprägten Zügen. Sie hat schulterlanges blondes Haar, das sie manchmal hochnimmt und unter eine Mütze steckt, und sie trägt Männerkleidung bei der Arbeit. Aber sie kann fantastisch aussehen, wenn sie sich für eine bestimmte Gelegenheit schick macht, und ein maßgeschneidertes rotes Kleid und einen kleinen schwarzen Hut mit Schleier trägt. Der Eingang des Kinos wird von goldenen Säulen flankiert. Darüber hängen Buchstaben an einem Magnetstreifen über einer beleuchteten Fläche und zeigen den Titel des neuesten Films an. Drei Doppeltüren führen in das terrakotta-farbene Foyer. Zu beiden Seiten führen geschwungene Treppen auf den Balkon hinauf, von dem aus man einen Blick auf den gemusterten Marmorboden hat. Shosanna hat im Kino einen Helfer, Marcel, einen leise sprechenden Schwarzen in den Dreißigern. Marcel trägt ein Baumwollhemd mit offenem Kragen und hochgekrempelten Ärmeln, das seine mächtigen Bizeps und seine muskulöse Figur zeigt.

Shosanna lernt den deutschen Kriegshelden Fredrick Zoller kennen. Er ist ein gutaussehender junger Mann mit braunem Haar in Nazi-Uniform. Auf der Brust trägt er das Eiserne Kreuz. In einem eleganten Pariser Restaurant mit holzgetäfelten Wänden und vornehm eingedeckten, kleinen Tischen, stellt Zoller Shosanna hochrangige Nazi-Offiziere vor, darunter Goebbels, einen kleinen, ziemlich affektierten Mann mit verdächtig schwarzem Haar, und Hellstrom, einen Major der Gestapo. Hellstrom ist in den Dreißigern. Er hat ein fleischiges Gesicht, und sein dunkles Haar hat er mit Pomade aus der breiten Stirn gekämmt. Er trägt den langen schwarzen Ledermantel eines Gestapo-Offiziers.

In London wird Lieutenant Archie Hickox, ein kultivierter, schlanker, uniformierter Offizier mit deutlichen Wangenknochen und einem schmalen Schnurrbart, der ein grünes Barett über seine kurzen, dunklen Haare gezogen hat, in das Büro des Premierministers geführt. Es handelt sich um einen sehr großen, in dunklem Holz getäfelten Raum mit einem polierten Parkettboden. Weiter hinten steht in einer Ecke auf einem Teppich ein Flügel. Auf dem Klavierschemel sitzt Churchill. Der Mann ist dick, hat eine beginnende Glatze, Hängebacken und einen düsteren Gesichtsausdruck. Er raucht eine Zigarre und schaut überwiegend stumm dabei zu, wie ein General mit einem Walross-Schnurrbart Hickox Befehle erteilt.

Hickox trifft sich mit den Basterds in einem Gasthaus in einem französischen Dorf. Die verputzte Decke des Untergeschosses gibt nach, aber die Steinwände in der Bar sind stabil genug, und das Dach wird von schweren Eichenbalken getragen. Die nicht zusammenpassenden Lampen verbreiten ein dumpfes Licht. Es stehen saubere Kieferntische im Raum, und eine Wendeltreppe aus Metall führt nach oben. Dem Wirt hilft eine hübsche junge Kellnerin, Mathilde, die schulterlanges dunkles Haar hat. In der Bar befindet sich noch eine andere Frau, Bridget von Hammersmark, eine glamouröse Schauspielerin in ihren Dreißigern. Sie hat zarte Züge und makellose Haut, ihre Lippen und Nägel haben ein sinnliches Rot. Bridget trägt ein gutgeschnittenes, braunkariertes Kostüm mit einer hochgeschlossenen Bluse und einem dazu passenden Filzhut, der keck auf ihrem blonden, gewellten Haar sitzt. Sie raucht mit einem Zigarettenhalter aus Schildpatt, mit einstudierter Pose und im vollen Bewusstsein ihrer Wirkung auf die Männer um sie herum.

Die Hauptfiguren sind:

Shosanna Dreyfus gespielt von Mélanie Laurent;
Marcel, der Shosanna im Kino hilft, wird von Jacky Ido gespielt.

Lieutenant Aldo Raine, gespielt von Brad Pitt, führt die Inglourious Basterds an.
Zu ihnen gehören:

Eli Roth als Sergeant Donny Donowitz;
Til Schweiger als Sergeant Hugo Stiglitz;
Gedeon Burkhard als Corporal Wilhelm Wicki;
B. J. Novak als Private first class (Pfc) Smithson Utivich;
Omar Doom als Private first class Omar Ulmer.

Oberst Hans Landa wird gespielt von Christoph Waltz;
Fredrick Zoller, der junge Kriegsheld, von Daniel Brühl;
Major Hellstrom von August Diehl;
Joseph Goebbels von Sylvester Groth.

Lieutenant Archie Hickox wird von Michael Fassbender gespielt;
Die Schauspielerin Bridget von Hammersmark von Diane Krüger;
und der Bauer Perrier LaPadite von Denis Ménochet.

Quentin Tarantino schrieb das Drehbuch, führte Regie und gab sich selbst ein paar kleine Rollen ohne Dialoge, von denen eine die des ersten skalpierten Nazis ist.

4.3 WEITERE TIPPS FÜR DIE ERSTELLUNG BESCHREIBENDER FÜHRER

Hier finden Sie grundsätzliche Tipps für die Erstellung verschiedener beschreibender Führer.

Beschreibung von öffentlichen Räumen (Städte, Landschaften, Parks und Gärten, Zoos, Spielplätze, Kulturdenkmäler usw.)

- Geben Sie mit ein paar Fakten (Größe, Einwohnerzahl, Sehenswürdigkeiten, Alter, wichtige Daten) einen Überblick über den zu beschreibenden Ort.
- Betonен Sie, was den Ort besonders oder einzigartig macht.
- Machen Sie deutlich, wie der Ort beschrieben / erkundet werden soll: auf einer festgelegten Route, durch das Hervorheben bestimmter Strukturen (Gebäuden usw.), anhand eines bestimmten Themas.
- Teilen Sie das Ganze in Stopps ein, und behandeln Sie jeden Abschnitt separat, aber stellen Sie eine Verbindung zu anderen Stopps und dem Ort insgesamt her (siehe Typen unten).
- Geben Sie an jedem Stopp Informationen über die Position der Zuhörer (wenn diese in Bewegung sind) und, falls angebracht, über den Weg zum nächsten Stopp.

Beschreibung von Architektur (Gebäude, Räume, Innenräume usw.)

- Geben sie mit ein paar Fakten (Alter, Größe, architektonische Merkmale, historische / soziale Bedeutung) einen Überblick über das Gebäude / den Raum, den Sie beschreiben werden.
- Heben Sie hervor, was daran besonders oder einzigartig ist.
- Kontext (auf die unmittelbare Umgebung bezogen).
- Machen Sie deutlich, wie Sie den Ort beschreiben / erkunden möchten, indem Sie den Zuhörern einen bestimmten Standpunkt (physisch oder virtuell) vermitteln.
- Teilen Sie das Ganze in Stücke mit einer bestimmten Abfolge auf (vom Allgemeinen zum Speziellen; von links nach rechts oder sich im Uhrzeigersinn bewegend; von oben nach unten oder von umgekehrt; von der Ferne in die Nähe oder umgekehrt). Wofür Sie sich auch entscheiden, es ist wichtig, eine Abfolge zu haben, die dazu dient, die wichtigsten Merkmale des jeweiligen Ortes hervorzuheben.
- Heben Sie wichtige Eigenheiten hervor, indem Sie zusätzliche Informationen über interessante / relevante Details geben.

Beschreibung einer Ausstellung (Museen, Galerien, Sammlungen usw.)

- Geben sie mit ein paar Fakten (Thema, Alter, Herkunft, Art der Ausstellungsstücke usw.) einen Überblick über die Sammlung, die Sie beschreiben werden.
- Heben Sie hervor, was daran besonders oder einzigartig ist.

- Kontext (auf die Position innerhalb des Ganzen bezogen).
- Verdeutlichen Sie, wie die Sammlung beschrieben / erkundet wird, indem Sie den Zuhörern einen bestimmten Standpunkt (physisch oder virtuell) vermitteln.
- Teilen Sie das Ganze in Stücke mit einer bestimmten Abfolge ein. "Führen" Sie den Zuhörer in einer Galerie, einer Sammlung oder einem Schaukasten herum, indem Sie die Sammlung in logische Abschnitte einteilen.
- Heben Sie wichtige Merkmale hervor, indem Sie zusätzliche Informationen über interessante / relevante Details vermitteln.

Beschreibung von Objekten und Artefakten (die nicht berührt werden können)

- Präsentieren Sie das Stück, das Sie beschreiben werden, mit ein paar Fakten (Kennzeichnung, Alter, Herkunft, Gebrauch usw.).
- Heben Sie hervor, was daran besonders oder einzigartig ist.
- Beschreiben Sie wichtige und interessante Eigenschaften und heben Sie Details hervor.
- Stellen Sie eine Beziehung zu anderen Stücken in der Ausstellung her, und, wenn möglich, auch zu alltäglichen / bekannten Objekten.

Beschreibung von Gemälden

- Präsentieren Sie das Gemälde, das Sie beschreiben werden, mit ein paar Fakten (Titel, Künstler, Alter, Stil, Technik usw.).
- Heben Sie hervor, was daran besonders oder einzigartig ist.
- Vermitteln Sie einen allgemeinen Eindruck des ganzen Gemäldes, und nehmen Sie die Zuhörer dann mit auf eine "Reise", die zu einer Geschichte wird, oder benennen Sie einfach die Elemente, aus denen das Gemälde besteht.
- Beschreiben Sie wichtige und interessante Eigenschaften, und gehen Sie auf Details ein, indem sie Technik, Farbe, Pinselstrich und andere technische Eigenheiten mit dem erzielten Effekt in Verbindung bringen (achten Sie darauf, nicht zu technisch zu werden oder zu sehr ins Detail zu gehen).
- Stellen Sie eine Beziehung zwischen dem Gemälde und anderen Stücken der Ausstellung oder anderen Werken des Künstlers her und, wenn möglich, interessieren Sie die Zuhörer für andere, ähnliche Werke.

Beschreibung von Fotografien

- Präsentieren Sie die Fotografie, die Sie beschreiben werden, mit ein paar Fakten (Bezeichnung, Alter, Technik usw.).
- Heben Sie hervor, was daran besonders oder einzigartig ist.
- Vermitteln Sie einen allgemeinen Eindruck der ganzen Fotografie, und nehmen Sie die Zuhörer dann mit auf eine "Reise", die zu einer Geschichte wird, oder benennen Sie einfach die Elemente, aus denen die Fotografie besteht. Dekonstruieren Sie die Fotografie „schichtweise“, um einen Standpunkt, eine Perspektive oder andere Merkmale der Komposition verständlich zu machen.

- Beschreiben Sie interessante Eigenschaften, und betonen Sie wichtige Details.
- Stellen Sie eine Verbindung zur Realität her, und erwähnen Sie, wie die Fotografie einen Moment im echten Leben oder im Raum einfängt oder wiedergibt.

Beschreiben, wie man durch Berührung „sehen“ kann – 3-D-Objekte

- Sagen Sie deutlich, was berührt werden soll: ein echtes Stück, eine Nachbildung oder ein Modell.
- Präsentieren Sie das Objekt mit ein paar Fakten (Bezeichnung, Alter, Herkunft usw.).
- Heben Sie hervor, was daran besonders oder einzigartig ist.
- Bringen Sie die Person in eine Position zum Objekt, die es ihr ermöglicht, dieses zu erkunden und gleichzeitig die Beschreibung zu hören, und sagen Sie deutlich, wo die Hände liegen sollen, bevor die tatsächliche Erkundung beginnt.
- Wenn möglich, laden Sie die Person dazu ein, sich einen allgemeinen (freien) Eindruck vom ganzen Objekt zu machen, indem Sie die Größe, die Form und die Gesamtansicht erwähnen.
- Dirigieren sie die Hände der Person auf systematische und logische Weise über das Objekt, während Sie auf Formen und Oberflächenstrukturen aufmerksam machen.
- Beschreiben Sie interessante Eigenschaften, und betonen Sie wichtige Details.
- Stellen Sie eine Verbindung zur Realität her, und erwecken Sie das Stück zum Leben, indem Sie erwähnen, wie es gebraucht wurde / wird.

Beschreiben, wie man durch Berührung „sehen“ kann – 2½-D-Objekte (erhabene Zeichnungen)

- Machen Sie deutlich, dass die erhabene Zeichnung eine vereinfachte, tastbare Version eines bestimmten Stücks ist.
- Stellen Sie die Verbindung zwischen der 2½-D-Version und dem tatsächlichen Stück her, das beschrieben wird.
- Folgen Sie der Beschreibung des Originals (siehe oben), und stellen Sie die Verbindung zu der erhabenen Zeichnung her.
- Dirigieren sie die Hände der Person auf systematische und logische Weise über die Zeichnung, während Sie auf Formen und Oberflächenstrukturen aufmerksam machen.

Herumgehen (Orientierung und Navigation)

- Bevor Sie beginnen, sagen Sie deutlich, welche Technik angewendet wird (Positionierung, Schritte zählen, Identifikation bestimmter Sinneswahrnehmungen, wie Töne, Oberflächenbeschaffenheit (Textur) usw.)

- Positionieren Sie die Person in ihrer Umgebung, und identifizieren Sie klar deren Standort.
- Positionieren Sie die Person in Bezug auf die Richtung, die eingeschlagen werden soll, und nennen Sie klare, markante Orientierungspunkte, die deren Position verdeutlichen.
- Halten Sie die Anweisungen so knapp wie möglich – das Zählen von Schritten, Angaben zur Entfernung (zwei Meter entfernt). Die Zeit zu erwähnen, die man bis zum nächsten Stopp braucht, kann hilfreich sein.
- Geben Sie klare Positionen an, an denen ein Richtungswechsel stattfinden soll (zu sagen „links abbiegen“ oder „rechts abbiegen“ reicht vielleicht nicht aus).
- Geben Sie Elemente für die Bestätigung der Position an („zu Ihrer Linken finden Sie eine große Tür ...“).
- Halten Sie die Aufmerksamkeitsspannen so kurz wie möglich (nicht mehr als drei bis vier Anhaltspunkte auf einmal).

Beschreiben, wie Audioguides bedient und benutzt werden

- Stellen Sie das Gerät allgemein vor.
- Beschreiben Sie das Layout des Keyboards.
- Identifizieren Sie die Knöpfe: Nummernblock, zurück und vorwärts gehen, an den Anfang zurückgehen, springen und auswählen.
- Erklären Sie, wie man Inhalte auswählt und aktiviert, wie man pausiert, wiederholt und die Lautstärke verstellt.
- Erklären Sie, in welcher Beziehung die Information auf dem Audioguide zu dem steht, was besucht wird.
- Erklären Sie, wie die Karte / der Besucherplan und der Audioguide zusammen funktionieren.
- Erklären Sie, wie die Informationen zusammengestellt sind (der Reihe nach, nach Stopps, Schichten usw.).
- Geben Sie an, wie lange der geführte Besuch etwa dauert.

Abschließende (übergreifende) Hinweise

- Fakten kommen zuerst. Beschreibung erwecken Fakten zum Leben.
- Mischen Sie Beschreibung mit Fakten.
- Gehen Sie vom Allgemeinen zum Speziellen.
- Stellen Sie nur die Haupteigenschaften heraus.
- Benutzen Sie klare, einfache, direkte aber lebhaft und abwechslungsreiche Sprache.
- Die Stücke (Stopps) müssen kurz sein (ein bis zwei Minuten).
- Bereiten Sie beschreibende Führer mit unterschiedlicher Länge und Dichtedichte sowie verschiedenen Informationsschichten vor, die Sie nach Bedarf benutzen können.

4.4 GLOSSAR

ABSPANN	Am Ende eines Films eingeblendeter Text, der die Mitglieder der Filmcrew und zusätzliche Angaben auflistet. Meist rollt er durch ein leeres Bild
ANSPIELUNG	Sprachliches Stilmittel, das sich indirekt auf ein Objekt oder einen Umstand im unmittelbaren Zusammenhang bezieht
ANWEISUNGEN UND INFORMATIONEN ZUR ÜBERSETZUNG	Die funktionalistische Übersetzungsanalyse geht davon aus, dass eine Übersetzungsanfrage oder ein Auftrag im Idealfall mit gewissen Richtlinien verbunden ist (Translation Brief)
ASYNCHRONE BESCHREIBUNG	Eine Audiodeskription, die den Bildern des Beschriebenen zeitlich vorausgeht oder ihnen nachgestellt ist
BILDAUFBAU	Der Prozess und die Art und Weise, in der die Elemente einer Bildgestaltung gefilmt werden (Perspektive, Position und Bewegung der Kamera, etc.)
BILDGESTALTUNG	Französisch auch: Mise en Scène. Die Art und Weise, wie alles, was sich vor der Kamera befindet, räumlich arrangiert und komponiert ist: das Set, die Requisiten, die Schauspieler, die Kostüme und die Beleuchtung
BILDNUMMER	Der Timecode auf einer Filmrolle identifiziert jedes einzelne Bild des Films. Er gibt an, bei welcher Stunde, Minute, Sekunde und bei welchem Bild innerhalb der Sekunde sich der Film befindet. Filme im (europäischen) Fernsehen oder auf DVD haben 25 Bilder pro Sekunde, Filme im Kino oder auf Bluray aber nur 24. Die Bildnummer beginnt also je nach Material mit „00“ und endet mit „23“ oder „24“.
BLICKWINKEL (AUCH PERSPEKTIVE)	Bezieht sich auf die Position, aus der die Handlung einer Geschichte erzählt bzw. gezeigt wird. Ereignisse können aus dem Blickwinkel einer Figur oder aus einer eher neutralen Perspektive erzählt werden
CAMEO-AUFTRITT	Der kurze Auftritt einer bekannten Person, die normalerweise unerwähnt bleibt oder sich selbst spielt

DIEGETISCH (AUCH INTRA-DIEGETISCH)	Zu der im Film gezeigten Realität gehörend
DURCHSCHNITTLICHE EINSTELLUNGS-LÄNGE	Die durchschnittliche Länge einer Einstellung (meist in Sekunden angegeben)
EARCON	Ein kurzer, hörbarer Hinweis, der beispielsweise dazu dient, dem Nutzer durch einen charakteristischen Ton anzuzeigen, dass eine Produktion über eine Audiodeskription verfügt. Kann auch dazu benutzt werden, kurz auf andere Aspekte der Audiodeskription hinzuweisen
GERÄUSCH	Es wird für den Film aufgenommen und eingesetzt, um die Erzählung zu unterstützen oder etwas ohne die Hilfe von Musik oder Dialog zu vermitteln
HALB NAHE EINSTELLUNG	Eine Kamera-Einstellung, bei der sich ein Objekt oder eine Person in mittlerer Entfernung befindet (und z.B. von der Taille aufwärts gezeigt wird), wobei ein Teil des Hintergrunds zu sehen ist
IKONOGRAPHIE	Eine Gruppe von Symbolen und / oder symbolischen Objekten (Ikonen), die für ein Filmgenre charakteristisch sind und wahrscheinlich darin vorkommen
INTERMODAL	Eine Verbindung, oft ein Transfer oder eine Übersetzung (wie beim Begriff „intermodale Übersetzung“) zwischen zwei Arten von Zeichen (z.B. sprachlich-bildlich, bildlich-sprachlich oder hörbar-bildlich usw.)
INTRAMODAL	Eine Verbindung, oft ein Transfer oder eine Übersetzung (wie beim Begriff „intramodale Übersetzung“) innerhalb derselben Art von Zeichen (sprachlich-sprachlich, bildlich-bildlich oder hörbar-hörbar)
KLANGLANDSCHAFT	Eine Kombination aus Tonelementen, die eine natürlich wirkende akustische Umgebung erzeugt (z.B. Geräusche von Besteck und Tellern zusammen mit Unterhaltungen als Klanglandschaft für ein Restaurant)
KURZE INFORMATION	Die knappe Erklärung eines Worts oder Ausdrucks

NAHAUFNAHME	Eine Kamera-Einstellung, die eine Person oder ein Objekt aus geringer Entfernung zeigt. Das Hauptaugenmerk liegt dabei auf den Feinheiten des Objekts oder der Person und nicht auf der Umgebung
NARRATIV	Die konkrete Präsentation einer Kette von Ereignissen, die jeweils zu einer Zeit und an einem Ort stattfinden und von Figuren verursacht oder erfahren werden.
NICHT-DIEGETISCH	A camera shot in which the object or human figure is in the middle distance (e.g. shown from the waist up), permitting some of the background to be seen
(AUCH EXTRA-DIEGETISCH)	Nicht zu der im Film gezeigten Realität gehörend (meist Musik oder eine Erzählerstimme)
OUTTAKE	Ein Teil einer Produktion (meist eines Films oder einer Musikaufnahme), der beim Schnitt weggelassen wird und daher nicht in der endgültigen veröffentlichten Version enthalten ist
REQUISIT	Objekt, das in einem Film von den Darstellern benutzt wird oder ein statisches Element des Bühnenbilds ist (es kann auf Epochen hinweisen oder eine soziale Schicht anzeigen)
RÜCKBLLENDE	Teil eines Films, bei dem die Handlung von der Gegenwart in die Vergangenheit springt
SCHNITT	Der Prozess, bei dem einzelne Einstellungen des Filmmaterials erst zu Szenen, dann Sequenzen und diese zum gesamten Film zusammengefügt werden
SEKUNDÄRES ELEMENT	Ein visuelles Element, das für die Geschichte keine „primäre“ bzw. unverzichtbare Wichtigkeit hat. Ein Element, das die Eigenschaften der Figuren und der Settings einer Erzählung illustriert und bereichert, wie z.B. Poster an der Schlafzimmerwand eines Protagonisten
SEMANTISCHES FELD	Eine Gruppe von Dingen oder Wörtern, die alle zum selben Themenbereich gehören (Landschaft, Feld, Bäume, Kühe usw.)

SEMIOTISCHER MODUS	Hier eine Art und Weise, in der bei einem (audiovisuellen) Text durch die Nutzung eines bestimmten Zeichensystems Bedeutung erzeugt wird (Wörter, Bilder, Töne, Musik, Licht, Perspektive, Filmtechniken wie Rückblenden, Vorwärtsblenden usw.)
SETTING	Der zeitliche und räumliche Kontext eines Ereignisses, das in der Erzählung vorkommt
SOUND DESIGNER/ IN (AUCH TONEDITOR)	Eine Person, die in einem Aufnahme- oder Tonstudio arbeitet und für die Bearbeitung oder Gestaltung von Tonelementen verantwortlich ist, die zuvor komponiert oder aufgenommen wurden (z.B. Geräusche und Dialoge), um damit einen bestimmten Effekt zu erzielen oder eine Stimmung herzustellen
SPRECHER/IN	Sprechen ist die Kunst, Stimmen in Filmen oder Hörspielen zu gestalten und auch Voiceover- oder Synchrontexte zu lesen. Die Künstler werden als Sprachschauspieler, Synchronsprecher oder Sprecher bezeichnet
STICHWORT	Bei Audiodeskription ist es der zuletzt gesprochene Satz (oder dessen Ende), etwas Musik oder ein Geräusch, das anzeigt, wann der Sprecher mit dem Lesen der Beschreibung einsetzen muss
SYNCHRONE BESCHREIBUNG	Eine Audiodeskription, die parallel zu den Bildern des Beschriebenen zu hören ist
SYNONYM	Ein Wort oder ein Ausdruck mit derselben oder einer ähnlichen Bedeutung wie ein anderes Wort (z.B. Beginn, Anfang)
SYNTHETISCHE STIMME	Eine elektronische Stimme. Eine künstliche menschliche Stimme, die mit Hilfe der sogenannten Sprachsynthese erzeugt wird
TEXT-TO-SPEECH	Sogenannte TTS- oder Text-to-Speech-Programme sind in der Lage, geschriebene Texte aus elektronischen Dokumenten vorzulesen, z. B. Texte in Hilfefunktionen oder auf Webseiten

TONREGISSEUR/IN	Eine Person, die in einem Aufnahme- oder Tonstudio arbeitet und für das gesamte Tondesign verantwortlich ist. Bei der Audiodeskription z.B. entscheidet er darüber, ob der Sprecher die Audiodeskription korrekt gelesen hat, d.h. mit dem richtigen Tonfall und der richtigen Geschwindigkeit
TONRÜCKBLENDE	Ton von zurückliegenden Ereignissen einer Geschichte, der zu Bildern gegenwärtiger Ereignisse zu hören ist
TONSTUDIO (AUCH AUFNAHMESTUDIO)	Eine Einrichtung für die Aufnahme und Mischung von Ton. Die Räume sind normalerweise schallisoliert, um optimale Ergebnisse zu erzielen (sie nehmen z.B. zurückgeworfenen Schall auf, der sonst den Ton beeinträchtigen könnte, den der Zuhörer hört). Hier arbeiten Sound Designer bzw. Tonedatoren und Tonregisseure
TOTALE	Eine Kamera-Einstellung, die meist das ganze Objekt oder eine ganze Person in oder im Verhältnis zu einer Landschaft oder einer speziellen Umgebung, etc. zeigt
ÜBERSTEUERUNG	Bei Tonaufnahmen wird die Lautstärke des aufgenommenen Materials anhand einer Skala gemessen, auf der die lautesten Signale bei 100 Prozent liegen. Wird ein Signal zu laut aufgenommen, überschreitet es die 100-Prozent-Marke (es ist übersteuert). Das verursacht Probleme: Der Ton ist nicht mehr klar und kann Störgeräusche (Rauschen, Knistern) enthalten.
VOICEOVER	Eine Stimme, die nur von den Zuschauern, nicht aber von den Figuren im Film gehört werden kann. Sie ist nicht Teil der filmischen Realität und stammt von einem unsichtbaren Erzähler (der auch eine Figur aus dem Film sein kann)
VORAUSSBLENDE	Teil eines Films, bei dem die Handlung von der Gegenwart in die Zukunft springt
VORSPANN	Am Anfang eines Films eingeblendeter Text, der die wichtigsten Personen der Produktion und die wichtigsten Schauspieler auflistet. Er kann auch weitere Informationen enthalten wie eine Widmung, Preise, die der Film gewonnen hat, einen Sinnspruch, die FSK-Einstufung oder

zusätzliche Hinweise (z.B. dass der Film auf tatsächlichen Ereignissen beruht). All das ist Teil der Titelsequenz, die über ein leeres Bild, über Standbilder oder Teile des Films eingeblendet wird und von hörbaren Elementen wie Musik und Dialogen begleitet sein kann.

ZEITLICHE STRUKTURIERUNG	Die Abfolge der in einem Film gezeigten Ereignisse
ZITAT	Ein Element in einem (audiovisuellen) Text, das sich auf ein Element eines anderen Texts bezieht: der Ursprung einer intertextuellen Verbindung
ZITIERTES	Ein Element in einem (audiovisuellen) Text, auf das in einem anderen Text Bezug genommen wird: das Ziel einer intertextuellen Verbindung
ZUORDNUNG	Die dem Zuschauer präsentierte Auswahl von Informationen im Vergleich zu dem, was der Erzähler oder die Figuren in der Geschichte erfahren und wissen
ZWISCHENTITEL	Meist auf einem leeren Bild eingeblendeter Text, der den Film unterbricht, um zusätzliche Informationen zu geben. Stummfilme benutzten Zwischentitel für Erklärungen zu den Bildern

4.5 WEITERFÜHRENDE LITERATUR

- AGGER, G. (1999). Intertextuality revisited: Dialogues and negotiations in media studies. *Canadian Journal of Aesthetics*, 4.
- ALTMAN, R. (2000). *Film genre*. London: British Film Institute.
- ART BEYOND SIGHT. <http://www.artbeyondsight.org/>.
- BAL, M. (1997). *Narratology: An introduction to the theory of narrative*. Toronto, ON: The University of Toronto Press.
- BALDRY, A. (2005). *A multimodal approach to text studies in English: The role of MCA in multimodal concordancing and multimodal corpus linguistics*. Campobasso: Palladino Editore.
- BARSAM, R. (2007). *Looking at movies: An introduction to film*. New York, NY: W. W. Norton & Company.
- BENECKE, B. (2014). *Audiodeskription als partielle Translation: Modell und Methode. mitSprache Band 4*. Berlin: Lit.
- BORDWELL, D. (1985). *Narration in the fiction film*. Madison, WI: The University of Wisconsin Press.
- BORDWELL, D., & THOMPSON, K. (2010). *Film art: An introduction*. New York, NY: Mc Graw Hill.
- BRAUN, S. (2008). Audio description research: State of the art and beyond, *Translation Studies in the New Millennium*, 6, 14-30.
- BRAUN S. (2011). Creating coherence in audio description. *Meta*, 56(3), 645-662.
- BRAUN, S., & ORERO, P. (2010). Audio description with audio subtitling: An emergent modality of audiovisual localisation. *Perspectives: Studies in Translatology*, 18(3), 173-188.
- CHION, M. (1990). *Audio-vision: Sound on screen*. New York, NY: Columbia University Press.
- CHMIEL, A., & MAZUR, I. (2011). Overcoming barriers: The pioneering years of audio description in Poland. In A. SERBAN, A. MATAMALA & J. LAVAUUR (Eds.), *Audiovisual translation in close-up: Practical and theoretical approaches* (pp. 279-296). Bern: Peter Lang.
- CORRIGAN, T., & WHITE, P. (2009). *The film experience: An introduction* (2nd ed.). Boston, MA: Bedford/St. Martin's.
- CROOK, T. (1999). *Radio drama: Theory and practice*. London: Routledge.
- DANCYGER, K. (2011). *The technique of film and video editing: History, theory and practice*. Burlington, MA: Elsevier.

- DAVILA-MONTES, J., & ORERO, P. (in press). Audio description washes brighter?: A study in brand names and advertising". *Cultus*.
- DE BEAUGRANDE, R., & DRESSLER, W. (1981). *Introduction to text linguistics*. London: Longman.
- DÍAZ-CINTAS, J., ORERO, P., & REMAEL, A. (Eds.). (2007). *Media for all: Subtitling for the deaf, audiodescription, and sign language*. Amsterdam: Rodopi.
- DÍAZ-CINTAS, J., MATAMALA, A., & NEVES, J. (Eds.). (2010). *Media for all 2: New insights into audiovisual translation and media accessibility*. Amsterdam: Rodopi.
- ELAM, K. (1980). *The semiotics of theatre and drama*. London: Methuen.
- ENCELLE, B., OLLAGNIER-BELDEME, M., POUCHOT, S., & PRIÉ, Y. (2011). Annotation-based video enrichment for blind people: A pilot study on the use of earcons and speech synthesis. *ASSETS'11. The proceedings of the 13th international ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility*, 123-130. Retrieved from: <http://ollagnier-beldeme.com/publications/ASSETS'11.pdf>
- FIX, U. (Ed.). (2005). *Hörfilm: Bildkompensation durch Sprache*. Berlin: Erich Schmidt.
- FLÜCKIGER, B. (2001). *Sound design: Die virtuelle Klangwelt des Films*. Marburg: Schüren.
- FRESNO, N. (2014). Is a picture worth a thousand words?: The role of memory in audio description. *Across Languages and Cultures*, 15(1), 111-129.
- FRYER, L. (2013). An ecological approach to audio description. *The Psychologist*, 26(6), 458-460.
- FRYER, L., & FREEMAN, J. (2012). Cinematic language and the description of film: Keeping AD users in the frame. *Perspectives: Studies in Translatology*, 21(3), 412-426.
- FRYER, L. (2010). Audio description as audio drama: A practitioner's point of view." *Perspectives: Studies in Translatology*, 18(3), 205-213.
- GIOVANNI, E., & BRUTI, S. (Eds.). (2012). *Audiovisual translation across Europe: An ever changing landscape*. Bern: Peter Lang
- GRANT, B. (2007). *Film genre: From iconography to ideology*. London: Wallflower.
- HALLIDAY, M. A. K., & HASAN, R. (1976). *Cohesion in English*. London: Longman.
- HALLIDAY, M. A. K., & HASAN, R. (1989). *Language, context and text*. Oxford: Oxford University Press.
- HALLIDAY, M. A. K., & WEBSTER, J. (2004). *Continuum companion to systemic functional linguistics*. New York, NY: Continuum.
- HERNÁNDEZ-BARTOLOMÉ, A., & MENDILUCE-CABRERA G. (2004). Audesc: Translating images into words for Spanish visually impaired people. *Meta*, 49(2), 264-277.

- HIRVONEN, M. (2012). Contrasting visual and verbal cueing of space: Strategies and devices in the audio description of film. *New Voices in Translation Studies*, 8, 21-43.
- HOLLAND, A. (1999). Audiodescription from the point of view of the describer. *Viewpoint*, 53, 73-75.
- IGAREDA, P. (2012). Lyrics against images: Music and audio description." *MonTI*, 4, 233-254.
- IONIDES, J., & HOWELL, P. (2005). *Another eyesight: Multi-sensory design in context*. Ludlow: The Dog Rose Press.
- ITC GUIDANCE ON STANDARDS FOR AUDIO DESCRIPTION. 2000. Retrieved from: <http://www.ofcom.org.uk/static/archive/itc/itcpublications/codesguidance/audiodescription/index.asp.html>.
- JIMENEZ HURTADO, C. (Ed.). (2007). *Traducción y accesibilidad*. Frankfurt: Peter Lang.
- JIMÉNEZ HURTADO C., & SEIBEL, C. (2012). Multisemiotic and multimodal corpus analysis in audio description: TRACCE. In A. REMAEL, P. ORERO & M. CARROLL (Eds.), *Media for all 3: Audiovisual translation and media accessibility at the crossroads* (pp. 409-426). Amsterdam, Rodopi.
- JIMENEZ HURTADO, C., & SOLER GALLEGO, S. (2013). Multimodality, translation and accessibility: A corpus-based study of audio description. *Perspectives: Studies in Translatology*, 21(4), 577-594.
- JONES, C, & VENTOLA, E. (2008). *From language to multimodality*. London: Equinox.
- KRISTEVA, J. (1980). *Desire in language: A semiotic approach to literature and art*. New York, NY: Columbia University Press.
- KRUGER, J. (2010). Audio narration: Re-narrativising film. *Perspectives: Studies in Translatology*, 18(3), 231-249.
- KRUGER, J. (2012). Making meaning in AVT: Eye tracking and viewer construction of narrative. *Perspectives Studies in Translatology*, 20(1), 67-86.
- KUHN, A., & WESTWELL, G. (2012). *Oxford dictionary of film studies*. Oxford: Oxford University Press.
- LANGFORD, B. (2005). *Film genre: Hollywood and beyond*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- LENSING, J. (2009). *Sound-Design, Sound-Montage, Soundtrack-Komposition – Über die Gestaltung von Filmtönen*. Berlin: Schiele und Schön.
- MAGNY, J. (2004). *Le point de vue: De la vision du cinéaste au regard du spectateur*. Paris: Cahiers du Cinéma.
- MASZEROWSKA, A. (2012). Casting the light on cinema: How luminance and contrast patterns create meaning. *MonTI*, 4, 65-85.

- MASZEROWSKA, A., MATAMALA, A., & ORERO, P. (Eds.). (in press). Audio description: New perspectives illustrated. Amsterdam: John Benjamins.
- MATAMALA, A., & REMAEL, A. (in press). Audio-description reloaded: An analysis of visual scenes in 2012 and *Hero*. *Translation Studies*.
- MATAMALA, A., & ORERO, P. (2011). Opening credit sequences: Audio describing films within films. *International Journal of Translation*, 23(2), 35-58.
- MATAMALA, A., & RAMI, N. (2009). Análisis comparativo de las audiodescripciones española y alemana de 'Good-bye Lenin'. *Hermeneus*, 11, 249-266.
- MAZUR, I., & CHMIEL, A. (2012a). Audio description made to measure: Reflections on interpretation in AD based on the Pear Tree Project data". In A. REMAEL, P. ORERO & M. CARROLL, M. (Eds.), *Media for all 3: Audiovisual translation and media accessibility at the crossroads* (pp. 173-188). Amsterdam: Rodopi.
- MAZUR, I., & CHMIEL, A. (2012b). Towards common European audio description guidelines: Results of the Pear Tree Project". *Perspectives: Studies in Translatology*, 20(1), 5-23.
- MAZUR, I., (in press). Audio description crisis points: The idea of common European audio description guidelines revisited". In K. NIKOLIĆ & J. DÍAZ-CINTAS (Eds.). *Media for All 4*.
- METZ, C. (1974). *Film language: A semiotics of the cinema*. Chicago, IL: The University of Chicago Press.
- Monaco, J. (2009). *How to read a film: Movie, media and beyond* (4th ed). Oxford: Oxford University Press.
- NEVES, J. (2012). Multi-sensory approaches to (audio)describing visual art. *MonTI*, 4, 277-294.
- ORERO, P. (2005). Audio description: Professional recognition, practice and standards in Spain. *Translation Watch Quarterly*, 1, 7-18.
- ORERO, P. (2011). The audio description of spoken, tactile and written languages in *Be with me*. In A. SERBAN, A. MATAMALA & J.M. LAVAU (Eds.), *Audiovisual translation in close-up: Practical and theoretical approaches* (pp. 239-256). Bern: Peter Lang.
- ORERO, P. (2011). Audio description for children: Once upon a time there was a different audio description for characters". In E. DI GIOVANNI (Ed.), *Entre texto y receptor: Accesibilidad, doblaje y traducción* (pp. 169-184). Frankfurt: Peter Lang.
- ORERO, P. (2012). Film reading for writing audio descriptions: A word is worth a thousand images?. In E. PEREGO (Ed.), *Emerging topics in translation: Audio description* (pp. 13-28). Trieste: EUT Edizioni Università di Trieste.
- ORERO, P., & WHARTON, S. (2007). The audio description of a Spanish phenomenon: Torrente. *Jostrans*, 7, 164-178.

- ORERO, P., & VILARÓ, A. (2012). Eye-tracking analysis of minor details in films for audio description. *MonTI*, 4, 295-319.
- PALOMO LÓPEZ, A. (2010). The benefits of audio description for blind children". In J. DÍAZ-CINTAS, A. MATAMALA & J. NEVES (Eds.), *Media for All 2: New insights into audiovisual translation and media accessibility* (pp. 213-226). Amsterdam: Rodopi.
- PASCO, A. H. (2002). *Allusion: A literary graft*. Charlottesville, VA: Rookwood Press.
- PAVIS, P. (1976). *Problèmes de sémiologie théâtrale*. Montreal, QC: Les Presses de l'Université de Québec.
- PIETY, P. (2004). The language system of audio description: An investigation as a discursive process. *Journal of Visual Impairment and Blindness*, 98(8), 453-469.
- PLĄZEWSKI, J. (1982). *Język filmu*. Warsaw: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.
- PUIGDOMÈNECH, L., MATAMALA, A., & P. ORERO. (2010). Audio description of films: State of the art and a protocol proposal. In L. BOGUCKI & K. KREDENS (Eds.), *Perspectives on audiovisual translation* (pp. 27-44). Frankfurt: Peter Lang.
- REMAEL, A. (2012a). Audio description with audio subtitling for Dutch multilingual films: Manipulating textual cohesion on different levels. *Meta*, 57(2), 385-407.
- REMAEL, A. (2012b). Media Accessibility. In Y. GAMBIER, & L. VAN DOORSLAER (Eds.), *Handbook of translation studies 3* (pp. 95-101). Amsterdam: Benjamins.
- REMAEL, A. (2012c). For the use of sound: Film sound analysis for audio description: Some key issues. *MonTI*, 4, 255-276.
- REMAEL, A., ORERO, P., & CARROLL, M. (Eds.). (2012). *Media for all 3: Audiovisual translation and media accessibility at the crossroads*. Amsterdam: Rodopi.
- REMAEL, A., & VERCAUTEREN, G. (2007). Audio describing the exposition phase of films: Teaching students what to choose. *Trans*, 11, 73-94.
- REVIERS, N. (2012). Audio description and translation studies: A functional text type analysis of the audio described Dutch play *Wintervögelchen*". In E. DI GIOVANNI, & S. BRUTI (Eds.), *Audiovisual translation across Europe: An ever changing landscape* (pp. 193-207). Bern: Peter Lang.
- RYAN, M., & LENOS, M. (2012). *An introduction to film analysis: Technique and meaning in narrative film*. New York, NY: The Continuum International Publishing Group.
- SALWAY, A. (2007). A corpus-based analysis of the language of audio description. In J. DÍAZ-CINTAS, P. ORERO & A. REMAEL (Eds.), *Media for All: Subtitling for the deaf, audio description, and sign language* (pp. 151-174). Amsterdam: Rodopi.
- SCHMEIDLER, E., & KIRCHNER, C. (2001). Adding audio description: Does it make a difference? *Journal of Visual Impairment and Blindness*, 95(4), 197-212.
- SNYDER, J. (2014). *The visual made verbal: A comprehensive manual and guide to the history and applications of audio description*. Ludlow: The Dog Rose Press.

- SONNENSCHNEID, D. (2001). *Sound design: The expressive power of music, voice and sound effects in cinema*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
- SZYMAŃSKA, B., & STRZYMIŃSKI, T. (2010). *Standardy tworzenia audiodeskrypcji do produkcji audiowizualnych*. Retrieved from: <http://www.audiodeskrypcja.org.pl/index.php/standardy-tworzenia-audiodeskrypcji/do-produkcji-audiowizualnych>.
- SZARKOWSKA, A. (2011). Text-to-speech audio description: Towards wider availability of AD. *JoSTrans: The Journal of Specialised Translation*, 15, 142-162.
- SZARKOWSKA, A. (2013). Auteur description: From the director's creative vision to audio description. *Journal of Visual Impairment and Blindness*, 107(5), 383-387.
- TAYLOR, C., & MAURO, G. (2012). The Pear Tree Project: A geographico-statistical and linguistic analysis. *Perspectives*, 20(1), 25-42.
- TAYLOR, C. (1998). *Language to language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- TAYLOR, C. (2012). From pre-script to post-script: Strategies in screenplay writing and audio description for the blind. In F. DALZIEL, S. GESUATO & M. T. MUSACCHIO (Eds.), *A lifetime of English studies: Essays in honour of Carol Taylor Torsello* (pp. 481-492). Padova: Il Poligrafo.
- THOM, R. (1999). *Designing a movie for sound*. Retrieved from: <http://filmsound.org/articles/designingforsound.htm>.
- VAN DEN DRIES, L. (2001). *Omtrent de opvoering: Heiner Müller en drie decennia theater in Vlaanderen*. Ghent: Koninklijke Academie voor Taal- en Letterkunde.
- VAN SIJLL, J. (2005). *Cinematic storytelling: The 100 most powerful film conventions every filmmaker must know*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
- VANDAELE, J. (2012). What meets the eye: Cognitive narratology for audio description. *Perspectives*, 20(1), 87-102.
- VERCAUTEREN, G. (2007). Towards a European guideline for audio description. In J. DÍAZ-CINTAS, P. ORERO, & A. REMAEL (Eds.), *Media for All: Subtitling for the Deaf, Audio Description, and Sign Language* (pp. 139-149). Amsterdam: Rodopi.
- VERCAUTEREN, G. (2012). A narratological approach to content selection in audio description: Towards a strategy for the description of narratological time. *MonTI*, 4, 207-231.
- VERCAUTEREN, G., & ORERO, P. (2013). Describing facial expressions: Much more than meets the eye. *Quaderns*, 20, 187-199.
- VEREISTEN VOOR DE PRODUCTIE VAN KWALITEITSVOLLE LIVE AUDIODESCRIPTIE (2011). Retrieved from: <http://www.transmediabelux.com>.
- VILARÓ, A., & ORERO, P. (2013). Leitmotif in audio description: Anchoring information to optimise retrieval. *International Journal of Humanities and Social Science*, 3(5), 56-64.

- YORK, G. (2007). Verdi made visible: Audio-introduction for opera and ballet. In J. DÍAZ-CINTAS, P. ORERO & A. REMAEL (Eds.), *Media for All: Subtitling for the Deaf, Audio Description, and Sign Language* (pp. 215-229). Amsterdam: Rodopi.
- ZÓRAWSKA, A., WIĘCKOWSKI, R., KÜNSTLER, I., & BUTKIEWICZ, U. (2012). *Audiodeskrypcja: Standardy tworzenia*. Retrieved from: <http://dzieciom.pl/wp-content/uploads/2012/09/Audiodeskrypcja-zasady-tworzenia.pdf>.

4.6 FILMOGRAPHIE

Die folgende Liste enthält alle in diesen Guidelines erwähnten Filme. Sofern eine Audiodeskription AD existiert, ist dies erwähnt, außerdem die Sprache der AD und (sofern bekannt) der Produzent der AD.

Alice im Wunderland, T. Burton, 2010 [AD: EN]
American Beauty, S. Mendes, 1999
An ihrer Seite, S. Polley, 2006
Bride Flight, B. Sombogaart, 2008 [AD: NL]
Brokeback Mountain, A. Lee, 2005 [AD: EN, DE (Bayerischer Rundfunk)]
Butch Cassidy und The Sundance Kid, G.R. Hill, 1969
Cold Creek Manor – Das Haus am Fluss, M. Figgis, 2003 [AD: EN]
Contagion, S. Soderbergh, 2011 [AD: EN]
Das Lächeln der Sterne, G.C. Wolfe, 2008 [AD: EN]
Das Mädchen mit dem Perlenohrring, P. Webber, 2003 [AD: EN]
Déjà Vu, T. Scott, 2006 [AD: EN]
Der Blender, B. Layton, 2012
Der englische Patient, A. Minghella, 1996 [AD: EN, DE (Arte)]
Der seltsame Fall des Benjamin Button, D. Fincher, 2008 [AD: EN]
Der Soldat James Ryan, S. Spielberg, 1998
Der Stadtneurotiker, W. Allen, 1977
Der Teufel trägt Prada, D. Frankel, 2006 [AD: PL (Laskowski, M.)]
Der unsichtbare Dritte, A. Hitchcock, 1959 [AD: EN, DE (Bayerischer Rundfunk)]
Der Zauberer von Oz, N. Langley, 1939
Die Fremde in dir, N. Jordan, 2007 [AD: EN, (Vickers, M., ITFC)]
Die Geisha, R. Marshall, 2005 [AD: EN]
Die Simpsons,
Die Vergessenen, J. Ruben, 2004 [AD: EN]
Die Vögel, A. Hitchcock, 1963 [AD: DE (Arte)]
Down with Love – Zum Teufel mit der Liebe, P. Reed, 2003
E.T. Der Außerirdische, S. Spielberg, 1982
East is East, D. O'Donnell, 1999 [AD]
Eine Dame verschwindet, A. Hitchcock, 1938 [AD]
Friends, "Harte Drinks und coole Cowboys", Staffel 2, Episode 2, M. Lembeck, 1995

Hero, Y. Zhang, 2002 [AD: EN]
Herr der Ringe, P. Jackson, 2001-2003
Hitch – Der Date Doktor, A. Tennant, 2005 [AD: EN]
Hitchcock, S. Gervasi, 2012
Im Namen des Vaters, J. Sheridan, 1993
In meinem Himmel, P. Jackson, 2009 [AD: EN]
Inglourious Basterds, Q. Tarantino, 2008 [AD: IT (Senza Barriere), DE (Deutsche Hörfilm)]
Julie & Julia, N. Ephron, 2009 [AD: EN] 109
Kindsköpfe, D. Dugan, 2010
Kopfgeld – Einer wird bezahlen, R. Howard, 1996 [AD: EN]
Ladykillers, E. Coen and J. Coen, 2004 [AD: EN]
Loft – Tödliche Affären, E. Van Looy, 2008 [AD: NL, The Subtitling Company]
Londyńczycy (Serie), G. Zgliński, 2008 [AD: PL (Künstler, I, Butkiewicz, U, & Zawadzka, M.)]
Mein Freund, der Wasserdrache, J. Russel, 2007
Neulich in Belgien, C. Van Rompaey 2008 [AD: NL (Vrienden der blinden)]
No Country for Old Men, E. Coen and J. Coen, 2007
Nosferatu, W. Murnau, 1922 [AD: IT (VITAC)]
Ring, G. Verbinski, 2002
Rock of Ages, A. Shankman, 2012
Sexy Beast, J. Glazer, 2000 [AD: EN]
Shining, S. Kubrick, 1980 [AD: DE (arte)]
Shutter Island, M. Scorsese, 2010 [AD: EN, DE]
Sin City, F. Miller et al., 2005. [AD: EN]
Slumdog Millionaire, D. Boyle & L. Tandan, 2008 [AD: EN, DE (Deutsche Hörfilm)]
So was wie Liebe, N. Cole, 2005 [AD: EN])
Sprich mit ihr, P. Almodovar, 2002 [AD: EN, DE (Bayerischer Rundfunk)]
Spy Kids, R. Rodriguez, 2001
Standup Guys, F. Stevens, 2012
Stolz und Vorurteil, S. Langton, 1995
Tatsächlich... Liebe, R. Curtis, 2003 [AD: DE (Interspot)]
Taxi Driver, M. Scorsese, 1976
The 39 Steps, A. Hitchcock, 1935
The Counselor, R. Scott, 2013 [AD: EN]

The History Boys – Fürs Leben lernen, N. Hytner, 2006 [AD: EN]
The Hours – Von Ewigkeit zu Ewigkeit, S. Daldry, 2002 [AD: EN]
The King's Speech – Die Rede des Königs, T. Hooper, 2010 [AD: DE (Deutsche Hörfilm)]
Tootsie, S. Pollack, 1982 [AD: EN, DE (Bayerischer Rundfunk)]
Verblendung, D. Fincher, 2011
Verrückt nach Steve, P. Traill, 2009
Vicky Cristina Barcelona, W. Allen, 2008
Wedding Planner – verliebt, verlobt, verplant, A. Shankman, 2001
Wenn Liebe so einfach wäre, N. Meyers, 2009 [AD: EN]
Wenn Träume fliegen lernen, M. Forster, 2004 [AD: EN]
Wie ein einziger Tag, N. Cassavetes, 2004
Women in Love, K. Russel, 1969
Zurück in die Zukunft, R. Zemeckis, 1985

Prof. dr. ALINE REMAEL (TricS research group, University of Antwerp) is Department Chair, Head of Research and Professor of Translation Theory, Interpreting and Audiovisual Translation at the Department of Applied Linguistics/Translators and Interpreters. Her main research interests are audiovisual translation (intra- and interlingual subtitling), media accessibility (audio-description and audio-subtitling) and new hybrid forms interpreting that have affinities with AVT, especially live-subtitling with speech recognition and remote interpreting. She has published widely on the subject of AVT, she has co-edited several volumes on media accessibility (e.g. Remael, A., Orero, P. & Carroll, M., 2012, *Audiovisual Translation and Media Accessibility at the Crossroads*, Amsterdam & New York: Rodopi), and is currently co-editing a special issue of *Translation & Interpreting on Community Interpreting*. She was a partner (2012-2014) in the European ADLAB-project (www.adlabproject.eu), is currently supervising a Flemish funded project on accessible theatre, and is a partner in an Erasmus Plus project on “Accessible Culture and Training”. She supervises PhD’s in AVT, Media Access and Remote Interpreting. She has organized numerous international conferences and is preparing a new symposium series entitled “Unlimited! Live accessible events”, to be launched at UAntwerp in April 2016. She is the chair of the EST Translation Prize Committee, a member of the editorial board of various international Translation Studies journals and book series, a member of the International TransMedia Research Group, founder and member of TransMedia Benelux, and board member of ENPSIT (European Network for Public Service Interpreting and Translation).

NINA REVIERS (MA Translation/Interpreting) is a fulltime PhD researcher at the University of Antwerp (Department of Translators and Interpreters) in the field of Media Accessibility, under the supervision of prof. dr. Aline Remael. Her research project involves developing the first multimodal corpus of Dutch audio descriptions, and applies computer based techniques from corpus linguistics, multimodal corpus development and Natural Language Processing, in cooperation with researchers from Clips (Uantwerpen) and Caiac (UAB). She has professional experience as an audiovisual translator, particularly in the theatre (audio description, surtitling, surtitling for the deaf and hard of hearing) and has collaborated with several prominent Flemish theatres, accessibility providers and user organisations. She is building experience in academic and professional training (MA courses in interpreting, vocational audio description workshops, training of interns in audio description) and helped develop Flemish guidelines for the audio description of live-events as a member of the Transmedia Benelux Research Group. She has collaborated in the European LLP-project ADLAB and is a member of the European Society of Translation.

GERT VERCAUTEREN holds an MA in Translation Studies. He is a lecturer and researcher at the Department of Applied Linguistics at the University of Antwerp where he teaches audiovisual translation and computer assisted translation, among other, more general translation courses. His research focuses on AVT in general, audio description (AD) in particular, and he is currently finishing a PhD in content selection in audio description. He was involved in the European Digital Television for All-project co-ordinated by the Autonomous University of Barcelona, and in the EU-funded ADLAB-project. Currently he is involved in the European ACT project on AD training. He is the co-ordinator of the AVT research group at his department, a member of the European Association for Studies in Screen Translation (ESIST) and the TransMedia Benelux research group.

Finito di stampare nel mese di ottobre 2015 presso
EUT - Edizioni Università di Trieste