



MASTERARBEIT | MASTER'S THESIS

Titel | Title

Horror in der Audiodeskription

Die Behandlung von Horror in der Audiodeskription am Beispiel der Netflix Serie
The Fall of the House of Usher

verfasst von | submitted by

Mirjam Esther Theresa Beck MA UZH

angestrebter akademischer Grad | in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien | Vienna, 2025

Studienkennzahl lt. Studienblatt | UA 070 331 348
Degree programme code as it appears on the
student record sheet:

Studienrichtung lt. Studienblatt | Degree pro-
gramme as it appears on the student record
sheet:
Masterstudium Translation Deutsch Italienisch

Betreut von | Supervisor: Univ.-Prof. Mag. Dr. Klaus Kaindl

Inhaltsverzeichnis

Abstract	4
Einleitung	5
1. Multimodalität.....	7
1. 1. Wichtige Termini in Verbindung mit der multimodalen Übersetzungstheorie.....	8
1. 1. 2. Der Modus und seine vier Dimensionen nach Kress und Van Leeuwen	9
1. 1. 3. Das Medium	12
1. 1. 4. Das Genre	13
1. 2. Multimodalität und Sinnbildung	14
1. 3. Das multimodale Verständnis in der Übersetzungswissenschaft.....	16
1. 4. Einige Bereiche der Übersetzungswissenschaft die vom multimodalen Ansatz profitieren	18
1. 4. 1 Die audiovisuelle Übersetzung (AVÜ)	18
1. 4. 2. Übersetzung und Musik	19
1. 4. 3. Die Übersetzung von Comics, Mangas und Graphic Novels	20
2. Audiodeskription.....	21
2.1. Einführungen in die AVÜ und die Barrierefreiheit.....	21
2. 2. Definition und Formen der AD	22
2. 3. Geschichte der AD	24
2. 4. Erstellung einer AD und die Beschreibung als Textsorte	26
2. 4. 1. Erstellung einer AD.....	26
2. 4. 2. Die Beschreibung als Textsorte.....	28
2. 5. Die Standards der AD	29
2. 6. Horror-relevante Thematiken in der Erforschung der AD	33
2. 6. 1. Beleuchtung.....	34
2. 6. 2. Spezialeffekte	35
2. 6. 3. Gestik und Mimik.....	36
3. Horror	39
3.1. Kontextualisierung des (audiovisuellen) Horrors	39
3.1.1. Definition von Horror.....	39
3.1.2 Der Anreiz des Horrors	41
3.1. 3. Die Stilmittel des Horrors	43
3.2 Die Kategorisierung von Horror nach Hanich	46
3.3. Der Horror in der Übersetzungswissenschaft.....	50
3.3.1 Horror in der literarischen Übersetzungswissenschaft.....	50

3.3.2 Die Übersetzung von Horror durch die AD	54
4. Vorstellung der Serie <i>The Fall of the House of Usher</i>	57
4.1 Chronologische Zusammenfassung des Inhalts	58
4.2. Die Serie und Poes Vorlagen	60
4.3. Mike Flanagan, der Macher der Serie	61
4.4. Rezensionen zu <i>The Fall of the House of Usher</i>	62
4.5. Die Audiodeskriptionen von <i>The Fall of the House of Usher</i>	63
5. Analyse.....	65
5. 1. Forschungsfrage und Methodik.....	65
5. 2. Das zweite Begräbnis oder „Die schaurige Erinnerung an den Tod“ – Cinematic Shock	68
5. 2. 1. Analyse des filmischen Horrors	68
5. 2. 2. Analyse und Vergleich der ADs.....	69
5. 3. Der Tod der Eltern oder „Die Wiedergängerin“ – Von Cinematic Dread über Cinematic Shock zu Direct Horror.....	74
5. 3. 1 Kontext und Inhalt der Szene	74
5. 3. 2. Analyse des filmischen Horrors	75
5. 3. 3. Analyse und Vergleich der ADs.....	76
5. 3. 3. 1 Ausschnitt 1 – Cinematic Dread	77
5. 3. 3. 2. Ausschnitt 2 – Cinematic Shock	81
5. 3. 3. 3. Ausschnitt 3 – Direct Horror.....	85
5. 4. Prosperos Tod oder Der Säureregen – Direct Horror.....	88
5. 4. 1. Kontext und Inhalt der Szene	88
5. 4. 2 Analyse des filmischen Horrors	89
5. 4. 3. Analyse und Vergleich der ADs.....	91
5. 4. 3. 1. Ausschnitt 1	91
5. 4. 3. 2. Ausschnitt 2.....	93
5. 4. 3. 3. Ausschnitt 3.....	96
5. 4. 3. 4. Ausschnitt 4.....	97
5. 5 Victorines Geist oder die Heimsuchung des „verräterischen Herzens“ – Direct Horror mit Cinematic shock.....	100
5. 5. 1. Kontext und Inhalt der Szene	100
5. 5. 2. Analyse des filmischen Horrors	101
5. 5. 3. Analyse und Vergleich der ADs.....	103
5. 5. 3. 1. Ausschnitt 1 – Direct Horror	103
5. 5. 3. 2 Ausschnitt 2 – Cinematic Shock	105
5. 6. Der Schlafmangel – Cinematic Dread mit folgendem Cinematic Shock und Direct Horror	108

5. 6. 1. Kontext und Inhalt der Szene	108
5. 6. 2. Analyse des filmischen Horrors	109
5. 6. 3. Analyse und Vergleich der ADs.....	111
5. 6. 3. 1. Ausschnitt 1 – Cinematic Dread.....	111
5. 6. 3. 2. Ausschnitt 2 – Cinematic Shock mit Direct Horror	115
5. 7. Zusammenfassung der Analyse und deren Ergebnisse	119
Fazit.....	121
Bibliografie.....	124
Filmografie	134

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Audiovisual Content vs Audio described Content.....	23
Abbildung 2: Der AD Produktionsprozess (Remael et al. 2014: 13).....	28
Abbildung 3: Mentale Modelle der Rekonstruktion von Geschichten (Remael et al. 2014: 16)	
.....	29

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Auflistung der 25 Horrorszenen, der Episode, der sie entstammen und der verschiedenen Kategorien Hanichs denen sie angehören.	66
Tabelle 2: Häufigkeit der eingesetzten Übersetzungsstrategien per Sprache	120

Abstract

Diese Masterarbeit beschäftigt sich mit den besonderen Anforderungen, die das Horrorgenre an die Audiodeskription (AD) stellt. Anhand der Netflix-Serie *The Fall of the House of Usher* wird eine vergleichende und evaluierende Analyse durchgeführt, die in eine Übersetzungskritik mündet.

Im ersten Kapitel wird die theoretische Grundlage eingeführt: das Konzept der Multimodalität. Es ermöglicht nicht nur die Untersuchung, wie verschiedene Ausdrucksmodi zur Erzeugung von Horror kombiniert werden, sondern auch einen Vergleich zwischen filmischer Inszenierung und ihrer Beschreibung in der Audiodeskription.

Kapitel 2 bietet einen Forschungsüberblick zur Audiodeskription, einer Form barrierefreier Kommunikation, die blinden und sehbehinderten Menschen mittels zusätzlicher Kommentare auf der Tonspur visuelle Informationen zugänglich macht.

Das dritte Kapitel widmet sich dem Horrorgenre, dessen zentrales Ziel darin besteht, beim Publikum Gefühle wie Angst, Schock oder Ekel hervorzurufen. Ein wesentliches Element dabei ist die Erzeugung einer unheimlichen Atmosphäre, was vor allem durch den gezielten Einsatz filmischer Stilmittel wie Beleuchtung, Kameraperspektiven, Schauspiel und Musik gelingt.

Das vierte Kapitel stellt die analysierte Miniserie vor, bevor Kapitel 5 eine detaillierte Analyse von fünf ausgewählten Horrorszenen liefert. Zunächst wird untersucht, mit welchen filmischen Mitteln und Modi in der Serie eine Horroratmosphäre erzeugt wird. Anschließend erfolgt ein Vergleich dieser Elemente mit ihrer sprachlichen Umsetzung in der Audiodeskription. Darauf aufbauend wird eine Übersetzungskritik vorgenommen, die aufzeigt, welche Strategien sich besonders gut eignen, um Horror adäquat zu übertragen.

Einleitung

Die Vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit der Frage, wie in der Audiodeskription mit den besonderen Anforderungen des audiovisuellen Horrors umgegangen wird. Bei der Audiodeskription (AD) handelt es sich um eine Form der audiovisuellen Translation, die Elisa Perego (2016: 1) als „[...] unique form of communication that guarantees access to audiovisual material for blind people through an additional verbal commentary that describes relevant visual cues“ beschreibt. Es geht dabei also um eine Art der barrierefreien Kommunikation, in der visuelle Eindrücke für ein blindes oder sehbehindertes Publikum in Form eines gesprochenen Kommentars (oder Beschreibung) zugänglich gemacht werden sollen. Die Zuhörer*innen sollten dank der AD immer in der Lage sein, das wann, was, wer, wo und wie einer jeden Szene genau nachvollziehen zu können. Es ist dabei auch zentral, die Beschreibung dem Genre und der Stimmung eines Films anzupassen (Weißbach 2012: 360). Das ist jedoch kein einfaches Unterfangen, denn die AD sollte eigentlich nur in die stillen Sequenzen der Tonspur eingefügt werden, um die auditiven Modi des Films nicht zu überlagern, was bedeutet, dass für die Beschreibung auf Grund der medialen Bedingtheit häufig nur sehr wenig Zeit bleibt, um das Geschahene zu beschreiben. Besonders schwierig ist es, wenn in aller Kürze ein hohes Maß an Emotionen übertragen werden soll, wie es beim audiovisuellen Horror der Fall ist, durch den sich das Publikum in einen Zustand der Angst und des Schreckens versetzen lassen möchte.

Der Horror ist das Genre der Transgressionen, der Normüberschreitungen (McDonald/Johnson 2021: 12) und der Wanderung zwischen der „Tag- und der Nachtseite des Menschen“ (Seßlen & Jung 2004: 14). Den Horrorfilm gibt es seit den Anfängen des Kinos in der zweiten Hälfte der 1890er-Jahre. So zeigte bereits Georges Méliès 1896 in einem seiner Kurzfilme, wie der Teufel in Gestalt einer Fledermaus in sein Schauerschloss fliegt (Prince 2004: 1). In den 129 Jahren danach hat sich der filmische Horror von einem Nischenprodukt in ein Massenphänomen verwandelt. Es sind nicht nur die Zahlen der jährlich produzierten Horrorfilme konstant gestiegen, sondern das Genre ist auch „salonfähig“ geworden, seit *Das Schweigen der Lämmer* 1991 den Oscar für den „besten Film“ bekommen hat. Dies hat unter anderem dazu geführt, dass der Horror in den Fokus einer Vielzahl wissenschaftlicher Beiträge der verschiedensten Disziplinen gerückt ist. Aus dem Fernsehen und dem Angebot der Streaming-Plattformen ist das Genre ebenfalls nicht mehr wegzudenken. Dieser Umstand führte zu dem Entschluss, am Beispiel der 2023 erschienenen Netflix-Original-Serie *The Fall of the House of Usher* eine vergleichende (zwischen dem Ausgangstext, der englischen und der deutschen AD)

und evaluative Analyse durchzuführen. In einem ersten Schritt wird beschrieben, wie durch verschiedene filmische Stilmittel und Modi in der Serie Horror produziert wird. Danach erfolgt ein Vergleich der zuvor hervorgehobenen für den Horror relevanten Elemente mit deren Versprachlichung. In einem nächsten Schritt wird dann eine Übersetzungskritik durchgeführt, aus der hervorgehen soll, welche Übersetzungsstrategien sich im Umgang mit Horror am besten eignen.

Diese Arbeit gliedert sich in fünf Kapitel. Das erste stellt den theoretischen Rahmen der Arbeit vor: das sozial-semiotische Konzept der Multimodalität und dessen Anwendung im Bereich der Übersetzungswissenschaft. Dieser Ansatz ermöglicht es nicht nur, zu untersuchen, wie die verschiedenen Modi miteinander verbunden werden, um Sinn zu kreieren und Horror zu erzeugen, sondern er erlaubt auch einen Vergleich zwischen den filmischen Szenen und der Audiodeskription, der einen großen Teil der Analyse ausmacht. In Kapitel 2 folgt ein Forschungsüberblick zur Audiodeskription: Die Geschichte der Audiodeskription wird umrissen, dann wird gezeigt, wie die Erstellung einer Beschreibung im Normalfall abläuft, um schließlich einige wichtige Standards zu präsentieren. Der letzte Teil dieses Kapitel wird sich vor allem mit wissenschaftlichen Beiträgen befassen, die die Narrativität und das Stimmungspotential von Beschreibungen untersuchen, da diese in Zusammenhang mit Horror große Relevanz haben. Kapitel 3 führt dann das Horrorgenre ein, wobei ein spezielles Augenmerk auf den audiovisuellen Horror gelegt wird. Es wird erklärt, welchen Anreiz Horror auf das Publikum ausüben kann und welche filmischen Stilmittel besonders wichtig sind, um ihn erzeugen zu können. Außerdem wird die Kategorisierung des filmischen Horrors nach Hanich beschrieben und die Behandlung von Horror in der Übersetzungswissenschaft besprochen. Kapitel 4 stellt dann die Serie, deren Inhalte und Thematiken vor. Wie der Name vermuten lässt, basiert *Der Untergang des Hauses Usher* lose auf der gleichnamigen Kurzgeschichte von Edgar Allan Poe. Die Parallelen zu den Werken des amerikanischen Schauer-Autors sind darin allgegenwärtig. Diese Serie wurde als Korpus für die Masterarbeit gewählt, weil sie einerseits von Netflix offiziell als ein Horror-Produkt vermarktet wird und das Publikum somit eine gewisse Erwartungshaltung in Bezug auf ihren Inhalt mitbringt, und andererseits, weil sie über Audiodeskriptionen in mehreren Sprachen verfügt, was eher die Ausnahme als eine Regel darstellt. Das letzte Kapitel enthält dann die oben bereits beschriebene Analyse von fünf beispielhafter Szenen aus der Serie.

1. Multimodalität

Als Begriff wurde die Multimodalität in der Mitte der 1990er Jahre eingeführt und die wissenschaftlichen Publikationen, die sich mit der Thematik befassen sind seitdem exponentiell gestiegen (Jewitt et al. 2016: 1). Eine klare Definition dieses Begriffs zu geben ist jedoch äußerst schwer, denn er beschreibt zwei verschiedene Dinge: einerseits ein Phänomen der menschlichen Kommunikation und andererseits ein mannigfaltiges und ständig wachsendes interdisziplinäres Forschungsfeld (Adami 2016: 452):

As a phenomenon of communication, multimodality defines the combination of different semiotic resources, or modes, in texts and communicative events, such as still and moving image, speech, writing, layout, gesture, and/or proxemics. As a field of inquiry, research in multimodality is concerned with developing theories, analytical tools, and descriptions that approach the study of representation and communication considering modes as an organizing principle. (2016: 452)

Man spricht also von Multimodalität als Form von Kommunikation, wenn sie unabhängig von der Textsorte, in der sie sich manifestiert, auf der gleichzeitigen Entfaltung von Zeichensystemen (Modi) basiert: „[...] different means of meaning making are not separated but almost always appear together: image with writing, speech with gesture, math symbolism with writing and so forth“ (Jewitt et al. 2016: 2). Man denke z.B. an eine Gesprächssituation: wenn Menschen miteinander reden, zählt nicht nur der Inhalt des Gesagten. Ebenso wichtig für das gegenseitige Verständnis sind Gestik, Mimik, Intonation, etc. Erst wenn all diese Modi und deren Verbindung berücksichtigt werden, kann man den Sinn dahinter und die Finessen der Kommunikation ermitteln. Wenn Multimodalität, also auf ein kommunikatives Phänomen hinweist, dass auf der Kombination verschiedener semiotischer Ressourcen basiert, dann bedeutet das, dass ein Text als multimodal gelten kann, wenn er mindestens zwei semiotische Ressourcen miteinander verbindet (Dicerto 2018: 15). Diese Ressourcen werden so eingesetzt, dass sie einander ergänzen und die einzelnen Komponenten im Zuge einer multimodalen Botschaft nicht voneinander trennbar sind, obwohl sie eigentlich über die Fähigkeit verfügen würden, auch gesondert Sinn zu transportieren (Dicerto 2018: 17).

Ein Großteil der Multimodalitätsforschung in der Übersetzungswissenschaft basiert auf einem Konzept nach Kress und Van Leeuwen, das 2001 zum ersten Mal die Bezeichnung der Multimodalität in Bezug auf die Textanalyse anwandte. Mit ihrer Definition der Multimodalität

wollten die Forscher ein semiotisches Konzept kreieren¹, das der zeitgenössischen semiotischen Praxis angemessen sein würde (Kress & Van Leeuwen 2001: 2). Darum erscheint es sinnvoll, an dieser Stelle in aller Kürze jene Disziplin einzuführen, die das Konzept in höchstem Maße beeinflusst: die Sozialsemiotik.

Das Ziel der Sozialsemiotik, so schreiben Jewitt et al. (2016: 58), ist es, die sozialen Dimensionen, die Produktion, die Interpretation sowie die Verteilung und die Auswirkungen von Sinn zu verstehen. Um dies zu erreichen, zeigen Vertreter*innen dieses Forschungszweiges auf, wie der Prozess der Sinngebung die Gesellschaft und die darin lebenden Individuen formt. Dabei wird angenommen, dass Bedeutung aus sozialem Handeln und Interaktion entsteht, wobei semiotische Ressourcen² als Werkzeuge dienen. Im Gegensatz zur traditionellen Semiotik, die zwischen Langue (Sprachsystem) und Parole (Sprachgebrauch) unterscheidet, betont die soziale Semiotik die aktive Rolle der Zeichenhersteller*innen. Zeichensysteme werden durch sozialen Gebrauch geformt und sind nicht unabhängig von der Gesellschaft und ihrem Nutzungskontext zu betrachten (Jewitt et al. 2016: 59). Die soziale Semiotik betrachtet somit Zeichen sowohl als gesellschaftlich gestaltete wie bedingte Ressourcen, die bei jeder Verwendung neu geschaffen werden (Adami 2016: 461). Ein zentrales Anliegen der sozialen Semiotik ist es daher, zu verstehen, wie Menschen Sinn erzeugen und ihn kommunizieren, indem sie mehrere Modi (z. B. Sprache, Bild, Gestik) in einem bestimmten sozialen Kontext kombinieren (Pérez-González 2020: 347). So wie die Sozial-Semiotik legt auch die Multimodalitätsforschung ihr Hauptaugenmerk auf den Sinnbildungsprozess von verbalen und non-verbalen Modi und deren semiotischen Potential im Kommunikationsprozess.

1. 1. Wichtige Termini in Verbindung mit der multimodalen Übersetzungstheorie

Kaindl (2020: 60f) scheibt, dass es in multimodalen Texten drei Begriffe gibt: Modus, Medium und Genre, die untrennbar miteinander verwoben sind. Macht ein/e Übersetzer*in sich an einer dieser Dimensionen zu schaffen, so werden auch die anderen umgestaltet. Das bedeutet auch, dass man keinen dieser drei Aspekte einzeln im übersetzerischen Kontext untersuchen kann. Ihre Differenzierung ist jedoch sinnvoll, da jede dieser Komponenten ihre eigenen translatorischen Probleme mit sich bringt. Diese können bei kommunikativ-funktionalen Elementen beim

¹ Trotzdem war das Konzept, das sie damit einführten, nicht völlig neu: Vielmehr verbanden sie bestehendes und neu bewertetes Wissen aus der Semiotik und der Intermedialitätsforschung (Kaindl 2020: 50).

² Als “semiotic resources” werden jene Mittel bezeichnet, die zur Sinnbildung innerhalb einer Gemeinschaft eingesetzt werden (Jewitt et al. 2016: 71).

Modus liegen, bei technisch-sozialen Implikationen beim Medium oder im Falle des Genres bei Textkonventions-Belangen. Um ein besseres Verständnis für die späteren Ausführungen zu gewährleisten wir jeder einzelne dieser Termini nun kurz eingeführt.

1. 1. 2. Der Modus und seine vier Dimensionen nach Kress und Van Leeuwen

Kress und Van Leeuwen (2001: 21) definieren Modi als “semiotic resources which allow the simultaneous realisation of discourses and types of (inter)action”. Kress verfeinert in einen späteren Beitrag (2010: 79) diese Definition und schreibt, dass Modi gesellschaftlich gestaltete und kulturell gegebene semiotische Ressourcen sind, die zur Sinngebung dienen. Als Beispiele hierfür führt er Bild, Schrift, Layout, aber auch Musik oder Gestik und noch vieles mehr an (Kress 2010: 79). Kaindl baut auf diesem Verständnis von Modus auf, wenn er erläutert:

From this perspective, modes are not primarily products, but cultural processes which manifest themselves as discourses and the functions of which constitute texts in relation to other modes. In contrast to single semiotic analyses, which regard visual or musical signs in an isolated way, a multimodal perspective implies the awareness that modes exist in combination [...] (Kaindl 2018: 258)

Modi sind also in erster Linie kulturelle Prozesse, die in Texten sichtbar werden, indem sie in Beziehung zu anderen Modi treten. Sinnbildung entsteht nämlich stets im Zusammenspiel mehrerer Modi, die sich gegenseitig beeinflussen und gemeinsam zur Gesamtstruktur und Funktion eines Textes beitragen.

Nach Kress und Van Leeuwen (2001) gibt es vier Dimensionen von Modus, die hier ebenfalls eingeführt werden sollten. Die erste dieser Dimensionen ist der Diskurs. Darunter verstehen Kress und Van Leeuwen „socially situated forms of knowledge of (some aspect of) reality“ (Kress & Van Leeuwen 2001: 4). Diskurse, also Wissensformen, die von einer Gesellschaft geteilt werden, entwickeln sich in bestimmten sozialen Kontexten auf eine Art und Weise, die den sozialen Akteuren in diesen Kontexten angemessen ist. Egal ob dieser Kontext umfassend ist (z. B. Westeuropa) oder ob er sich auf eine einzige Familie beschränkt (2001: 4).

Das Design ist die zweite Dimension des Modus und steht in der Mitte zwischen dem Inhalt und der Ausdrucksweise (Kress & Van Leeuwen 2001: 5). Design ist eine Konzeptualisierung der Form von semiotischen Produkten und Geschehen. Drei Dinge werden dabei gleichzeitig gestaltet:

1. Eine Ausformulierung des Diskurses oder einer Kombination von Diskursen.

2. Das spezielle Zusammenspiel von Informationssträngen, in den der Diskurs eingebettet ist.
 3. Und die bestimmte Art und Weise, in semiotische Modi miteinander kombiniert werden.
- (2001: 21)

Der Diskurs und das Design, das sich, wie oben bereits beschrieben, zwischen dem Inhalt und der Ausdrucksform eines semiotischen Produktes situiert, beeinflussen, wie semiotische Produkte verstanden werden (2001: 8). Die Einbettung der zu übermittelnden Informationen in einen bereits vorhandenen Diskurs sowie die Absprache, welche Ausdrucksweise am besten zu einem gewissen Inhalt passt, nehmen nämlich Einfluss darauf, wie die gesendeten Informationen vom Publikum entschlüsselt werden. Natürlich kann es trotz genauerster Planung geschehen, dass ein semiotisches Produkt anders erlebt oder verstanden wird, als es von den Sender*innen geplant wurde (2001: 8).

Die nächste Dimension, die an dieser Stelle genauer betrachtet wird, ist die Produktion. Diese Bezeichnung bezieht sich auf Organisation der Äußerung, auf die eigentliche materielle Ausformulierung eines semiotischen Produkts, das Stadium der materiellen Produktion (Kress & Van Leeuwen 2001: 6). Kress & Van Leeuwen bieten dafür folgende Definition:

Production is the articulation in material form of semiotic products or events, whether in the form of a prototype that is still to be “transcoded” into another form for purposes of distribution (a 35 mm telemovie) or in its final form (a videotape packaged for commercial distribution). Production not only gives perceivable form to designs, but adds meaning which flows directly from the physical process of articulation, and the physical qualities of the material used, [...] (2001: 21)

Wenn man dies mit einem Beispiel aus dem filmischen Bereich veranschaulichen möchte, so würde es sich hierbei nun um die Dreh- und die Post-Produktionsphase (mit dem Schnitt, der Einfügung der Filmmusik usw.) handeln - jene Phase also, in der die verschiedenen Modi kombiniert werden, um ein kohärentes Ganzes zu bilden.

Ein semiotisches Produkt (wie etwa der Film aus dem vorangegangenen Beispiel) wird durch die letzte zu erwähnende Dimension, der Distribution, an das Publikum gebracht:

Distribution refers to the technical “re-coding” of semiotic products and events, for purposes of recording (tape recording, digital recording) and/or distribution (radio and television transmission, telephony). Distribution technologies are generally not intended as production technologies, but as reproduction technologies, and are therefore not meant to produce meaning themselves. However, they soon begin to acquire a semiotic potential of their own, and even unwanted “noise” sources, such as scratches and discoloration of film prints may become signifiers in their own right. In the age of digital media, however, the functions of production and distribution become technically integrated to a much greater extent. They are semiotic resources, which allow

simultaneous realization of courses and types of interactions. (Kress/Van Leeuwen 2001: 21)

Wenn man also das Beispiel Film für ein multimodales Produkt heranzieht, handelt es sich bei der Distribution somit beispielsweise um die Vorführung im Kino, die Ausstrahlung im Fernsehen, den Verkauf von DVDs, usw.

Luis Pérez-González³ hat (in Bezug auf audiovisuelle Produkte) zwischen zwei Arten von Modi unterschieden:

1. *Core Modes* sind jene sinngebenden Ressourcen (Ton, Musik, Bild und Sprache), die das Publikum und die Kritiker intuitiv als besonders relevant erachten, wenn sie ihre Meinung zu einem audiovisuellen Produkt äußern (Pérez-Gonzales 2014: 192).
2. *Sub-Modes* hingegen sind spezialisierte Untervarianten der Kern-Modi, so z. B. Lautstärke oder Intonation in gesprochener Sprache (2014: 198f.)

Diese Unterscheidung erlaubt es somit den Betrachter*innen und Kritiker*innen gezielter ins Detail zu gehen, wenn sie über Filme oder andere audiovisuelle Produkte kommunizieren, wie es in der folgenden Analyse in dieser Arbeit der Fall sein wird.

Eine der Hauptfragen, die es in dieser Masterarbeit zu beantworten gilt, ist, wie in der Audiodeskription mit Horror umgegangen wird. Darum werden in der durchgeführten Analyse auch alle filmischen audiovisuellen Modi berücksichtigt werden: das Bild, (falls vorhanden), die geschriebene Sprache, die gesprochene Sprache, die Musik sowie die Geräusche (Kaindl 2024: 40). Die visuellen und die akustischen Modi müssen gemeinsam betrachtet werden, denn die Erzeugung von Horror hängt von dem Zusammenspiel aller audiovisuellen Modi ab. Im dritten Kapitel wird ausgiebiger erläutert, wie in Filmen und Serien normalerweise Horror erzeugt wird und welche Modi dabei welche Funktion erfüllen. Wenn es hingegen um die ausführliche Analyse der Audiodeskriptionen geht, werden die visuellen Modi, also das Bild und (eventuell) die geschriebene Sprache von besonderer Wichtigkeit sein, da der/die Beschreiber*in sich mit diesen auseinandersetzen muss, um das Gesehene in gesprochene Sprache umwandeln zu können. Die akustischen Modi der zu analysierenden Serie (gesprochene Sprache, Musik und Geräusche) spielen hier eine etwas untergeordnete Rolle, denn in der Beschreibung

³ Auf der der Unterteilung die Hartmut Stöckl 2004 veröffentlichte aufbauend.

dienen Dialog und Musik vor allem als zeitliche Restriktionen, da diese „eigentlich“ nur in stillen Sequenzen eingefügt werden sollten.

1. 1. 3. Das Medium

Nach Kress und Van Leeuwen sind Medien sowohl die Materialien (z. B. Tinte, Ölfarben, Papier und dergleichen) sowie die Gerätschaften (Kameras, Computer, Mikrofone usw.), die zu der Gestaltung von semiotischen Produkten verwendet werden. Meist werden diese extra zu diesem Zweck künstlich kreiert und in den kulturellen Austausch integriert, wie die oben genannten Beispiele. Andere Formen des Mediums, wie z. B. die Stimmbänder, existieren hingegen bereits in der Natur. Medien, die dazu geschaffen wurden, semiotische Botschaften zu übermitteln, werden Produktionsmedien genannt. Jene, die sich darauf spezialisieren, diese Nachrichten aufzuzeichnen und zu vertreiben, sind häufig Abwandlungen von früheren Produktionsmedien (Kress & Van Leeuwen 2001: 22).

Diese Auffassung ist für Lars Elleström (2010 & 2021) jedoch zu vereinfacht. Er begreift Medien als Kommunikationswerkzeuge, die aus Merkmalen bestehen, die miteinander in einer Wechselwirkung interagieren (Elleström 2021: 4). Da „Medium“ ein Begriff ist, der in den verschiedensten wissenschaftlichen Disziplinen zum Einsatz kommt, hält er die Erstellung einer vereinheitlichten und disziplinübergreifenden Definition für ein unmögliches und wenig sinnvolles Unterfangen. Stattdessen versucht er, ein Modell zu erstellen, das den Begriff des Mediums in mehrere, eng miteinander verknüpfte Konzepte zerlegt, um dadurch die zahlreichen, miteinander verknüpften Aspekte von Medialität erfassen zu können (Elleström 2021: 8). Ein zentrales Konzept, dass Elleström in seinem Modell immer wieder anspricht, ist jenes des Medienprodukts: „A media product is a single physical entity or phenomenon that enables interhuman communication“ (2021: 8). Des Weiteren schreibt er, dass Medienprodukte als kulturelle Gebilde betrachtet werden können, die von der sozialen Praxis, durch die sie hervorgebracht werden, abhängen. Medienprodukte und deren grundlegende Eigenschaften, so fährt er fort, bilden mehr oder weniger abgrenzbare Einheiten, die entstehen, wenn ein gezieltes Augenmerk auf wahrnehmbare Gebiete der Kommunikation und deren Kontext geworfen wird (2021: 15f.). Er präzisiert aber: “this means that there is no such thing as a media product ‘as such’. I argue that not even a written text is a media product in itself; it is only when its function of transferring cognitive import among minds is realised that it can be conceptualised as a media product” (2021: 15f.). Ein beschriebenes Blatt Papier wird also erst dann zu einem Medienprodukt, wenn es Gedanken kommuniziert: sei es in Form eines Briefes an einen Freund, einer

Einkaufsliste für die Mitbewohner*innen oder als Notizen zu einer Vorlesung für das spätere Lernen. Daraufhin greift Elleström sein bereits 2010 entwickeltes Analysemodell wieder auf, in dem er Medienprodukte in vier Modalitäten unterteilt, die anhand ihrer grundlegenden Eigenschaften unterschieden werden:

1. **The material modality:** Medienprodukte haben zwangsläufig einen materiellen Aspekt. Sie können fest (ein Straßenschild) oder flüssig (Wasser in einer Kunstinstallation), organisch (ein zeigender Finger) oder anorganisch (eine Schneiderpuppe) sein (2021: 47).
2. **The spatiotemporal modality:** Jedes Medienprodukt weist auch eine räumliche und/oder zeitliche Komponente auf (2021: 48).
3. **The sensorial modality:** Medienprodukte müssen wahrnehmbar sein – sie müssen mindestens einen der menschlichen Sinne ansprechen. Ohne Wahrnehmbarkeit gibt es keine Rezeption und somit keine Kommunikation (2021: 49).
4. **The semiotic modality:** Sinn kann erst durch die Interpretation der rezipierten Wahrnehmung während der Kommunikation kreiert werden. Ein Medienprodukt besitzt daher immer auch eine semiotische Komponente, denn es wird, ob bewusst oder unbewusst, von den Sinnernmittler*innen als Zeichen verstanden (2021: 50).

1. 1. 4. Das Genre

Die Diskussion rund um die Frage, was unter Genre zu verstehen ist, ist nach vielen Jahren noch immer nicht abgeschlossen und es werden immer wieder neue Beiträge zu dem Thema verfasst (Faulstich 2020: 31). Im Folgenden werden einige der bisherigen Definitionsversuche miteinander verbunden, um zu einem kohärenten Bild zu gelangen.

Genre kann als kommunikatives Werkzeug betrachtet werden, das auf einem geteilten kulturellen Verständnis zwischen Produzent*innen und Rezipient*innen aufbaut. Somit ist es ein narratives Konstrukt, das sich dem sich wandelnden kulturellen Zeitgeist immer wieder anpasst, um relevant zu bleiben (Hanich 2010: 30ff.). Unter Genre in der Kunst versteht man also eine Kategorie, die sowohl die Macher*innen als auch das Publikum mit einer Reihe von Konventionen ausstattet, die „vorschreiben“, was in besagtem Kunstwerk inhaltlich sowie ästhetisch vorhanden sein muss. Es geht für die Produzent*innen dabei darum, die an das Buch, den Film usw., gestellten Erwartungen vonseiten der Leser*innen oder Zuschauer*innen einerseits zu erfüllen und doch genug Abweichungen einzubauen, dass während des Konsums keine Langeweile entsteht (Hanich 2010; Phillips 2013; Leeder 2018).

Ob ein Buch oder ein Film zu einem gewissen Genre gehören oder nicht, wird also von einer Reihe narrativer und ästhetischer Fixpunkte bestimmt: sei es eine bestimmte Art von Charakteren, die beschrieben werden (der Gangsterfilm), das Setting, in dem sich die Narration entfaltet (der Western) oder der emotionale Effekt, den die Erzählung beim Publikum erzielen will (Horrorfilm oder Thriller). Es darf jedoch auch nicht vergessen werden, dass die Einordnung eines Textes in ein bestimmtes Genre oft erst nachträglich, nach dessen Erscheinen, vorgenommen wird. In diesem Falle dienen Genres ebenfalls dazu, verschiedene Texte anhand der in ihnen enthaltenen Ähnlichkeiten zu klassifizieren (Leeder 2018: 90).

1. 2. Multimodalität und Sinnbildung

Jede Form der Kommunikation basiert auf der Verwendung und Kombination verschiedener semiotischer Ressourcen, der oben eingeführten Modi. „Different modes offer different potentials for making meaning. These differing potentials have a fundamental effect on the choice(s) of mode in specific instances of communication“ (2010: 79). Die Auswahl und Kombination von Modi in einer gewissen kommunikativen Aussage sind also keinesfalls zufällig, vielmehr sind sowohl abhängig von dem gewählten kommunikativen Medium als auch von dem zu übermittelnden Sinn. Es darf auch nicht außer Acht gelassen werden, dass „[...] most multimodal resources, which are available in a culture are used to make meanings in any and every sign at every level and in any mode“ (Kress & Van Leeuwen 2001: 4). Im Jahr 2020 geht Kress noch einen Schritt weiter, wenn er erklärt:

[...] neither a sign nor a multimodal ensemble of signs “has” a meaning. In their initial making in a specific environment and in the materiality of specific modes, the meanings of the sign maker are made materially evident. In engaging with the sign as a prompt, it is a meaning resource for the social semiotic actor who engages with the prompt. “Meaning” is not transposed: rather, the potentials for making meaning occur in two positions. In each, signs are made: once in initial making and once – as a new and different sign – in its “interpretation.” What has been transposed is a potential for making meaning, from one position to another. In each position, meaning is made according to the characteristics of the environment and the affordances of the modes. Meaning is never transported in the manner of a book that is parceled up and sent to me by Amazon. (Kress 2020: 32)

Sinn wird also nicht als solches übertragen, vielmehr gibt es zwei Momente, die der Sinnvermittlung dienen: einerseits wenn der Sinn in die Kommunikation eingeschrieben wird und andererseits wenn dieser rezipiert und interpretiert wird. Jede Form der Kommunikation ist nämlich abhängig von der „interpretative community“, die sich darauf geeinigt hat, dass gewisse

Aspekte der Welt artikuliert werden, damit sie von anderen gedeutet werden können (Kress & Van Leeuwen 2001: 8). Um einander verstehen zu können, müssen sowohl die Sinnvermittler wie die Sinnermittler über semiotisches Wissen verfügen, Wissen über alle angewendeten semiotischen Praktiken und damit verbundenen Modi. Dies ist ausschlaggebend, vor allem, wenn es darum geht, multimodale Texte zu gestalten und diese für eine transnationale Verteilung anzupassen (Adami & Ramos Pinto 2020: 75).

In einem multimodalen Text spielt also jeder einzelne Modus eine Rolle in dessen Sinnbildung, aber deren Wichtigkeit ist nicht immer gleich. So kann zum Beispiel in gewissen Filmszenen die Musik wichtiger sein als das gezeigte Bild, in anderen hingegen wird die Geschichte vom Bild allein vorangetrieben. Auch die Kombination ausgewählter Modi kann zusätzlichen Sinn erzeugen, der jenem hinzugefügt wird, der jedem einzelnen Modus inne ist (Remael & Reviers 2019: 260). Doch Sara Dicerto (2018: 9) empfindet diese Sichtweise als zu restriktiv:

Understanding individual textual resources does not explain fully how meaning is derived from a text, and nor does understanding their interaction. Indeed, the same message can be communicated with different intentions under different circumstances, and the context in which a message is communicated, influences its meaning.

Der Kontext, in dem ein Text entsteht und auch jener, in dem er rezipiert wird, beeinflussen dessen Sinnbildung, Dicerto zufolge also ebenfalls. Wenn die Erzeugung von Horror als ein zu übermittelnder Sinnstrang im Geflecht eines audiovisuellen Produkts betrachtet wird, wird es auch offensichtlich, warum in diesem Kapitel der Sinnbildung in multimodalen Texten so viel Aufmerksamkeit geschenkt wurde. Es ist möglich, Horror einerseits als Teil des Sinninhaltes des Ausgangstextes zu lesen, allerdings ist er auch Teil von dessen Kontext, vor allem dann, wenn der Horror als Bezeichnung des Genres dieses Textes verwendet wird. Das Publikum, das sich Karten für die Vorführung eines Horrorfilms (der auch als solcher vermarktet wird) kauft, wird erwarten, erschreckt und vielleicht auch angeekelt zu werden, denn die Konventionen eines Horrorfilms sind die Erzeugung von Spannung und Schrecken, sowie die Präsenz von Blut und Tod (Leeder 2018: 90). Es sind diese Erwartungen und Konventionen, die Horror als Genre auch zum Kontext des multimodalen Textes machen, denn jeder dieser Texte ist einzigartig in der Anordnung seiner Modi, doch der Horror als Kontext der Entstehung eines Textes gibt die Verwendung bestimmter Modi vor.

1. 3. Das multimodale Verständnis in der Übersetzungswissenschaft

Der Fokus der Übersetzungswissenschaft lag lange Zeit einzig und allein auf den sprachlichen Aspekten (also nur einem der oben beschriebenen Übertragungskanälen) der jeweiligen Texte, sodass es möglich ist, diese damals als „monomodale Disziplin“ zu bezeichnen (Kaindl 2018: 257). Das hat sich in den letzten fünfundzwanzig Jahren geändert und die Elemente der multimodalen Kommunikationstheorie nach Kress und Van Leeuwen bilden eine wichtige Grundlage, um die Multimodalität in der Übersetzungswissenschaft untersuchen zu können, denn sie können mit kommunikations- und kulturabhängigen Translationstheorien in Beziehung gesetzt werden (Kaindl 2020: 54). Außerdem kann man den Vorteil dieses Ansatzes darin sehen, „dass semiotische Ressourcen und ihre mediale Realisierung in ihrer Abhängigkeit verstanden und analysiert werden können“ (Kaindl 2024: 38).

Um ein multimodales Verständnis der Übersetzung entwickeln zu können, ist es nicht nur erforderlich, einen Einblick in die Wirkungsweise von Sprache zu erlangen, sondern man sollte sich auch mit den anderen Hauptmodalitäten der Kommunikation, wie dem Bild oder der Musik beschäftigen. Übersetzer*innen sollten überdies in der Lage sein, die Funktion der verschiedenen Modi sowie deren Einbettung in den kulturellen und sozialen Kontext zu verstehen (Kaindl 2020: 55). Trotzdem wird im übersetzungswissenschaftlichen Bereich der Umgang mit nicht-sprachlichen Modi selbst heute noch als eher erschwerend betrachtet, denn wie Kaindl (2020 und 2024) erklärt, gibt es kaum „übersetzungsrelevante Analysemodelle“ für die non-verbalen Modi.

Wenn der Fokus der Übersetzungswissenschaft jedoch vom rein sprachlichen Aspekt des Textes auf dessen modale Realisierung, den medialen Kontext und genre-bedingte Eigenschaften erweitert wird, dann wird die Übersetzung als eine „konventionalisierte kulturelle Interaktion“ verstanden, in der die Übersetzer*innen (als Mediator*innen) den Text in Bezug auf Modus, Medium und Genre über semiotische und kulturelle Barrieren hinweg transferieren. Alle Texte bestehen aus der Kombination verschiedener Modalitäten, sie basieren auf spezifischen Diskursen und sie werden nach einem durchdachten Design produziert, verteilt und sogar empfangen (Kaindl 2020: 58). Das multimodale Ganze wird somit während des übersetzerischen Transfers in einen neuen geschichtlichen, sozialen und kulturellen Kontext übertragen. Den Fokus der Übersetzungswissenschaft auf eine Vielzahl von Modi zu erweitern, bedeutet allerdings keineswegs, dass die sprachliche Dimension der Übersetzung relativiert oder deren Relevanz minimisiert wird. Im Gegenteil, ihr Kontext wird ausgebaut und es wird dadurch mehr Wert auf die transkulturellen Mechanismen von Textkomposition und Textdesign gelegt.

Sprache, Bild, Musik usw. sollten neben- und miteinander untersucht werden. Die Schulung von Translator*innen sollte demzufolge ebenfalls so angepasst werden, dass ein multimodales Verständnis seinen Platz zwischen den Hauptkompetenzen einer*eines Übersetzerin*Übersetzers einnehmen kann (Kaindl 2020: 65).

Wie Kaindl 2013 beschreibt, ist es möglich zwischen zwei Formen der modalen und zwei Formen der medialen Übersetzung zu unterscheiden, die jeweils intra- (in der gleichen Kultur) oder interkulturell (in verschiedenen Kulturen) erfolgen können:

- Die **intramodale Übersetzung** ersetzt das Informationsangebot aus einem bestimmten Modus (z.B. Sprache) mit einem Informationsangebot aus demselben Modus (ebenfalls Sprache). Ein intrakulturelles Beispiel hierfür könnte die Übersetzung eines standard-deutschen Stücks in den Wiener Dialekt sein.
- In der **intermodalen Übersetzung** wird das Informationsangebot eines Modus (Bild) in einen anderen Modus (Sprache) transferiert. Hier kommt das Beispiel der Audiodeskription in den Sinn.
- Bei der **intramedialen Übersetzung** handelt es sich meist um einen interkulturellen Transfer, wobei die Darbietungsweise sowie die kommunikativen Kanäle gleich bleiben. Man denke hierbei z.B. an amerikanische Remakes von europäischen Filmen. Im Remake von *Verblendung* wurden sogar dieselben Drehorte sowie ähnliche Einstellungen wie im schwedischen Original benutzt.
- Die **intermediale Übersetzung** übersetzt das Informationsangebot aus einem Medium (z.B. Roman) in ein anderes (z.B. Film). Filmische Adaptionen sind für diese Form der Übersetzung ein passendes Beispiel. (2013: 261f.)

Wenn man bedenkt, dass der Sinn, der von den verschiedenen Modi ausgeht, immer davon abhängt in welchem Kontext diese verwendet werden, bedeutet das auch (wie bereits in dem Abschnitt zum Sinn kurz eingeführt), dass der Übersetzungstransfer Veränderungen mit sich bringt. Diese sind den andersartigen sozialen und kulturellen Parametern der Rezipient*innen zu verdanken. In der Übersetzungswissenschaft ist eine fixierte relationale Beziehung zwischen Ausgangs- und Zieltext mit der Zeit ein obsoleter Gedanke geworden, genau wie der Gedanke, dass Modi den Translationsprozess unverändert durchlaufen können (Boria & Tomlin 2020: 12).

1. 4. Einige Bereiche der Übersetzungswissenschaft die vom multimodalen Ansatz profitieren

Wenn man, wie Yves Gambier (2006: 6), der Ansicht ist, dass es genaugenommen keine monomodalen Texte gibt, ist es naheliegend, dass die Übersetzung aller Textsorten (zumindest all jener, die mindestens zwei semiotische Systeme miteinander kombinieren) von einer multimodalen Betrachtungsweise profitieren würden. Dies trifft insbesondere auf Textsorten zu, die Sprache (sei sie gesprochen oder geschrieben) mit Bildern (statisch oder bewegt) und/oder Musik kombinieren. Es gibt eine Vielzahl an Textsorten, bei denen das der Fall ist – sie reichen von audiovisuellen Texten über Werbetexten bis hin zu literarischen Varianten. Es würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen, jede einzelne dieser Textsorten an dieser Stelle genauer unter die Lupe zu nehmen, weshalb im Folgenden nur einige Beispiele der Anwendungsbereiche des multimodalen Ansatzes im Bereich der Literatur- und Medienübersetzung eingeführt werden.

1. 4. 1 Die audiovisuelle Übersetzung (AVÜ)

Die audiovisuelle Übersetzung ist erst seit Ende der 1990er-Jahre für die Übersetzungswissenschaft relevant geworden, obwohl die darin behandelten Textsorten schon um einiges älter sind (im Falle von Filmen über 100 Jahre). Davor wurden übersetzungsrelevante Themen in audiovisuellen Texten meist von den Filmwissenschaften behandelt und vom Standpunkt dieser Disziplin aus wissenschaftlich betrachtet (O’Sullivan & Cornu 2019: 17). Im 21. Jahrhundert ist die AVÜ jedoch schnell zum Schwerpunkt der multimodalen Übersetzungsforschung aufgestiegen (Boria & Tomalin 2020: 10).

Bei der AVÜ handelt es sich um jenen Bereich der Übersetzungswissenschaft, bei dem die “practices, processes and products that are involved in or result from the transfer of multimodal and multimedial content across languages and/or cultures” im Mittelpunkt stehen (Pérez-González 2020: 30). Zwei Handbücher, die einen umfassenden Einblick in die AVÜ gewähren und deshalb hier genannt werden sollten, wurden von Bogucki & Deckert 2020 bzw. Künzli & Kaindl 2024 veröffentlicht. Der Forschungsbereich der AVÜ beinhaltet unter anderem die folgenden Übersetzungspraktiken:

1. **Untertitelung:** Untertitelung ist eine Übersetzungspraxis, bei der ein schriftlicher Text – in der Regel am unteren Bildrand – eingeblendet wird, dieser gibt Originaldialog der Sprecher*innen sowie weitere relevante akustische Informationen wieder (Díaz Cintas

& Remael 2007: 8). Die Untertitelung kann einerseits interlingual sein (wobei die gesprochene Sprache in eine andere Zielsprache übersetzt wird) oder intralingual (hier stimmen Ausgangs- und Zielsprache miteinander überein, z. B. im Rahmen der Barrierefreiheit).

2. **Synchronisation:** Hierbei handelt es sich um eine Übersetzungsform bei der die gesprochene Sprache eines audiovisuellen Werks durch eine neue Sprachaufnahme in der Zielsprache ersetzt wird, die möglichst lippensynchron zu sein hat und mit den Bewegungen der Darsteller übereinstimmen sollte (Pavesi 2020: 157).
3. **Audiodeskription:** Diese Übersetzungspraxis wird im nächsten Kapitel ausführlich behandelt weswegen hier nicht weiter darauf eingegangen wird.

1. 4. 2. Übersetzung und Musik

Das Verhältnis zwischen Musik und Übersetzung hat sich seit Beginn des 21. Jahrhunderts zu einem eigenständigen, interdisziplinären Forschungsfeld entwickelt. Obwohl es thematische und methodologische Überschneidungen mit der AVÜ gibt, hat sich dieses Forschungsfeld unabhängig von dieser etabliert. Susam-Saraeva 2020 schreibt, dass sich die Forschung auf diesem Gebiet meist mit drei Kernthematiken befasst:

1. Forschungsbeiträge im Bereich der Barrierefreiheit befassen sich meist mit der Über- oder Untertitelung für Hörbehinderte (z. B. von Opern, Operetten oder Oratorien) oder aber der Audiodeskription in der Oper, in der die Beschreibung lange Passagen der Musik überlagert (2020: 352).
2. Ein weitere Thematik, die immer wieder aufgegriffen wird, ist die Übersetzung von „populären“ Musikformen, wie dem Volkslied oder eines Musicals, aber auch der Entstehung interlingualer Coversongs (z. B. Bob Dylan, Jacques Brel), bei denen Übersetzungen eng mit Fragen der künstlerischen Identität und gesellschaftlichen Rezeption verbunden sind (2020: 353).
3. Ein dritter Bereich fokussiert sich auf die Optimierung übersetzter Liedtexte, insbesondere hinsichtlich Singbarkeit (performability), Atemrhythmus (breathability) und Bühnenwirksamkeit (2020: 353).

1. 4. 3. Die Übersetzung von Comics, Mangas und Graphic Novels

Comics, Manga und Graphic Novels haben sich von populärkulturellen Randerscheinungen zu einem anerkannten, literarisch und kulturell relevanten Medium entwickelt. Die Übersetzung dieser Werke ist ein komplexer Prozess, der weit über die sprachliche Ebene hinausgeht. Mit der wachsenden kulturellen Legitimation – besonders durch Graphic Novels – steigen auch die Anforderungen an Übersetzungsqualität und -ethik, was neue Standards für die interkulturelle Vermittlung grafischer Literatur setzt (Zanettin 2020: 79).

Mit dem wachsenden akademischen Interesse an Comics hat sich auch das Forschungsfeld der Comicübersetzung erweitert. Frühe Studien fokussierten sich auf sprachliche Aspekte wie Eigennamen, Wortspiele und Onomatopoesie. Inzwischen lassen sich vier zentrale Forschungsbereiche identifizieren, die immer wieder auch überlappend vorkommen können (Zanettin 2020: 79):

- Der erste Bereich beinhaltet ist der Einsatz von Übersetzungsstrategien und Übersetzungspraktiken, die sich sowohl der geographischen Herkunft wie dem Genre des Comics anpassen. Verschiedene Forscher*innen haben gezeigt, dass diese Praktiken erhebliche Veränderungen im sprachlichen und auch visuellen Inhalt hervorrufen können.
- Der zweite Bereich befasst sich mit der Erforschung der geschichtlichen Hintergründe der Comic-Übersetzung. Er behandelt somit die Akteur*innen (z. B. den Einfluss den gewisse Verleger*innen auf die Übersetzungen genommen habe) aber auch solche Themen wie das Urheberrecht, die enthaltenen Ideologien oder die Zensur.
- Der dritte Bereich widmet sich der Frage, wie die übersetzten „graphic narratives“ kulturelle und politische Identitäten konstruieren, kommunizieren und aushandeln.
- Der vierte Bereich behandelt intersemiotische Übersetzung oder Adaption von Comics in anderen Medien (z. B. Film, Videospiel, Theater).

2. Audiodeskription

2.1. Einführungen in die AVÜ und die Barrierefreiheit

Die audiovisuelle Übersetzung (AVÜ) ist ein wissenschaftlicher Überbegriff, unter den verschiedene translatorische Bereiche fallen, in denen die verbale Ebene nur eine von vielen ist, welche den Kommunikationsprozess beeinflussen (Díaz Cintas 2021: 344). Karamitroglou (2000: 3) hat die AVÜ wie folgt definiert:

AVT refers to the translation of all audiovisual products, including feature films, documentaries, television (TV) programs and online content – [...].

Diese Definition der AVÜ umfasst also Praktiken wie Untertitelung (sowohl interlingual als auch für Hörgeschädigte), Synchronisation oder eben auch die für diese Arbeit zentrale Audiodeskription (AD). Diesen Übersetzungsformen liegen audiovisuelle Texte als Ausgangstexte zugrunde, welche auf zwei Ebenen oder „Kanälen“ – dem visuellen und dem auditiven – Informationen vermitteln. Der visuelle und der auditive Übermittlungskanal können ihrerseits in verschiedenen Modi auftreten – z.B. Bilder, geschriebene vs. gesprochene Sprache, Musik usw.

Als Mittel der Barrierefreiheit sind Formen der AVÜ wie Untertitel für Hörgeschädigte oder die AD „gleichbedeutend mit Zugang verschaffen“ (Weißbach 2012: 365), was bedeutet, dass sich die Übersetzung nicht darauf beschränkt, Kommunikationsbarrieren sprachlicher Natur zu überwinden, sondern dass es ebenfalls in ihrem Bestreben liegt, sensorische Barrieren (wie auditive oder visuelle Störungen) auszumerzen. Das Ziel des Übersetzungsprozesses ist dabei „die Ermöglichung des Zugangs zu einer Informationsquelle, die den Rezipienten sonst verschlossen bliebe“ (2012: 365).

In einem Konferenzbeitrag aus dem Jahr 2006 hat Yves Gambier sich mit der Barrierefreiheit in der Übersetzung beschäftigt und dabei eine Differenzierung zwischen „accessibility“ und „usability“ vorgenommen. Er geht dabei davon aus, dass es das Ziel der „accessibility“ ist, für eine Gleichheit des Zugriffs auf etwas zu sorgen, während es das Ziel der „usability“ ist, Konsument*innen ein besseres Erlebnis zu garantieren (vgl. Gambier 2006: 4). Louise Fryer (2016) veranschaulichte den Unterschied zwischen diesen von Gambier verwendeten Termini, indem sie erklärte, dass eine AD beispielsweise die „accessibility“ für blinde und sehbehinderte Menschen gewährleistet, während sie für Sehende für eine gesteigerte „usability“ sorgen kann, wenn diese die AD verwenden, um einem Film zu folgen, während sie sich in einer Situation befinden, in der sie keinen Zugang zum Bild haben.

An dieser Stelle ist es wichtig anzumerken, dass die Bedeutung der AVÜ für die Barrierefreiheit auf keinen Fall unterschätzt werden darf: Die Europäische Blindenunion (EBU), die Dachorganisation der Blinden- und Sehbehindertenverbände in ganz Europa, geht (aufgrund von Daten der Weltgesundheitsorganisation) davon aus, dass 30 Millionen Menschen in Europa blind oder sehbehindert sind (darunter etwa 300.000 in Österreich). Der Blinden- und Sehbehindertenverband von Österreich visualisiert diese Zahlen mit folgendem Beispiel: „Angenommen, Sie fahren mit dem Zug und befinden sich in einem Raum mit insgesamt 30 Reisenden am Weg durch eine europäische Landschaft. Nun steht die Chance sehr gut, dass eine der 30 Personen von Sehverlust betroffen ist“ (URL BSVÖ). Sehbehinderungen, die bis zu Blindheit reichen können, haben sehr oft eine direkte Korrelation mit dem Alterungsprozess der Menschen. So sind 90% der Sehbehinderten über 65 Jahre alt (URL BSVÖ). Das bedeutet auch, dass niemand ausschließen kann, nicht eines Tages auf Barrierefreiheitsdienste angewiesen zu sein auch, wenn man im Moment noch gut sehen kann. In diesem Sinne ist es nicht verwunderlich, dass die öffentlich-rechtlichen Fernsehsender in der EU gesetzlich verpflichtet sind, einen gewissen Prozentsatz ihres Angebotes, den die Sender selbst festlegen können, im Rahmen ihrer technischen und finanziellen Mittel in Form von Hörfilmfassungen auszustrahlen (Mazur 2020: 232 und Benecke 2014: 11f.) und dieses Angebot immer weiter auszubauen⁴. Da eine ausführliche Diskussion der rechtlichen und sozialen Grundlagen der Barrierefreiheit durch die Audiodeskription im Rahmen dieser Masterarbeit nicht möglich ist, empfiehlt es sich, diesbezüglich Bestard-Bou & Arias-Badia (2022) zu konsultieren.

2. 2. Definition und Formen der AD

In der AD geht es darum, den visuellen Übermittlungskanal mitsamt all seiner Modi im Zeichen der Barrierefreiheit durch eine vokale Beschreibung des Gesehenen in den auditiven Übermittlungskanal zu übertragen, oder wie Weißbach (2012: 349) es ausführlicher beschreibt:

Die Audiodeskription ist ein zusätzlicher, erläuternder Text, der dem Publikum auf akustischem Weg alle wichtigen Informationen übermittelt, die es braucht, um den Handlungen zu folgen und sich ein Bild der Charaktere und der Stimmung des Films machen zu können. Damit soll erreicht werden, dass Menschen ohne oder mit wenig

⁴(1) Die Veranstalter nach § 3 Satz 1 sollen über ihr bereits bestehendes Engagement hinaus im Rahmen der technischen und ihrer finanziellen Möglichkeiten barrierefreie Angebote aufnehmen und den Umfang solcher Angebote stetig und schrittweise ausweiten, wobei den Belangen von Menschen mit unterschiedlichen Behinderungen Rechnung zu tragen ist. (URL „Meldung - die medienanstalten“ 2022)

Sehkraft Filme in ähnlichem Maße genießen und erleben können wie ein sehendes Publikum.

Braun und Starr (2021: 2) haben folgende Abbildung erstellt, um den oben beschriebenen Prozess grafisch zu veranschaulichen:

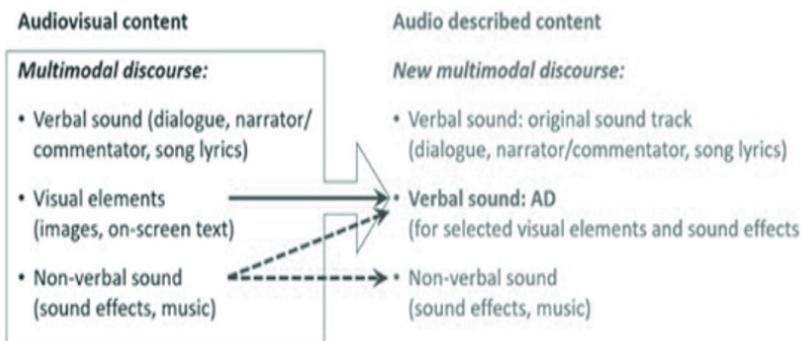


Abbildung 1: Audiovisual Content vs Audio described Content

Die AD, die in im filmischen Zusammenhang angewendet wird, ist nicht die einzige Form der Beschreibung (wie die AD im Deutschen auch genannt wird), die blinden und sehbehinderten Menschen zur Verfügung steht. Im deutschsprachigen Raum ist der in dieser Arbeit behandelte Hörfilm allerdings die wahrscheinlich bekannteste Verkörperung der AD. Weitere Unterformen der AD werden in der folgenden Definition von Maria Wünsche (2024: 149) eingeführt:

Die Audiodeskription (AD) lässt sich als ein Translationsverfahren beschreiben, bei dem visuelle Elemente eines polysemiotischen Kommunikats zum Beispiel eines Films, einer Theateraufführung, Museumsausstellung, Sportveranstaltung oder Oper, in akustisch vermittelte Zeichen übertragen und in Dialogpausen oder stillen Sequenzen abgespielt bzw. live eingesprochen werden.

Die AD lässt sich demnach in vier verschiedene Kategorien unterteilen: dynamische vs. statische, sowie aufgenommene (reproduzierbare) vs. live Beschreibung. Die dynamische AD ist jene, die zu der Beschreibung von „bewegten“ Bildern dient (Film, TV, Theater, Ballett, Oper, Sportveranstaltungen), während die statische AD der Beschreibung statischer Objekte dient (z. B. Skulpturen, Bilder oder Architektur). Die live AD kommt dann zum Einsatz, wenn das Event, das beschrieben wird, live stattfindet (Mazur 2020: 228f.). Bei Theater- oder Operndarbietungen ist der Ablauf der einzelnen Vorstellungen keine 1:1 Wiederholung der vorangegangenen Aufführungen, da sie Faktoren wie der Tagesverfassung der Interpret*innen aber auch dem Verschleiß von Materialien und Utensilien unterliegen, die zu Veränderungen im Ablauf führen können. Auf diese Differenzen kann von Seiten eines*r Live-Deskriptor*in eingegangen

werden, wohingegen eine Aufnahme in solchen Fällen verwirren könnte, da sie den Sachverhalt nicht dem Moment getreu darstellen würde und eventuelle Reaktionen aus dem Publikum nicht nachvollziehbar wären.

Der Schwerpunkt dieser Arbeit ist die Audiodeskription einer Fernsehserie; die folgenden Unterkapitel werden sich also ausschließlich mit der Forschung zur AD im Bereich Film und TV auseinandersetzen. Empfehlenswerte einführende Texte in die Forschung zu anderen Formen der Audiodeskription sind in *The Routledge Handbook of Audio Description* enthalten. Darunter befinden sich neben Beiträgen zur AD im Theater (Remael & Reviers 2022) oder der Oper (Snyder & Geiger 2022) auch solche, die sich mit der AD in Museen (Fineman & Cock 2022 u.a.) befassen, bis hin zu einem Artikel, der sich der Beschreibung von Kirchen widmet (Pacinotti 2022).

2. 3. Geschichte der AD

AD im informellen Sinne, bei der eine sehende Person einer*einem nicht-sehenden Freund*in oder einem Familienmitglied einen Gegenstand oder einen Sachverhalt mit Worten beschreibt, ist wahrscheinlich so alt wie die Sprache selbst (Fryer 2016: 15). Was die Entstehung der Beschreibung als formalisierte Dienstleistung im Sinne der Barrierefreiheit betrifft, so scheiden sich die Geister, wo diese ihren Anfang nahm. Fryer 2016 berichtet von ersten Filmvorführungen und Theatervorstellungen mit AD, die schon während und kurz nach dem Ersten Weltkrieg stattfanden. Orero (2007: 112) hingegen geht davon aus, dass diese Tätigkeit erstmals im Spanien der 1940er-Jahre unter dem Regime des Diktators Franco praktiziert wurde. Die meisten anderen Texte wiederum, die in diesem Zusammenhang verfasst wurden (z. B. Weißbach 2012, Benecke 2014 oder Snyder 2022) lokalisieren die Wiege der Audiodeskription⁵ in den USA der 80er-Jahre. Die Verfasserin dieser Arbeit schließt sich der vorwiegenden Meinung an und zeigt darum den in dieser These enthaltenen geschichtlichen Verlauf.

Die AD nahm ihren Anfang in der oben beschriebenen, dynamischen und live vorgetragenen Variante. 1981 wurde in Washington D. C. das erste Mal ein Stück mit AD im Theater

⁵ Gregory Franzier entwickelte das Konzept im akademischen Umfeld erstmals in den 1970er Jahren in Kalifornien, indem er sie in seiner Masterarbeit thematisierte (Snyder 2008: 191 und Valero Gisbert:184).

aufgeführt. Diese Darbietung entsprang der Zusammenarbeit von Chet Avery⁶, Margaret und Cody Pfaniestiehl⁷, sowie dem Arena Stage Theater (Mazur 2020: 232). Mitte der 1980er überquerte die AD dann den Atlantik, als sie 1986 in einem Theater in Nottinghamshire angewendet wurde. Doch zum regelmäßigen Einsatz kam AD erst ab 1988 im Theatre Royal in Windsor. Von diesem Zeitpunkt an wurde das AD-Angebot in den Theatern des Vereinigten Königreiches stetig weiterentwickelt und ausgebaut⁸. Bereits über 100 Theater bieten nun in Großbritannien diesen Service an (2020: 232). Die Bildschirm-Beschreibung folgte jener für das Theater auf den Fuß. 1987 richtete ein Fernsehsender in Boston den ersten „descriptive video service“ ein (Fryer 2016: 17). In Europa wurden die ersten Versuche mit AD im Fernsehen in den frühen 1990ern durchgeführt (2016: 17).

In Deutschland begann die Geschichte der AD 1989: Nachdem auf den Filmfestspielen in Cannes einer der Beiträge mit Beschreibung gezeigt wurde, kam es in München in jenem Jahr zur Gründung der ersten Filmbeschreibergruppe des Landes. Der erste Hörfilm wurde im Oktober 1993 im ZDF ausgestrahlt, während die ARD erst im Juli 1997 mit diesem Angebot nachzog. Das erste Kauf-Video mit AD kam ebenfalls im Oktober 1993 auf den Markt (Weißbach 2012: 359). Um Projekte und Beschreiber*innen zu fördern, wird seit 2002 vom Deutschen Blinden- und Sehbehindertenverband e. V. (DBSV) in Berlin der Hörfilmpreis verliehen:

Die Verleihungen wurden stets zum Anlass genommen, Themen rund um den Hörfilm in den Fokus zu rücken und Fortschritte bei der gleichberechtigten Teilhabe blinder und sehbehinderter Filmfans zu feiern. Im Jahr 2012 kündigte der damalige Staatsminister Bernd Neumann an, dass noch vor der Novellierung des Filmförderungsgesetzes 2014 barrierefreie Filmfassungen zur Förderbedingung werden, eine Maßnahme, die

⁶ Chet Avery wurde von der Alexandria Times als „an advocate for people with disabilities“ bezeichnet. Der 2022 erschienene Artikel beschreibt das Leben und Schaffen dieser Persönlichkeit. (McDonald 2022)

⁷ In 1981, Margaret and her late husband Cody were recruited by Wayne White at Arena Stage to use their expertise to develop a system for live commentary and narration techniques for theatrical productions. And in response, they developed the unique art and technique of Audio Description. The Arena Stage's production of "Major Barbara" was the first play in D.C. to be audio described. After their success at Arena Stage, Margaret and Cody became tireless advocates for making theater, television, film, museums, and exhibits accessible to people who are blind or have low vision. They travelled the United States and abroad to train others in the technique of Audio Description. They developed descriptions for museums and exhibits, including Ellis Island and the Statue of Liberty, and films, such as the local IMAX favorites "To Fly" and "The Blue Planet" at the Air and Space Museum. (URL washear)

⁸ At first, all describers in the UK were volunteers, until the National Theatre of Great Britain decided to train a group of professional actors, believing that an understanding of the medium was essential for AD quality. Training at the National Theatre of Great Britain was carried out by Diana Hull and Monique Raffray. Diana had been on a study visit to the USA with a particular focus on training. Forty-five visually impaired people attended the first description at the National Theatre of Great Britain of Trelawney of the Wells in March 1993. (Fryer 2016: 16)

zu einem sprunghaften Anstieg von Hörfilmen im Kino führte. (URL Deutscher Hörfilmpreis)

Leider sind Hörfilmfassungen und weitere AD-Angebote heutzutage noch immer nicht so selbstverständlich, wie es für eine ausgedehnte Barrierefreiheit angemessen wäre. Es bleibt zu hoffen, dass es bei einem stetigen Ausbau bleibt.

2. 4. Erstellung einer AD und die Beschreibung als Textsorte

Spricht man von AD, so bezieht man sich eigentlich auf zwei verschiedene, aber natürlich eng miteinander verbundene Dinge. Einerseits ist die AD der Prozess, während dem die Beschreibung der bildlichen Elemente eines Textes vorgenommen wird, andererseits ist sie das Produkt, das aus diesem Verfahren hervorgeht. Es wird im Folgenden zuerst beschrieben, wie die Erstellung einer AD im Normalfall abläuft, damit die mit diesem Prozess verbundenen Schwierigkeiten verstanden werden können und danach wird kurz die AD als Textsorte eingeführt.

2. 4. 1. Erstellung einer AD

In ihrem Beitrag zu *Audio Description for the Screen* hat Valero Gisbert die folgenden neun Schritte aufgelistet, die für die Anfertigung einer AD unverzichtbar sind (2022: 187):

- 1) Der erste Schritt ist die Bestimmung der Textsorte (handelt es sich um einen Spielfilm, eine TV-Serie, einen Dokumentarfilm etc.), deren Beschreibung gemacht werden soll. Wie Vercauteren erklärt, ist das Verständnis davon, wie das Zielpublikum sich gegenüber dieser Textsorten verhält, welche Art von Hinweisen von diesen Texten zu erwarten sind und welche kognitiven Vorgängen die Macher ansprechen, um ihre Geschichten zum Leben zu erwecken, unerlässlich, damit die Beschreiber*innen herausfiltern können, welche Informationen priorisiert werden müssen (vgl. Vercauteren 2022: 81)
- 2) Als zweiter Schritt sollten sich die Beschreiber*innen dann mit den Hintergrundinformationen zu den zu bearbeiteten Texten befassen und diese dokumentieren: Wer ist der*die Autor*in, welches Zielpublikum soll erreicht werden, usw.
- 3) Im dritten Schritt soll der Ausgangstext visioniert werden und eine semiotische Analyse davon erstellt werden. Es soll des Weiteren festgehalten werden, welche Modi und was für ein Wortschatz verwendet werden.

- 4) Danach wird eine neuerliche Visionierung notwendig. Während dieser müssen die Abschnitte im Timecode gekennzeichnet werden, in denen die AD eingefügt werden kann. Es ist bereits bekannt, dass die Beschreibung idealerweise keinen Dialog oder relevante Soundeffekte überdecken sollte (Vercauteren 2022; Wünsche 2024). Dieses Ideal kann jedoch nicht immer erreicht werden. Durch die spätere Analyse wird ersichtlich werden, dass diese Regel des Öfteren gebrochen wird, vor allem, was die Soundeffekte betrifft. Dies kann dazu führen, dass das Verständnis der AD erschwert wird, da zu viele auditive Stimuli auf einmal ausgesandt werden.
- 5) Im fünften Schritt folgt die schriftliche Erstellung der Beschreibung.
- 6) Diese wird dann im Hinblick auf Kohäsion und Kohärenz überarbeitet.
- 7) Es folgt ein neuerlicher Durchlauf des Ausgangstextes, um diesen mit dem AD-Skript zu vergleichen und die Kontrolle der Adäquatheit des Skripts durch die Zusammenarbeit mit einer blinden Person⁹.
- 8) Die gesprochene AD wird entweder durch eine*n Sprecher*in oder eine computergenerierte Stimme eingeübt und es gibt eine finale Überarbeitung.
- 9) Die Aufnahme der Beschreibung sowie die Einführung ihrer Tonspur in das restliche Tongefüge schließen den Prozess ab.

Fasst man diese Schritte in wenigen Worten zusammen, so sieht man, dass es vier vorbereitender Maßnahmen bedarf, bevor mit der Erstellung eines Rohmanuskriptes, „in dem Abschnitt für Abschnitt treffende Beschreibungen formuliert werden“ (Weißbach 2012: 359), begonnen werden kann. Danach sind drei weitere Stufen der „Feineinstellung“ vorgesehen, bevor die AD-Spur dem restlichen Text hinzugefügt werden kann. In den ADLAB-Guidelines¹⁰ werden dieselben Schritte in der folgenden Abbildung zusammengefasst:

⁹ „Die beiden Sehenden beschreiben dem Blinden die Bilder des Films und der Blinder erklärt, welche Informationen ihm für das Verständnis des Geschehens noch fehlen, wo ihm Zusammenhänge noch unklar sind oder an welchen Stellen eine Beschreibung auf Grund der Original-Tonspur überflüssig erscheint. Bei einem so komplexen Medium wie dem Film ist dies eine optimale Methode, denn so können sich die drei Beschreiber gegenseitig ergänzen, präzisieren, objektivieren und kontrollieren“ (Weißbach 2012: 358)

¹⁰ Von 2011 bis 2014 wurde auf der Basis dieser Arbeiten an der Universität Triest das sogenannte ADLAB¹⁰ Projekt durchgeführt. Es folgte dem Ziel und der Notwendigkeit effektive und zuverlässige Richtlinien zu formulieren die Beschreiber*innen in ganz Europa sowohl in der Ausbildung wie bei der Ausführung ihrer Tätigkeit helfen sollen (URL ADLAB Project).

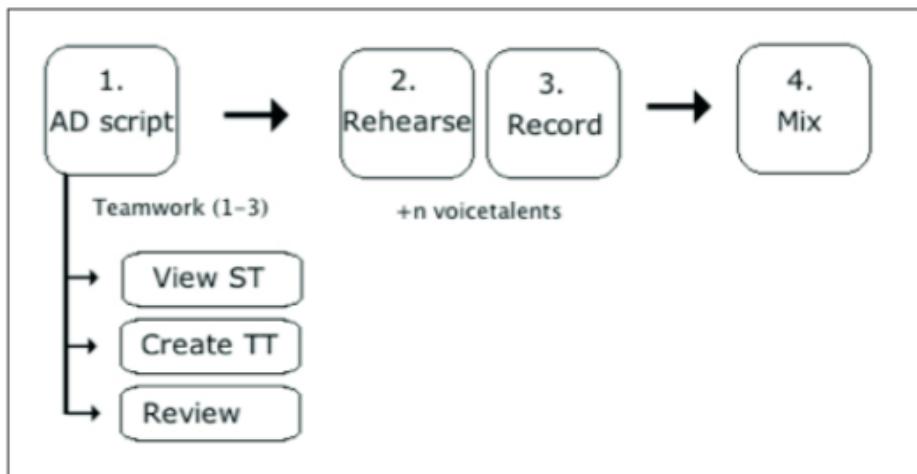


Abbildung 2: Der AD Produktionsprozess (Remael et al. 2014: 13)

2. 4. 2. Die Beschreibung als Textsorte

Nachdem nun der Prozess der Audiodeskription dargestellt wurde, stellt sich die Frage, wie man das Produkt dieses Prozesses beschreiben kann und ob man es in eine bestimmte Textsorte einordnen kann. In der Forschung stellt sich die Frage, ob die Beschreibung als eigenständiger Text angesehen werden kann, da sie nur im Zusammenhang mit dem Film, für den sie erstellt wurde, Sinn ergibt und nie ohne diesen wiedergegeben wird. Sie ist vom Film abhängig und bezieht sich unentwegt auf dessen Dialog und Soundeffekte sowie dessen Erzählung. Wegen dieser Abhängigkeit oder dieser Symbiose mit dem Ausgangstext entspricht die AD den Textkriterien von Halliday und Hasan eigentlich nicht (Bourne & Jiménez Hurtado: 176). Trotzdem haben Autor*innen wie Faber Benítez & Jiménez Hurtado (2004), aber auch Snyder (2008) versucht, die AD als individuellen Texttyp in die Forschung einzuführen. Snyder geht dabei sogar so weit, die Audiodeskription als eine eigene Kunstform, eine bestimmte Art der Dichtung, zu bezeichnen (2008: 192). Wie auch immer man sich zu dieser Frage positionieren mag, kann man nicht leugnen, dass die Erstellung einer AD und deren Endprodukt einer starken Standardisierung unterliegen, von der die meisten damit verbundenen Aspekte reglementiert werden. Darum wird im Folgenden auf einige für die AD wichtige Standards eingegangen.

2. 5. Die Standards der AD

In Einklang mit den oben aufgeführten Schritten erklärt Vercauteren (2022: 78) die Aufgabe einer Beschreiber*in als „essentially consistent in two main phases: first they must carry out a systematic and detailed analysis of the source text to determine its exact meaning. Second, they must decide how to render that meaning in a suitable target text“. Weiter sagt er, dass die Antworten auf die folgenden zwei Fragen von äußerster Wichtigkeit für alle Beschreiber*innen sind: a) Welche Elemente sind für eine gelungene AD unabdingbar? Und b) Wie formuliere ich die Beschreibung am effektivsten? (2022: 84). Um die Beschreiber*innen bei der Beantwortung dieser Fragen zu unterstützen, haben verschiedene Länder sowie Fernsehsender und Video-on-Demand-Plattformen schon seit geraumer Zeit Richtlinien verfügt, die es zu befolgen gilt, wenn eine AD erstellt wird. Worüber sich alle Guidelines einig sind, ist, welche Angaben in keinem Falle fehlen dürfen:

What is usually prioritised are the spatiotemporal relations as well as characters who move the story forward. It is important to always indicate when and where the action is taking place. For temporal settings, the principle of continuity is assumed, that is, that scenes follow one another in time. Should the continuity be broken by non-chronological order of events resulting in a flashback or a flashforward, this should be mentioned in the AD. Same applies to locations—the visually impaired viewer needs to know whenever the spatial setting changes. As for characters, it is important to describe their appearance as well as their actions and reactions, if relevant for plot development. (Mazur 2020: 229)

Remael et al. (2014) fassen dies in dem folgenden Modell der mentalen Rekonstruktion von Geschichten zusammen:

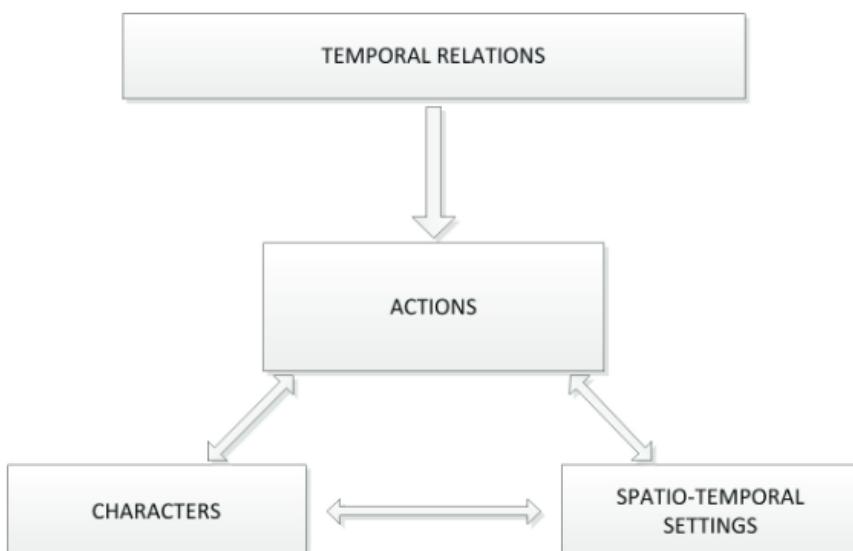


Abbildung 3: Mentale Modelle der Rekonstruktion von Geschichten (Remael et al. 2014: 16)

Das Publikum muss also immer in der Lage sein, das Wann, Was, Wer, Wo und Wie jeder Szene genau nachzuvollziehen. Um dies zu ermöglichen, sind sich die meisten Forscher*innen einig, dass die folgenden vier Regeln eingehalten werden sollten:

- Die Audiodeskription sollte nicht erklären, nicht bewerten und nicht interpretieren.
- Die AD sollte die Handlung nicht zu stark zusammenfassen, sondern sich dem Genre und der Stimmung des Films anpassen.
- Beschreibungstexte werden im Präsens formuliert; in Ausnahmefällen ist auch das Perfekt möglich.
- Verschachtelte Sätze und komplizierte Satzkonstruktionen sind zu vermeiden. In der Syntax und Lexik sollten allerdings Wiederholungen vermieden werden, sodass keine Monotonie entsteht. (URL NDR-Richtlinien)

Es ist weithin bekannt, dass die Deutung oder Auslegung des Geschehens, die von der eigenen Enkulturation und dem persönlichen Vorwissen abhängig sind, ein zentraler Faktor des „Filme-Schauens“ sind (Bardini 2021:77). Trotzdem wird vonseiten der Standards und von vielen Forscher*innen die Objektivität (also eine nicht-bewertende oder interpretierende Beschreibung gemäß Regel eins) in der AD gefordert (z. B. Weißbach 2012: 360 u. a.). So lautet z.B. eine weitere wichtige Regel des konventionellen AD-Stils: WYSIWYS (What You See Is What You Say) (Dosch & Benecke 2004, Snyder 2007, Weißbach 2012). Aussagen wie „sie sieht ihn wütend an“ wären eigentlich für eine objektive AD nicht zulässig, denn bei dem Adjektiv „wütend“ handelt es sich bereits um eine persönliche Wertung des*der Beschreibenden. Trotzdem ist der Gebrauch solcher Adjektive oft auf Grund mangelnder Zeit für die Beschreibung notwendig (Limbach 2015: 145). In den von Netflix eigens erstellten Guidelines kommt diese Richtlinie schon im abgeschwächten Maße zu tragen „Although some subjectivity is unavoidable, description should not be opinionated unless content demands it.“ (Audio Description Style Guide v2.5). Diese Aussage bestätigt also, dass ein gewisses Maß an Subjektivität in der Erstellung einer Audiodeskription (wie bei der Erstellung eines jeden anderen Textes) unumgänglich ist. Wovor Netflix jedoch warnt, sind bewertende Beschreibungen des Gesehenen, die sich leicht in die AD einschleichen können. Doch selbst diese Warnung spricht das Regelwerk des Streamingdienstes nicht ausnahmslos aus: Vielmehr weist es darauf hin, dass es gewissen Inhalte gibt, für deren Übertragung es von Vorteil sein könnte, auch Bewertungen in die Beschreibungen einfließen zu lassen. Kann es sein, dass ein emotionsgeladenes Genre wie der Horror zu eben diesen Inhalten gehört?

Marleen Weißbach hat weitere inhaltliche Standards der Filmbeschreiberarbeit festgehalten (2012: 360). Diese Standards hier zu behandeln, dient dem Zweck, den Auftrag einer* eines Audiodeskriptor*in so umfassend wie möglich vorzustellen und wird auch in der Analyse eine wichtige Rolle spielen. Hier aufgelistet werden allerdings nur jene Standards, die im Hinblick auf das Horrorgenre essentiell sind :

- 1) Das Ziel ist, den Film als Gesamtkunstwerk zu erhalten.
- 2) Die Filmmusik wird als wichtiges Stilelement des Films berücksichtigt.
- 3) Die Beschreibung wird dem Genre und der Stimmung eines Films angepasst.

Bevor man darauf eingehen kann, was es bedeutet, einen Film, der mit AD versehen ist, als Gesamtkunstwerk erhalten zu können, muss zuerst der Begriff des Gesamtkunstwerks¹¹ an sich definiert werden. Geschichtlich gesehen bezieht sich dieser auf ein Kunstwerk, in dem sich verschiedene Künste (wie z. B. Dichtung, Musik, Malerei und Architektur) miteinander vereinen und deren eng verwobene Beziehung notwendig ist, damit ein neues Werk, in dem die Grenzen zwischen den Künsten verschwimmen, erschaffen werden kann. Richard Wagner hatte genau dies im Sinn, als er mit Otto Brückwald das Opernhaus in Bayreuth für die Festspiele plante (Karmpaliotis 2022). Heutzutage aber bezieht sich diese Bezeichnung häufig lediglich auf eine Form der „multimodalen Inszenierung“, wie jene in einem Film (Bruns & Meyer o.J.). Es kann demnach davon ausgegangen werden, dass Weißbach in ihrem Diktum beide Verwendungen des Wortes einschließt. Einerseits ist der Film nämlich ein Gesamtkunstwerk im Sinne Wagners, weil er die Verschmelzung verschiedener Künste in sich birgt: Dichtung (das Drehbuch), Schauspiel, Musik, Architektur (das Set Design), etc. Andererseits wurde bereits in Kapitel eins aufgezeigt, wie der Film als multimodale Inszenierung funktioniert. Wenn es also eine wichtige Regel ist, in und durch die AD den Film als Gesamtkunstwerk zu erhalten, dann muss bei der Erstellung der AD darauf geachtet werden, dass das Zusammenspiel der verschiedenen Küste so unterstrichen und dargestellt wird, damit das daraus resultierende Kunstwerk keine Einbuße zu verzeichnen hat.

¹¹ »Das große Gesamtkunstwerk, das alle Gattungen der Kunst zu umfassen hat, um jede einzelne dieser Gattungen als Mittel gewissermaßen zu verbrauchen, zu vernichten zu Gunsten der Erreichung des Gesammt zweckes aller, nämlich der unbedingten, unmittelbaren Darstellung der vollendeten menschlichen Natur, – dieses große Gesamtkunstwerk erkennt er [der Geist] nicht als die willkürlich mögliche That des Einzelnen, sondern als das nothwendig denkbare gemeinsame Werk der Menschen der Zukunft.« (Wagner 1850: 32)

Standard 1 und 3 sind eng miteinander verbunden: Einen Film als Gesamtkunstwerk zu behandeln, heißt auch, die Beschreibung dem Genre und der Stimmung des Films anzupassen. Dieser Faktor wird auch vom Netflix Style Guide für die ADs im Horrorgenre als besonders wichtig erachtet: “Description should account for intentional pauses, dramatic silences and the musical score in order to allow the sight-impaired audience to experience the same build-up of suspense intended by the production. This should also be reflected in the delivery” (Audio Description Style Guide v2.5). Das Vokabular, das für die AD verwendet wird, hat sich somit dem zu Erzählenden anzupassen. Benutzt man Worte mit eher melancholischen Konnotationen in einer Szene, die Glück und Leichtigkeit versprühen sollte, hat die Beschreibung ihr Ziel verfehlt. Umgekehrt gilt natürlich das Gleiche: Benutzt man fröhliche, lustig konnotierte Sprache in Szenen, die Angst und Ekel erregen sollte, werden diese Empfindungen im Publikum nicht so hervorgerufen, wie es vom*von der Filmemacher*in geplant war. Der*Die Beschreiber*in sollte also versuchen, sicherzustellen, dass ihre Worte den „gleichen“ narrativen und emotionalen Effekt haben wie das, was im Bild zu sehen ist (Kruger 2010: 232).

Manchmal liegt jedoch die von den Zuhörer*innen wahrgenommene Diskrepanz zwischen der Beschreibung und dem Inhalt der Szene nicht an sprachlichen Fehlgriffen, sondern an der Art und Weise, wie die AD vorgetragen wird. Menschliche Sprecher*innen, vor allem jene, die eine Ausbildung in dem Metier genossen haben (z. B. Schauspieler*innen) tendieren dazu, das Gesagte durch die passende Intonation, Lautstärke und auch Geschwindigkeit mit weiterer Ausdrucksstärke zu versehen. Natürlich können auch hier Fehler passieren und unpassende Emotionen vermittelt werden. Wie Walczak & Iturrgui-Gallardo (2022) in ihren Beitrag zu *Artificial Voices* erörtern, ist es immer häufiger der Fall, dass die Beschreibung eines Hörfilms von einer computergenerierten Stimme vorgetragen wird. Dieser Umstand kann ihrer Meinung nach zu Qualitätsproblemen führen, besonders wenn es um die Aussprache bestimmter Worte und um die Sprachmelodie geht (Walczak & Iturregui-Gallardo 2022: 366). Die Autoren stellen jedoch auch klar, dass die computergenerierten Stimmen, wie sie auch von Computern, Smartphones, Automaten und dergleichen zu Zwecken der Barrierefreiheit wiedergegeben werden, blinden und sehbehinderten Menschen viel vertrauter sind als Sehenden, die nur hin und wieder auf Hörfilme zurückgreifen. Die Idiosynkrasien, die sich durch die künstlichen Stimmen ergeben, fallen dadurch wahrscheinlich für das Zielpublikum weniger ins Gewicht (2022: 366). Die Beschreibung kann also dazu beitragen, durch die verwendete Sprache und den Ausdruck in der Stimme der „Sprecher*innen“ in Verbindung mit der restlichen Tonspur (natürlich) die gewünschte Stimmung heraufzubeschwören.

Hiermit wird der zweite Punkt eingeführt: Die Filmmusik muss als wichtiges Stilelement berücksichtigt werden. Die Bekannten sowjetischen Filmemacher und Filmkritiker Wsewolod Iljariowitsch Pudowkin und Sergej Michailowitsch Eisenstein haben beide bereits in den 1920er Jahren darauf beharrt, dass Filmmusik niemals als reines Beiwerk angesehen werden dürfe. Sie ist als eigene Einheit zu respektieren. Beginnend mit dem Vorspann führt die Musik das Publikum in die Stimmung des Filmes ein. Sie kann in dramatischen Sequenzen dabei helfen die Zuschauer*innen auf ein gewisses Ereignis vorzubereiten und sie kann dazu verwendet werden, eine Veränderung in den Emotionen eines Charakters widerzuspiegeln oder eine ironischen Kontrast zu dem Gesehenen zu bilden (Gianetti 2002: 219ff.). Die Musik im Film ist somit, wie Weißbach anführt, ein zentrales Stilelement, dass unerlässlich ist für dessen narrative Aussage. Im Horrorfilm hat Musik eine besonders wichtige emotionale Funktion: Man denke nur an die dissonante „Duschszene“ von *Psycho* oder das beklemmende Herannahen des weißen Hais im gleichnamigen Film. Selbst Menschen, die diese Filme nie gesehen haben, kennen ihre musikalischen Motive, da diese auch in späteren audiovisuellen Produkten immer wieder referenziert werden (Aragon 2020: 4).

2. 6. Horror-relevante Thematiken in der Erforschung der AD

Eine weitere Frage, die in der wissenschaftlichen Forschung zu AD-Standards öfters aufgegriffen wird, ist, wie Beschreiber*innen mit dem Einsatz von gewissen Filmtechniken umgehen sollen. Die Art und Weise, wie die Kamera die Handlung in einem Film oder in einer Serie einfängt und wie diese Bilder dann im Schnitt zusammengefügt werden, beeinflusst die Interpretation der wiedergegebenen Geschichte im höchsten Maße. Maszerowska (2012: 67) drückt diese Tatsache folgendermaßen aus: “[...] the successful and correct reading of all motion pictures strongly relies on the constant interplay of both the what and the how. The significance of any movie also lies in the unique and carefully structured camera movements, editing and soundtrack choices, and staging parameters”. Das bedeutet, dass es für das Verständnis des Publikums ebenso wichtig ist, wie etwas im Film gezeigt wird wie was gezeigt wird. Darum werden im Folgenden einige Artikel präsentiert, die sich mit der Wichtigkeit der Versprachlichung verschiedener filmischer Stilelemente durch die AD befassen.

2. 6. 1. Beleuchtung

Anna Maszerowska hat der Frage, inwieweit in der Audiodeskription auf Beleuchtung eingegangen werden soll, drei Artikel gewidmet (2012, 2013 und 2015). Der Einsatz der Beleuchtung und der Kontraste zwischen Hell und Dunkel im Film spielen eine wichtige Rolle in der Charakterisierung von Figuren sowie auch in der Erzeugung der gewünschten Stimmung. Außerdem werden Licht und Dunkel auch eingesetzt, um die Aufmerksamkeit der Zuschauer*innen zu lenken und der Erzählung zusätzliche Tiefe zu verleihen:

[...] it has been shown that luminance patterns have the unique ability to create complementary realities as an additional storytelling tool to the scene itself, and so help support the viewing experience. They serve not only to direct the audience's attention, but also to create the mood of the filmic sequence, and thus evoke certain emotional responses which would all tie in with the initial idea of the director. (Maszerowska 2012: 82)

Nachdem sie bereits im oben zitierten Artikel die Wichtigkeit der Beleuchtung im Film und somit auch in der AD hervorgehoben hatte, veröffentlicht Maszerowska 2013 eine Fallstudie, in der sie analysiert, wie in der Beschreibung von sechs professionell audiodeskribierten Filmen mit den folgenden vier Funktionen der Beleuchtung umgegangen wird:

- *Plot Punctuation*: Dabei wird die Lichtführung eingesetzt, um aufzuzeigen, wie die Zeit vergeht. (z. B. ein Zimmer wird langsam dunkler, weil draußen die Sonne untergeht). (2013: 171)
- *Setting Perception*: Hierbei geht es um die Stimmung eines Filmes, die durch Beleuchtung hervorgerufen wird (man denke an den *Film Noir*¹² und die starken Kontraste, die ihn charakterisieren). (2013: 173)
- *Character Perception*: Dabei hat die Beleuchtung die Funktion, die Charakterisierung der Figuren zu unterstützen (z. B. ein Mörder, der in einer dunklen Ecke auf sein Opfer wartet). (2013: 174)

¹² Bezeichnung für Filme mit einem bestimmten Look – düster, schroffe hell-dunkel-Kontraste, harte Schatten –, bestimmten Themen – Verbrechen, Korruption, Großstadtdschungel – und bestimmten Charakteren – böse, undurchsichtig, neurotisch. (Bender & Röwekamp o.J.)

- *Eye Guidance* : Hier sorgt das Licht dafür, dass das Publikum erkennen kann, welche Bildelemente von Wichtigkeit sind, indem sie besser ausgeleuchtet werden. (2013: 175)

Maszerowska kommt dank ihrer Untersuchung der sechs ausgewählten Filme zum Schluss, dass die von den Filmemacher*innen eingesetzten Beleuchtungsstrategien (obwohl essentiell für das Verständnis der Erzählung) nur sehr ungenau und nicht in allen Fällen beschrieben wurde. Sie empfiehlt also, dass man Beschreiber*innen die verschiedenen Funktionen des Einsatzes von Licht im Film bewusster machen sollte, damit sie diese in ihrem AD-Skript gezielter herausarbeiten können (Maszerowska 2013: 177).

2015 kommt die Autorin nochmals auf die Forschungsfrage „How are light and contrast audio described in commercial mainstream cinema?“ zurück (Maszerowska 2015: 410). Diesmal analysiert sie die Lichtführung von sieben Tim-Burton-Filmen und deren Beschreibungen, um die Frage zu beantworten. Sie kommt dabei zum Schluss, dass es für die Audiodeskription der Beleuchtung keine universelle Übersetzungsstrategie gibt, die immer eingesetzt werden könnte: Stattdessen kommt es auf die Funktion an, die das Licht in den verschiedenen Beispielen einnimmt. Generell kann es jedoch von Vorteil sein, die AD etwas „narrativer“ also weniger „objektiv“ zu gestalten (2015: 419).

Die von Maszerowska vorgenommene Forschung ist für die Analyse dieser Masterarbeit besonders wichtig, da vor allem im Horrorfilm der gekonnte Einsatz von Licht und Schatten eines der wichtigsten Stilelemente ist, das den Filmemacher*innen zur Verfügung steht. Deshalb sollte vor allem auch in diesem Genre die Lichtführung in all ihren Funktionen akkurat und (wenn möglich) durchgehend beschrieben werden.

2. 6. 2. Spezialeffekte

Im Fokus eines Artikels von Matamala und Remael (2015: 65) steht das Konzept des „Cinema of Attractions“, das vor allem auf visuelle Spektakel und sinnliche Eindrücke durch den Einsatz von Spezialeffekten setzt, wodurch herkömmliche narrative Muster in den Hintergrund treten können. In diesem Zusammenhang analysieren sie die ADs zweier besonders bildgewaltiger und mit Spezialeffekten gespickter Filme: den 2002 erschienenen chinesischen Historien- und Martial-Arts-Film *Hero* (2002) von Zhang Yimou und Roland Emmerichs Endzeitfilm *2012 – Das Ende der Welt* aus dem Jahr 2009. Die Autorinnen erörtern dabei, wie visuelle Narration, Raum- und Zeitgestaltung sowie dramaturgische Mittel die Struktur und Umsetzung von Audiodeskriptionen beeinflussen. Ihre Analyse legt dar, dass traditionelle AD-Ansätze bei derartig

spektakulären Filmen oft an ihre Grenzen stoßen. Während in *2012* das narrative Tempo und die actionreiche Bildsprache eine schnelle, präzise und effektorientierte Beschreibung verlangen, fordert *Hero* eine stärker poetische und metaphorisch aufgeladene Sprache, um den ästhetischen Gehalt der Bilder adäquat zu vermitteln. Die Autorinnen plädieren daher für eine Weiterentwicklung der AD-Praxis, die den spezifischen Anforderungen visuell geprägter Filmdramaturgien Rechnung trägt. Sie kamen also zu dem Schluss, dass Spezialeffekte nicht bloß als schmuckvolles Beiwerk der Filmkunst abgetan werden dürfen: Einige dieser Effekte tragen nämlich zum narrativen Inhalt der Filme bei und sollten deshalb auch beschrieben werden. Lange Zeit ging man im Bereich der AD-Forschung davon aus, dass in der Beschreibung kein Platz für filmwissenschaftliche Terminologie sei, unter anderem weil blinde Menschen sich nichts darunter (z. B. der Froschperspektive¹³ oder einer Zeitlupe) vorstellen könnten und sie somit, durch deren Erwähnung, nur verwirrt würden. Elisa Perego (2014: 98) wandte hingegen ein, dass die narrative Integrität eines Filmes nur dann erhalten werden könne, wenn gewisse filmtechnische Aspekte auch in der Beschreibung erwähnt würden und dass dies auch nicht störend auf das Zielpublikum wirke .

Wie später noch gezeigt werden wird, arbeitet auch das Horrorgenre mit vielen Spezialeffekten, um das Grauen filmisch darstellen zu können. Deshalb ist es für die Integrität von audiovisuellen Horrorprodukten essentiell, diese Effekte auch in der Beschreibung zu erwähnen.

2. 6. 3. Gestik und Mimik

In ihrem 2014 erschienenen Artikel befasst sich Iwona Mazur mit der Frage, wie in der Audiodeskription mit Mimik und Gestik umgegangen werden kann. Sie untersucht daher die Herausforderungen und Strategien bei der audiodeskriptiven Vermittlung von Gesten und Gesichtsausdrücken in Filmen anhand des Beispiels von Quentin Tarantinos *Inglourious Basterds* (2009). In ihrer Analyse erarbeitet sie, wie nonverbale Kommunikationsmittel, die oft kulturell codiert sind, für blinde und sehbehinderte Zuschauer*innen zugänglich gemacht werden können (Mazur 2014: 179). Wie wichtig eine Versprachlichung von Gestik und Mimik, dieser beiden wesentlichen Elementen der menschlichen Kommunikation, durch die AD ist, hängt ihres

¹³ Froschperspektive: Sie wird auch extreme Untersicht genannt, denn die Kamera filmt hier von unten nach schräg oben. Meist wirken die Filmbilder dadurch beängstigend und verdeutlichen, dass die Schauspieler und Zuschauer eine untergeordnete Position einnehmen. (URL Meetyourmaster)

Erachtens jedoch davon ab, in welche der folgenden drei Kategorien das Mienenspiel und die Gesten einzuordnen sind:

1. *Discourse-supporting* nennt Mazur jene Mimik und Gestik, die das Gesagte begleitet und verstärkt oder sogar wiederholt. Man denke dabei z. B. an ein kleines Kind, das gefragt wird, wie alt es ist und es zur Antwort „vier“ sagt und dazu noch vier Finger in die Höhe hält oder an jemanden der ein breites Lächeln auf den Lippen hat und sagt, wie glücklich sie*er sich fühlt.
2. Als *Discourse-filling* kann Mimik und Gestik angesehen werden, die anstelle von Sprache eingesetzt wird. In diesem Falle würde das Kind nur die Finger austrecken, ohne zusätzlich eine Zahl zu nennen. Eine Figur in einem Horrorfilm könnte zum Beispiel starr vor Angst die Augen aufreißen, ohne ein Wort hervorzubringen.
3. *Discourse-conflicting* sind Mimik und Gestik, wenn sie dem Gesagten widersprechen: Jemand sagt beispielsweise, man müsse nach „rechts“ gehen und deutet mit dem Finger nach links oder jemand sagt das Essen „schmeckt köstlich“ verzieht aber bei jedem Bissen angeekelt das Gesicht (2014: 185).

Betrachtet man diese drei Kategorien genauer, so wird schnell klar, dass es unerlässlich ist, Mimik und Gestik der letzteren beiden Kategorien in einer AD zu versprachlichen, denn diese sind für die Übertragung von Sinn entscheidend. Gestik und Mimik, die nur begleitend zur Sprache eingesetzt wird, muss hingegen nicht unbedingt in der Beschreibung erwähnt werden (obwohl es das mentale Bild der Zuhörenden natürlich vervollkommen würde, dies zu tun).

Im Anschluss an ihre Ausführungen zu den Kategorien beschreibt Mazur verschiedene Übersetzungsstrategien, die von Audiodeskriptor*innen eingesetzt werden können, um Gestik und Mimik zu beschreiben:

- **Direkte Beschreibung:** Explizite Benennung der Geste oder Mimik.
- **Funktionale Beschreibung:** Fokus auf die kommunikative Absicht oder Wirkung der Geste.
- **Metaphorische Beschreibung:** Verwendung bildhafter Sprache, um komplexe Emotionen zu vermitteln.

- **Interpretative Beschreibung:** Deutung der Geste im narrativen Kontext (2014: 187).

Die Auswahl dieser Strategien hängt von Faktoren wie dem verfügbaren Zeitfenster, der narrativen Relevanz der Geste oder der Mimik (mit Fokus auf Kategorien 2 und 3) und ihrer kulturellen Verständlichkeit ab.

Mazurs Beitrag betont somit die Bedeutung einer differenzierten Beschreibung nonverbaler Kommunikation in der Audiodeskription. Sie plädiert für eine Abkehr von rein objektiven Beschreibungen hin zu einer funktionalen und kontextualisierten Herangehensweise, die die narrative und emotionale Tiefe von Filmen für sehbehinderte Zuschauer*innen erfahrbar macht. Das folgende Kapitel (3), dass das Horrorgenre einführt, wird zeigen, dass es sich beim Horror um ein „Körpergenre“ handelt, in dem die Körper der Darsteller*innen in solch einer Art und Weise gezeigt wird, dass gewisse Emotionen im Publikum geweckt werden. Diese erwünschten Emotionen hängen zu einem großen Teil von der Gestik und Mimik der Schauspieler*innen ab. Dies bedeutet, dass die Beschreibung der Gestik und der Mimik in der AD eines Horrorfilms eigentlich nicht fehlen dürfen.

3. Horror

Viele Filmwissenschaftler*innen, Psycholog*innen und Philosoph*innen haben sich seit den Anfängen des Kinos mit der Faszination des Publikums mit der „Vermischung des Grauens und der Lust“ (Baumann 1989: 96) befasst. Dabei stellen sie sich immer wieder die gleichen Fragen: Wie kann Horror in den audiovisuellen Medien definiert werden? Was macht den Reiz des Horrors aus? Und: Wie entsteht Horror auf der Leinwand oder dem Bildschirm? (Carroll 1990; Seßlen & Jung 2006; Hanich 2010; Sauchelli 2014; Leeder 2018; Millar & Lee 2021 u.a.) Mit ebendiesen Fragen wird sich auch Unterkapitel 3.1. beschäftigen, nachdem sowohl der Terminus „Genre“ als auch „Horror“ definiert wurden. Das darauffolgende Unterkapitel handelt von Möglichkeiten der Analyse von Horror, ein besonderes Augenmerk wird dabei auf die von Julian Hanich (2010) erarbeiteten Kategorien gelegt werden. Im letzten Unterpunkt beschäftigt sich dieses Kapitel mit übersetzungsrelevanter Forschung zum Thema Horror.

3.1. Kontextualisierung des (audiovisuellen) Horrors

Vieles, was in diesem Unterkapitel beschrieben wird, trifft auch auf andere Kunstformen zu, die zum Horrorgenre zählen. Da sich die Analyse dieser Arbeit aber mit der audiovisuellen Variante von Horror befasst, wird nur diese hier genauer betrachtet. Doch bevor eine Definition für das audiovisuelle Horrorgenre, in diesem Fall für eine TV-Serie, erarbeitet werden kann, muss man sich erst einmal im darüber im Klaren sein, was überhaupt unter „Genre“ zu verstehen ist. Deshalb wird im Folgenden dieser Begriff definiert.

3.1.1. Definition von Horror

Die erste Frage, die in vielen Werken zum filmischen Horrorgenre gestellt wird, lautet: Wie kann Horror im Film definiert werden? Obwohl die Autor*innen, die sich mit dieser Frage befassen, immer wieder einige zentrale Punkte aufgreifen, gibt es verschiedene Ansätze, um Horror zu definieren, ohne dass ein wirklicher Konsens erlangt wurde. Ein Grund dafür ist unter anderem, dass die Grenzen zwischen Horror und anderen Genres wie dem Thriller oder dem Science-Fiction-Film manchmal sehr schwer zu ziehen sind, oder öfter auch wissentlich von den Filmemacher*innen überschritten werden (Hanich 2010). Um den Wald an Aussagen, die das Horrorgenre betreffen, etwas zu lichten, erklärt Smuts (2017: 5), was eine gelungene

Definition zu beinhalten habe: „More precisely, a real definition lists the necessary and jointly sufficient conditions an object must have in order for the concept to apply. It tells us both what properties are required and what properties in combination are enough“. Das folgende Zitat ist ein kompaktes, doch sehr umfassendes Beispiel eines solchen Definitionsversuchs. Im Folgenden wird der Aufbau der oben angegeben Definition befolgt und es werden die verschiedenen darin aufgeführten Punkte einzeln besprochen:

(1) Der Horrorfilm ist ein Genre, das Grusel, Schauer, Schock und Angst bewirken soll. (2) Erzählt wird meist vom Einbruch des Horriblen in die Alltagswelt der Helden. (3) Dämonen und Geister, Vampire, Untote, Psychopathen und andere Halb- und Zwischenwesen stellen eine meist tödliche Bedrohung für die Normalen in der erzählten Wirklichkeit dar. (4) Ihr Handeln ist oft von Normverstößen der positiven Figuren motiviert, von missachteten Ritualen und Todsünden, die in Rache-Motiven Nachhall finden, es werden aber auch phantastische Motive aufgegriffen. (5) Die Dramaturgie der Affekte, die der Horrorfilm verpflichtet ist, greift auf diverse filmische Mittel zurück (Setting, Maske, Licht, Ton, schockartige Schnitte etc.). (Wulff & Vonderau o. J.)

(1) Das Wort *Horror* entstammt dem lateinischen Terminus „*horrere*“, was so viel bedeutet wie „zu Berge stehen“ (z.B. wenn einem die Haare zu Berge stehen, wenn man sich vor etwas fürchtet) und dem alt-französischen „*orror*“ – sich sträuben oder erschaudern (Carroll 1990: 24). Etymologisch gesehen beschreibt es also Reaktionen, die auf Grund von Angst im Körper ausgelöst werden können. Deswegen ist es auch ein wichtiger Teil aller Definitionen (wie oben zu sehen) zu präzisieren, dass die Einordnung eines Filmes in dieses Genre davon abhängt, dass er dazu konzipiert wurde, Schrecken und Furcht im Publikum zu erregen (Baumann 1989; Carroll 1990, Hofmann 1992; Vossen 2004; Prince 2004; Benshoff 2017; etc.). Doch es gibt noch eine weitere wichtige Emotion, die im Zusammenhang mit Horror immer wieder genannt wird: Abscheu und/oder Ekel. Einige Subgenres¹⁴ erzeugen diese mit größerer Freiheit als andere (Nickel 2010; Hick 2022 u.a.). An dieser Stelle scheint es wichtig, zu spezifizieren, dass Horror eines der sogenannten „Körper-Genres“ ist. Diese schrecken nicht davor zurück, eine Vielzahl an Körperflüssigkeiten auf die Leinwand zu projizieren, seien es genitale Flüssigkeiten im Pornofilm, Tränen im Melodrama oder Blut im Horrorfilm. Dieser intime und forschende Blick auf die Körper anderer dient dazu, starke emotionale wie auch körperliche Reaktionen im Publikum hervorzurufen (Clover 1987; Williams 1991; Fenimore 2010 u.a.). Das Wort *Körper* in *Körper-Genre* bezieht sich also sowohl auf die auf der Leinwand gezeigten Körper sowie auf

¹⁴Man denke an die sogenannten „Torture-Porn“ Filme wie die *Saw*- oder *Hostel*-Reihe, in denen es von abgetrennten Körperteilen nur so wimmelt.

jene der Zuschauer*innen. Dieser Fokus auf den Körper, seinen Funktionen und dessen Verfall ist auch ein Teil jener „Dramaturgie der Affekte“, der der Horrorfilm sich verpflichtet.

(2) Wie Wulff & Vonderau des Weiteren anmerken, folgen Horrorerzählungen (das Medium ist in diesem Falle eher irrelevant) meist einem gleichbleibenden Spannungsbogen: „Der Horrorfilm thematisiert die Bedrohung des oder der Protagonisten durch einen Gegner, [...] mit dem Ziel, bei dem Rezipienten ein Gefühl¹⁵ der Angst zu erzeugen“ (Hofmann 1992: 19). Meist beginnen Horrorfilme mit einem Einblick in den normalen Alltag der Hauptfiguren, in den die Bedrohung (die verschiedenen Formen, in denen diese auftreten können, werden oben unter (3) bereits ausführlich behandelt) einbricht, welche die Normalität zunichtemacht, um dann nach viel Blutvergießen ein neues Gleichgewicht herzustellen.

(4) Wie Wulff und Vonderau in ihrer Definition präzisieren, passiert es des Öfteren, aber bei weitem nicht immer, dass die Hauptfiguren die tödliche Bedrohungen wissentlich oder meist auch unwissentlich heraufbeschwören, indem sie, wie in bekannten Beispielen beschrieben, eine besessene Mörderpuppe kaufen (*Child's Play* 1988 oder *Annabelle* 2014), einen Menschen anfahren, ohne Hilfe für diesen zu rufen (*I know What You Did Last Summer* 1997) oder, wie im Falle der in dieser Arbeit behandelten Serie, einen Pakt mit einer dämonischen Figur eingehen, um Reichtum und Macht zu erlangen.

(5) Die filmischen Stilmittel (die Teil sind von Wulff & Vonderaus „Dramaturgie der Affekte“) mit denen Horror erzeugt wird, werden in einem der kommenden Unterpunkte und dann auch im Analysekapitel genauer betrachtet. Nachdem nun etabliert wurde, wie das Genre des audiovisuellen Horrors definiert werden kann, wendet sich diese Arbeit nun kurz den Gründen zu, warum dieses Genre sich einer anhaltenden Beliebtheit erfreut.

3.1.2 Der Anreiz des Horrors

„Die Lust am Horror ist ein Massenphänomen“ (Vossen 2004: 9). In den letzten zwanzig Jahren ist die Beliebtheit des audiovisuellen Horrors zusehends gewachsen. Betrachtet man die Statistiken der jährlich erschienenen Horrorfilme seit dem Jahr 2004 bis heute, so kann man

¹⁵ Eigentlich ist es nicht ganz korrekt, in diesem Falle von „Gefühl“ zu sprechen, denn Gefühle sind nur ein Teil des komplexeren Terminus „Emotion“. Emotionen entstehen als Resultat komplexer Vorgänge im Körper. Diese setzen sich zusammen aus Denkprozessen, körperlichen Reaktionen und den inneren Empfindungen (Gefühle), die als Reaktion auf diese entstehen (Isaak 2022). Da wir im Falle von Horror auch die körperlichen Reaktionen miteinbeziehen müssen wird in dieser Arbeit von nun an von „Emotionen“ gesprochen.

konstatieren, dass deren Anzahl (mit wenigen Ausnahmen) stetig gestiegen ist. 2004 waren nur 32 Horrorfilme in den Kinos zu sehen, 2024 waren es bereits 311 (URL The Numbers).

Das erklärt, weshalb viele Forscher*innen sowohl aus dem Bereich der Medienwissenschaften wie auch der Psychologie sich immer wieder die Frage gestellt haben, wieso Zuschauer*innen sich freiwillig einer Unterhaltungsform hingeben, die Angst, Schrecken und Ekel - also vorwiegend negative Emotionen - in ihnen hervorruft (Oliver & Sanders 2004: 242). Häufig wird in den Beiträgen zu diesem Thema auch vom Horror-Paradoxon gesprochen. Eine definitive Antwort auf diese Frage konnte allerdings nicht gegeben werden, denn die Parameter, die es zu analysieren gilt, sind so verschieden, wie die Horrorfans selbst (Kiss et al. 2024: 1).

Die Lösung des Horror-Paradoxons liegt für die Mehrheit der Forscher*innen darin, dass „the negative affect, the fear and disgust, is compensated hedonically. That is, the bad feelings are overshadowed by the good. We get more pleasure than displeasure, or pain, from watching horror movies. The pleasure compensates for the pain“ (Smuts 2017: 8). Dieses hedonistische Prinzip findet vor allem dann seine „Erfüllung“, wenn der konsumierte audiovisuelle Text ein gutes Ende nimmt, das „Böse“ besiegt wurde und das Publikum beruhigt und beschwingt in die reale Welt zurückkehren kann (Bartsch et al. 2010). „Happy Ends“ sind im Horrorgenre noch immer in der Mehrzahl, auch wenn es immer häufiger vorkommt, dass der Ausgang eines Films oder einer Serie nicht mehr als durchwegs positiv zu bewerten ist, was neue Fragen in Bezug auf das Horror-Paradoxon aufwerfen wird.

Eine weitere beliebte Erklärung für den Erfolg des audiovisuellen Horrors liegt im „sensation-seeking“. Dieser Hypothese liegt die Annahme zugrunde, dass Zuschauer*innen, die sich auf einen Horrortext einlassen, dies tun, weil sie der Eintönigkeit des Alltags entfliehen wollen und dies mit einem Höchstmaß an Nervenkitzel erreichen wollen (Hoffner & Levine 2005: 212).

Beide oben dargelegten Punkte spielen sicherlich eine Rolle für den Erfolg des Horrors, aber noch ein weiterer wichtiger Faktor sollte hier erwähnt werden. „Der Horrorfilm ist eine rituelle Entäußerung grundlegender Ängste, mit dem Ziel, diese zu distanzieren, zu kontrollieren und schließlich zu überwinden“ (Vossen 2004: 14). Vossen veranschaulicht diesen Punkt, indem sie beschreibt wie Konsument*innen von audiovisuellem Horror sich von der Sicherheit ihres Kino- oder Fernsehsessels aus ihren Ängsten stellen können, ohne mit realen Konsequenzen rechnen zu müssen (Vossen 2004: 13). So widersinnig dies auch erscheinen mag, sind es häufig Menschen, die unter Angststörungen leiden, die zu den Anhänger*innen des audiovisuellen Horrors gehören. In Bezug auf dieses Phänomen schreibt Coltan Scrivner (2021): „One of the most uncomfortable aspects of anxiety is often the feeling that you are not in control of the

situation. [...] Horror can provide this sense of control by shifting the source of your anxiety". Anstatt sich mit den eigenen inneren Ängsten (Unzulänglichkeitsgefühle, Deadlines, Geldsorgen oder dergleichen) herumschlagen zu müssen, kann sich das Publikum des audiovisuellen Horrors dazu entscheiden, sich zu fürchten. Die bewusste Entscheidung, sich einer Angst auszusetzen, die der Fiktion entspringt, gibt diesen Menschen die Kontrolle über ihre Emotionen zurück (Scrivner 2021).

Die hier erörterten Faktoren tragen also dazu bei, dass bereits seit der Vorzeit (man denke hier an gewisse Höhlenmalereien (Prince 2004: 3)) die Auseinandersetzung mit der Angst sowie die Darstellung von Gewalt zum „kulturellen Repertoire der Mediengeschichte¹⁶“ gehören (Anders et al. 2019: 112). Dabei darf nicht außer Acht gelassen werden, dass Horrorfilme ein Spiegel der Kultur sind, in der sie entstehen: „Cultural texts such as horror films tell us facts about the cultures in which they reside: detail about gender, about sex, about race and class, about the body, about death, about pain, about being human, ultimately.“ (Benshoff 2017: 13) Der audiovisuelle Horror, der Anreiz, den er besitzt, und die historisch-kulturelle Entwicklung der Menschen sind also eng miteinander verbunden.

3.1. 3. Die Stilmittel des Horrors

Der Horrorfilm, so meint Faulstich (2020: 45), „gestaltet den Spielfilm-Traums Alptraum. Weiter erklärt er, dass dieses Genre dazu tendiere, die Zuschauer*innen zu destabilisieren, ihnen einen Eindruck von Irrealität oder Halluzinationen zu vermitteln und dies würde nicht nur inhaltlich, sondern vor allem auch auf filmästhetischer Ebene erreicht. Er fährt mit einer Auflistung der wichtigsten „Bausteine“ des audiovisuellen Horrors fort:

Nicht umsonst dominieren bei den Bauformen des Horrorfilms die Nah-, Halbnah- und Großaufnahmen, die uns nur Fragmente von der Welt sehen lassen und den Blick aufs Ganze verweigern. Die Handlungsräume verengen sich immer wieder und werden zunehmend bestimmt von subjektiven Aufnahmen aus der Sicht des potentiellen Opfers, das heißt des Zuschauers selbst. Häufig finden sich schnelle Kamerafahrten, wabernde Nebel und Schleier und Schatten, ein diffuses Licht, Abfolgen von Einstellungen, die teilweise nur für Bruchteile von Sekunden aufblitzen – allesamt Strategien der Verunsicherung, der Irritation, der Verhüllung. Zum Horrorfilm gehört das Nicht-Sehen als Strategie, um den Zuschauer aus der Balance zu bringen und zu verstören. (Faulstich 2020: 48)

¹⁶ Die Beispiele, die in diesem Text gebracht werden sind: Mittelalterliche Kriegs- und Folterdarstellungen oder die Visualisierung der Martyrien Heiliger in der christlichen Ikonographie zeigen (Anders et al. 2019: 112)

Der folgende Abschnitt wird sich mit einigen dieser Modi genauer befassen, da sie einen wichtigen Bestandteil des ästhetischen Inventars ausmachen und in der späteren Analyse auch des Öfteren erwähnt werden.

Die Beleuchtung übernimmt in audiovisuellen Medien mehrere Funktionen. Zum einen dienen Licht und Schatten dazu, die räumlichen Verhältnisse zu klären und einen einheitlichen Bildraum zu erzeugen. Sie ist zudem ein Mittel der Charakterisierung und trägt dazu bei, dass die Zuschauer*innen auf die wichtigsten Elemente hingewiesen werden, da diese durch Licht hervorgehoben werden können. Beleuchtung hat des Weiteren einen großen Einfluss auf die Atmosphäre einer Szene¹⁷(Beil et al. 2016: 40f.). Richtig eingesetzt kann das Spiel von Licht und Schatten Gegenstände und Schauplätze verfremden, sie isolieren und bedrohlich wirken lassen – was für den Horror besonders zweckdienlich ist (Faulstich 2020: 150). Betrachtet man die „aktive Rolle“ (Sipos 2010: 164), die der Beleuchtung zugeschrieben werden kann, so ist es nicht weiter erstaunlich, dass Übersetzungswissenschaftler*innen wie Maszerowska 2013 und 2015 (siehe Kap. 2) sich dafür einsetzen, dass die Lichtführung, wann immer notwendig, auch in der AD erwähnt wird.

Der Kamerablick ist ein weiterer stilistischer Gesichtspunkt, der nicht unterschätzt werden sollte, denn „das Film Bild bildet die Wirklichkeit nicht einfach ab – weder die außer-filmische Wirklichkeit noch die fiktionale Wirklichkeit“ (Beil et al. 2016: 74). Die Kamera selektiert, komponiert das Bild¹⁸, sie wählt sozusagen das aus, was gezeigt wird, während die darauffolgende Montage das aufgenommene Material den Konventionen entsprechend wieder zusammensetzt um die Rezeption der Zuschauer*innen zu lenken (2016: 74).

Die Montage ist der Vorgang während dem aus den verschiedenen Einstellungen (den verschiedenen Teilen) ein Ganzes konstruiert wird, während **der Schnitt** sich auf den Vorgang der Selektion bezieht, in dem unerwünschtes Material aussortiert wird (Beil et al. 2016: 114).

Das Schauspiel ist im Film und Fernsehen nicht das gleiche wie im Theater, was einerseits damit zu tun hat, wie lange den Schauspieler*innen Zeit gegeben wird, ihre Rollen zu entfalten (Beil et al. 2016: 52), andererseits aber auch damit, dass Nah- und Großaufnahmen die Folge haben, dass Mimik und Gestik viel subtiler eingesetzt werden können als im Theater,

¹⁷ Man denke zum Beispiel an eine Szene, die nur durch Kerzenschein erleuchtet ist. Dies kann für den historischen Kontext sprechen, aber auch eine romantische Atmosphäre erzeugen (das berühmt berüchtigte „candle-light-dinner-feeling“).

¹⁸ In Horrorfilmen werden die Bösewichte oder Monster oft aus der Froschperspektive (oder extreme Untersicht) aufgenommen, um sie übermäßig erscheinen zu lassen (Sipos 2010: 77). Ein gutes Beispiel hierfür ist der Film *Misery*, in dem Kathi Bates auch aus diesem Grund die Leinwand dominiert.

wo ein größerer Abstand zwischen Publikum und Darsteller*innen herrscht (2016: 53). Obwohl es eigentlich selbstverständlich sein sollte, unterstreicht Sipos: „An actor's performance helps to create a character, and to influence the overall tone and atmosphere of a film. Acting styles should support the film's story and themes“ (Sipos 2010: 36). Dieser Umstand könnte als Argument dafür vorgebracht werden, dass die Audiodeskription wenn möglich (aber vor allem auch im Horrorgenre) auf Gestik und Mimik eingehen sollte.

Geräusche „sind in der Regel handlungsfunktional [...]. Sie gehören [...] gewissermaßen zur Realität der bildhaft vorgestellten Wirklichkeit und vervollständigen insofern oft nur die visuell übermittelten Informationen“ (Faulstich 2020: 141). Es kann zwischen intradiegetischen und extradiegetischen Geräuschen unterschieden werden und sie unterteilen sich in:

- (1) natürliche Geräusche, die mit bestimmten Aktionen synchronisiert sind, die auch im Bild zu sehen sind, etwa das Zuschlagen einer Tür;
- (2) Hintergrund-Geräusche, sogenannte Atmos, die nicht mit bestimmten Aktionen synchronisiert sind. Diese Soundeffekte sind z.B. Geräusche des Waldes, Verkehrslärm etc.;
- (3) künstliche Soundeffekte (SFX), die in der Natur zum Teil nur abgeschwächt oder gar nicht vorkommen. (Beil et al. 2016: 164)

Für den Horror besonders relevant sind auch „akusmatische Geräusche“. Diese Bezeichnung bezieht sich auf jene Geräusche, deren Quelle zwar in die Diegese gehört, die aber nicht im Bild sichtbar ist. Diese lassen eine Gefahr erahnen, ohne ihr ein konkretes Gesicht zu geben.

Wie bei den Geräuschen lässt sich auch die **Musik**, in den audiovisuellen Medien in intradiegetischen (Musik im Film¹⁹) und extradiegetischen (Filmmusik²⁰) Ursprung unterteilen. Die Filmmusik ist meist ausschlaggebender als die Musik im Film für eine Analyse des Textes, da diese in der Regel der „unterschwülligen Emotionalisierung“ dient (Faulstich 2020:143). Für das Horrorgenre bedeutet das meist, dass damit die Erregung und die Anspannung der Zuschauer*innen angekurbelt werden sollen. „Frightening images and ideas can be made even more intense when accompanied with frightening musical sounds, and music in horror films frequently makes us feel threatened and uncomfortable [...]“ (Lerner 2010: ix).

Mit der an dieser Stelle kurz eingeführten „Dramaturgie der Affekte“ wurde ein Fundament gelegt, dass zusammen mit den in den nächsten Unterkapiteln eingeführten Informationen

¹⁹ Hierbei handelt es sich um Musik, deren Quelle in der Diegese lokalisiert werden kann, wenn zum Beispiel einer der Charaktere ein Instrument spielt oder dergleichen.

²⁰ Hierbei „handelt es sich um Musik im Off: Filmmusik ist ein dramaturgisches Element, eine Bauform des Erzählens. In dieser Bedeutung muss sie auch analysiert werden (Faulstich 2020: 142).“

das Instrumentarium für einen Großteil der in Kapitel Fünf beschrieben Analyse ausmachen wird.

3.2 Die Kategorisierung von Horror nach Hanich

Bereits 2004 schrieb Steven Jay Schneider, dass es keinen Mangel an akademischem Interesse und daraus resultierenden Arbeiten in Bezug auf Horror in der Kunst gibt (131). Wie oben beschrieben haben die verschiedensten wissenschaftlichen Disziplinen sich mit dieser Thematik auseinandergesetzt und wissenschaftliche Abhandlungen zum Thema verfasst: Darunter befinden sich kulturgeschichtliche Werke (wie z. B. Tudor 1989; Skal 1993 oder Leeder 2018), Werke, die sich auf Gender im Horrorfilm beziehen (Clover 1987 und 1992; Pinedo 1997 u.a.), aber auch solche, die Horror von einem psychologischen Blickwinkel aus betrachten (z. B. Bartsch et al. 2010; Millar & Lee 2021 und Hick 2022), um an dieser Stelle nur ein paar häufig vertretene Forschungsbereiche zu nennen. Die Publikationen im übersetzungswissenschaftlichen Bereich werden im nächsten Unterkapitel gesondert und ausführlich betrachtet, da die vorliegende Arbeit der Übersetzungswissenschaft zugeordnet werden kann.

Hanichs Monographie aus dem Jahr 2010 sticht aus dem Meer der horrorbezogenen und oftmals „etwas repetitiven“ (Scheider 2004: 131) Fachbeiträge hervor, da sie sehr hilfreiche Analyse-Kategorien bietet. In dieser Monographie werden die Horror-Szenen eines Films in fünf verschiedene, in den Zuschauer*innen auszulösende, Angst-Arten unterteilt. Für die in dieser Arbeit enthaltene Analyse ist das insofern zweckdienlich, als dass diese Kategorien in Verbindung mit der Verwendung gewisser Stilmittel stehen, die einen furchteinflößenden Faktor darstellen. Somit sollten diese auch in der AD der Szene eine Rolle spielen, um sicherzustellen, dass der Horror durch die Beschreibung vermittelt werden kann.

Wie der Titel *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers: The Aesthetic Paradox of Pleasurable Fear* vermuten lässt, ist es Hanich daran gelegen, die folgende Frage zu beantworten: Warum kann die vom Horror erzeugte Angst für Zuschauer*innen vergnüglich sein? Um dieses Ziel zu erreichen, unterteilt er das Buch in drei Sektionen. Teil Eins beschäftigt sich mit der Phänomenologie der Rezeption von angsteinflößenden Filmen, mit einem besonderen Augenmerk auf den Erfahrungen, die das Publikum im Kinosaal macht. Teil Drei widmet sich der Betrachtung der Auslöser, die Menschen dazu bringen können, sich gemeinsam in einem „Multiplex“ fürchten zu wollen. Da weder die erste noch die zweite Thematik Relevanz für die folgende Analyse haben, wird hier nicht weiter darauf eingegangen.

Teil Zwei beschäftigt sich hingegen zuerst mit Hanichs persönlicher Definition von filmischem Horror. Dieser besteht für ihn aus einer ausgeklügelten Mischung von inhaltlichen und ästhetischen Faktoren (Hanich 2010: 85). Es reicht nicht aus, einfach nur Blutvergießen, eine Gewalttat oder ein Monster darzustellen, damit ein Film dem Horrorgenre zugeschrieben werden kann. Die Zuschauer*innen müssen zusätzlich emotional an dem dargebotenen Geschehen teilnehmen, sie müssen von der Geschichte „gefesselt“ werden, damit filmischer Horror zustande kommen kann (2010:100). Diese emotionale Beteiligung des Publikums hat zwar mit inhaltlichen Elementen, wie z.B. der Charakterisierung der Opfer oder dem Ausmaß der Immoralität des Täters zu tun, ist aber vor allem der Ästhetik des Films, also den angewendeten Stilmitteln zu verdanken (2010: 85). Hanichs fünf verschiedenen Arten der „cinematic fears“ werden nun einzeln betrachtet.

Direct Horror (die Faszination der Angst): „[...] direct horror presents the threatening violent event or monstrous object in full vision and thus as directly as possible“ (Hanich 2010: 82). Umso genauer und akkurater die Darstellung einer Gräueltat, desto besser für diese Kategorie (2010: 86). Es wird dem Publikum also nichts vorenthalten, nichts der Vorstellung überlassen. Hier kann das Kunstblut frei fließen und die Monster in voller Größe gezeigt werden. Dies kann dazu führen, dass Zuschauer*innen sich in diesen Fällen kurz vom Geschehen abwenden oder die Augen schließen, denn obwohl diese Szenen dazu dienen, die Neugierde zu befriedigen, kann die Liebe zum (schaurigen) Detail auch überwältigen (2010: 96). „[T]he viewer is involved in a balancing act between the luring pull towards the frightening object of fascination and the threatening push away from the fascinating object of fright“ (2010: 82).

Suggested Horror (die furchteinflößenden Vorstellungen): „In contrast to direct horror’s frightening perceptions of the horrific, suggested horror relies on intimidating imaginations of violence and/or a monster evoked through verbal descriptions, sound effects or partial, blocked and withheld vision“ (Hanich 2010: 109). In dieser Kategorie wird das Grauen nicht auf der Leinwand gezeigt, es wird jedoch meist über die Tonspur evoziert und wird dann in der Vorstellung der Zuschauer*innen zum Leben erweckt (2010: 109). Das heißt, dass man vor dem „geistigen Auge“ vervollständigt, was der Film nur lückenhaft darstellt (2010: 111). Dieser Ansatz birgt einige Vorteile: Einerseits ermöglicht diese Form es den Filmemacher*innen, ein breiteres Publikum anzusprechen, da bei solchen Filmen meist weniger Altersrestriktionen in Kraft gesetzt werden und sich außerdem in solchen Fällen auch Menschen, die direkten Horror normalerweise meiden, ins Kino trauen. Des Weiteren schont dieser Umgang mit Horror das Budget, weil weniger teure „special effects“ nötig sind als im direkten Horror (Hanich 2010:

112). Zu guter Letzt - und dies ist wahrscheinlich der wichtigste Punkt - fürchten sich verschiedene Menschen vor verschiedenen Dingen. Die Leerstellen des Films erlauben es somit jeder/m Einzelnen das eigene Grauen mitzustalten, während uns eine direktere, ausgearbeitete Herangehensweise vielleicht kalt lassen könnte, da sie den persönlichen Angst-Vorstellungen nicht entspricht (2010:116). Hanich nennt einige Beispiele, in denen der angedeutete Horror zum Einsatz kommt. Wie bereits kurz angesprochen geht dieser Prozess sehr oft von der Tonspur aus. Im Dialog wird ein Sachverhalt besprochen, der aber nicht gezeigt wurde, oder Geräusche und/oder Schreie aus dem Off deuten darauf hin, dass schreckliche Dinge im Gange sind, zu denen wir keinen visuellen Zugang haben. Aber es kann auch sein, dass das Bild sehr wohl in diesem Vorgang involviert ist, aber das Ausmaß des Grauens durch Hilfsmittel wie Nebel oder dergleichen verschleiert. Gezielt eingesetzte Schnitte, z. B. von der Tat weg hin zum betroffenen Gesicht eines Anwesenden, sind weitere beliebte Stilmittel dieser Kategorie (2010: 118ff.).

Cinematic Shock (die erschreckenden Angstmacher): „The cinematic shock is a brief, highly compressed type of fear. It responds to a threatening object or event that ruptures the situation suddenly and unexpectedly.” (Hanich 2010: 127) Diese Kategorie von Hanich wird für gewöhnlich auch *Jump-Scare*²¹ genannt. Hier geht es um kurze, aber intensive Momente in Horrorszenen, deren Zweck es ist, das Publikum zu erschrecken - es im wahrsten Sinne des Wortes von den Sesseln hochspringen zu lassen. Meistens wird dieser Effekt durch einen unerwarteten Anstieg der Lautstärke (Geräusche, Schreie, Musik) oder durch ein schnell herannahendes Objekt im Bild erzeugt (2010: 128). Man spricht bei der Variante, die von der Tonspur ausgeht, auch von *Scare Chords*: „Scare chords consist of three elements: suddenness, stabbing shortness and, most importantly, increase in volume. Generally speaking, the shock is most efficient if the discrepancy between the relative quietude before and the relative loudness during the shock is high” (2010: 136). So wird ein Jump-Scare meistens von einem *Crescendo* der Filmmusik begleitet, nebst anderen heftigen und unerwarteten Geräuschen (die kreischenden Bremsen eines Autos während eines Unfalls und dergleichen), die oft dazu dienen, das Geschehen im Bild zu untermalen (2010:137f.). Es gibt einige Techniken, um einen filmischen Schock visuell zu erzeugen. Eine der wichtigsten davon ist der *Shock Cut*: „In this case the movement results from the visual discrepancy between shot 1 and shot 2. Moreover, the visual movement is often underscored by a strong contrast in shot duration resulting in accelerated editing” (2010: 133). Es gibt noch zwei weitere Methoden einen bildgesteuerten Jump-Scare hervorzurufen und

²¹ “something, such as a scene in a film, that shocks and frightens you so that you move or jump.” (URL Cambridge Dictionary)

zwar ohne die Montage miteinzubeziehen: „The rapid visual movement takes place through an object visible within the frame (i.e. inside screen space) or by way of an unseen object intruding the frame (i.e. from offscreen space)” (2010: 134).

Cinematic Dread (die angstvolle Erwartung): „In terms of narrative content the paradigm case of dread presents a vulnerable character slowly and quietly entering a dark, forsaken place harboring a threat” (Hanich 2010: 156). Diese Kategorie ist also eher inhaltsbezogen und weist vom formalen Standpunkt betrachtet keine großen Besonderheiten auf. Es sind meist unaufgeregte, langsame Szenen mit wenigen Kamerabewegungen, längeren Einstellungen und einer unaufdringlichen Tonspur (2010: 156). Während der filmische Horror (in beiden Varianten) und der Schock im Jetzt anzusiedeln sind, bezieht sich diese Furcht auf ein mögliches (sehr wahrscheinliches) zukünftiges Geschehnis. Die Zuschauer*innen wissen, dass im Dunkeln etwas lauert, wissen aber nicht, wann und wie es sich manifestieren wird. Hier geht es um Anspannung, um die Erwartung, dass der Horror und/oder der Schock bald einsetzen werden (2010: 159).

Cinematic Terror (die besorgte Erregung): Wie die filmische Furcht, ist auch der filmische Schrecken (wie „terror“ hier übersetzt wird) eine Kategorie der gespannten Erwartung - in diesem Falle eines negativen Ausgangs einer Szene: „The scene frightens us because the approaching threat relentlessly urges us to fear with or for the character and to fearfully anticipate a negative ending for ourselves: the confrontation with a scene of horror” (Hanich 2010: 203). Im Gegensatz zu der Furcht (in der das Publikum zwar weiß, dass Gefahr lauert, diese aber noch nicht kennt), hat das Böse im Schrecken bereits ein Gesicht und es kommt schnell und unaufhaltsam näher (2010: 205). Damit sich aber die „gewünschte“ Art der Anspannung im Publikum einstellen kann, muss zumindest eine Möglichkeit bestehen, dass das Ende, das befürchtet wird, doch noch ins Positive umschlagen könnte. Wenn nämlich die Zuschauer*innen die Gewissheit des negativen Endes haben, fiebern sie nicht im selben Ausmaß mit den Charakteren mit und nehmen den darauffolgenden Horror mit mehr Gelassenheit hin (2010: 206f.). „Prototypical moments of terror are defined not only by their characteristic narrative development, but also in terms of film form and style: they generally involve an acceleration or, more broadly speaking, an agitation on various grounds” (2010: 209). Die im Zitat erwähnte Beschleunigung und Aufregung (oder Beunruhigung) werden meist durch Bewegungen der Kamera ausgelöst - sei es durch Kamerafahrten, den Einsatz des Zooms, schräge Winkel oder sogar das gezielte Ruckeln des Bildes. Die Tonspur ist ein ebenso wichtiger Faktor für diese Kategorie: Man denke hier an lautes, gehetztes Atmen, rennende Schritte oder Hilfe-Schreie, aber auch die Filmmusik wird in diesen Momenten gezielt eingesetzt. Eine Schreckens-Szene

wird fast immer mit Musik unterlegt, denn es gilt: „Music works so well as a form of attachment glue for a time-focused aesthetic strategy like terror, because it is a particularly time-bound form of art itself“ (2010:209f.).

Es wurden nun Hanichs fünf Arten der filmischen Angst kurz eingeführt, der Unterschied zwischen den Varianten wurde besprochen und die wichtigsten Stilmittel, mit denen sie in Verbindung stehen, wurden ebenfalls genannt. Will man sich intensiver mit Horror beschäftigen und, wie im Falle dieser Arbeit, die Erzeugung von Horrorszenen in einem Film oder einer Serie untersuchen, so ist deren Unterteilung in die oben aufgeführten Kategorien ein sinnvoller erster Schritt. Diese Kategorisierung erlaubt es nämlich, sich den Szenen gezielter zu widmen und leichter auf Feinheiten oder Abweichungen einzugehen - vor allem, wenn man bedenkt, dass die durch die Serie dargestellten Horrorszenen nur den Ausgangspunkt für eine weitere Diskussion bilden, die den Umgang der Audiodeskription mit Horror betrachtet.

3.3. Der Horror in der Übersetzungswissenschaft

Das folgende Unterkapitel befasst sich zuerst mit verschiedenen Texten in chronologischer Reihenfolge, die zum Thema Horror in der Literaturübersetzung verfasst wurden. Obwohl diese Arbeit sich um die Übertragung von Horror durch die AD dreht, kann ein Einblick in die Art und Weise, wie in der Übersetzungswissenschaft damit umgegangen wird, hilfreich sein - insbesondere wenn man bedenkt, dass im Bereich der Audiodeskriptionsforschung noch kaum auf diese Problematik eingegangen wurde. Die spärliche Literatur, die dazu existiert, wird im zweiten Unterpunkt besprochen.

3.3.1 *Horror in der literarischen Übersetzungswissenschaft*

Clotilde Landais (2016) geht (wie viele andere Wissenschaftler*innen) davon aus, dass Horrorliteratur davon lebt, Emotionen (wie Angst, Ekel usw.) in den Leser*innen zu wecken. Dabei spielen zwei narrative Mechanismen für sie eine besonders wichtige Rolle und zwar „a lifelike effect“ und „Suspense“ (Landais 2016: 242). Unter dem Realitäts-Effekt versteht sie

an abundance of connotations of the real, which creates verisimilitude: descriptions and details to make a place familiar or identifiable to the reader, precise time and space of the narrative, and coherent characters' textual identity and psychology. The reality

effect also happens in dialogs: vocabulary and syntax have to be in harmony with the situation, the age, or the social identity of the characters (2016: 242).

Die oben erwähnten Details, die das Erzählte realer wirken lassen können, sind z. B. die Verwendung bekannter Marken-Namen oder der Flora und Fauna einer Region. Da Stephen King (der als der moderne Meister des Horrors gilt) besonders bekannt dafür ist, viel mit kulturbbezogenen Anspielungen zu arbeiten, vergleicht Landais zwei seiner Texte (die Kurzgeschichte *The Raft* und seinen Roman *Pet Sematary*) mit deren Übersetzungen ins Französische. Sie geht davon aus, dass in den Ausgangstexten Dinge erwähnt werden, die Amerikaner*innen absolut geläufig sind und die zu ihrem Alltag gehören, die aber für ein europäisches Publikum unbekannt und fremdlich sein können - ein Umstand, der den Übersetzungsprozess zusätzlich erschwert. Ihr Ziel ist es, sowohl die in diesem Prozess beinhalteten Herausforderungen sowie mögliche Strategien im Umgang mit solchen spezifischen Kulturverweisen aufzuzeigen (Landais 2016: 244).

Eine Möglichkeit im Umgang mit den Realitäts-Anspielungen ist, diese unverändert in den Zieltext zu übernehmen und in einer Fußnote zu erklären (2016: 246). Die zweite Übersetzungsstrategie besteht in solchen Fällen darin, gewisse Verweise im Zieltext einfach unter den Tisch fallen zu lassen (2016: 247). Die Strategie Nummer drei ist, ein Äquivalent aus der Ziolkultur zu verwenden (2016: 249).

Sie warnt in Bezug auf die Horrorliteratur vor der ersten Vorgehensweise, da diese das Publikum zu sehr aus dem Lesefluss reißen könnte (was dem Aufbau der Suspense schaden könnte, von der der Horror ebenfalls lebt) und hebt die dritte Übersetzungsstrategie als „the less harmful one“ hervor (Landais 2016: 249). Landais beendet ihren Artikel mit der Feststellung, dass die Übersetzung von Horrortexten mehr Herausforderungen beinhaltet als man gemeinhin annehmen könnte (2016: 253)

Im gleichen Jahr erscheint der erste von zwei Aufsätzen, die Robert Szymyślik der Übersetzung von Horrorliteratur widmet. Für ihn (2016: 113) handelt es sich dabei um einen Ausnahmefall in der Übersetzungswissenschaft, da die Ausgangstexte auf ästhetischen und konzeptionellen Feinheiten der Sprache und des Inhalts basieren, in denen die Autor*innen darauf bedacht sind, eigene Welten zu erschaffen und besondere Emotionen in den Leser*innen zu evozieren. Des Weiteren schreibt er, dass obwohl das Horrorgenre nur einen kleinen Teil der literarischen Produktion darstellt, dieses große Kraft besitzt, da seine Überlegungen den Tiefen der menschlichen Seele entstammen und deren Ängste und Wünsche darstellen (Szymyślik 2016: 115). Man könnte an dieser Stelle natürlich hinterfragen, ob dies nicht in allen

literarischen Genres der Fall ist. Szymyślik basiert diese Äußerungen auf seine Analyse von *The Call of Cthulhu* von H. P. Lovecraft (einem der frühen Meister des amerikanischen Horrors) und einer Übersetzung der Kurzgeschichte ins Spanische. Dabei untersucht er:

lexico-semantic components, both conventional and personally created by the author; cultural elements incorporated into this work from various areas; the stylistic traits that characterise the wording and the content of the tale subject to study; and the pragmatic constituents that add an additional and essential layer of extra linguistic, conceptual and sensory interpretation to this narrative. (Szymyślik 2016: 113)

Er kommt durch seine Analyse zum Schluss, dass man, um Angst in den Leser*innen zu erzeugen, eine gewisse Atmosphäre im Text aufbauen muss. Diese kann nicht in lexikalischen oder syntaktischen Strukturen festgehalten werden. Sie entspringt vielmehr den Konnotationen der verwendeten Worte, den von den Autor*innen bereitgestellten oder vorenthaltenen Informationen und vom Rhythmus der Erzählung (Szymyślik 2016: 116).

Drei Jahre später (2019) veröffentlicht Szymyślik eine weitere ähnliche Arbeit, diesmal handelt es sich beim Ausgangstext um *Das Verräterische Herz* von E. A. Poe. Diesen vergleicht er mit drei auf Spanisch verfassten Übersetzungen. Wie bei Landais (2016) geht es auch hier um die Beschreibung verschiedener, von den Übersetzer*innen angewandter, Strategien. Doch seine Analyse dreht sich um die Frage, ob die Zieltexte eher domestizierend oder verfremdend verfasst wurden. Die erste Übersetzung betreffend schreibt er: „In TT1, the modifications applied to the original text are mostly related to the personal preferences of the translator”, was keinen Rückschluss darauf zulässt, ob einer der beiden Ansätze bevorzugt wurde. Der zweite Zieltext scheint hingegen darauf fokussiert, das Spanische so flüssig wie möglich zu gestalten (er ist also eher domestizierend). Die dritte Variante versucht wiederum, Poes Stil so gut wie möglich beizubehalten (was für den verfremdenden Ansatz spricht) (Szymyślik 2019: 201). Szymyślik äußert sich nicht wertend, was die drei Herangehensweisen angeht, sondern er schließt, ähnlich wie Landais, indem er schreibt, dass die Übersetzung von Horrortexten eine sehr anspruchsvolle Arbeit ist, die künstlerisches Können voraussetzt, um die Emotionen des Ausgangstextes so gut wie möglich im Zieltext zu spiegeln (2019.: 202).

Die nächste Arbeit, die in eine ähnliche Richtung geht, entstand 2021²². Sheik-Hosseini et al. analysieren darin den Jugend-Roman von Neil Gaiman *The Graveyard* und dessen Übersetzung ins Persische. Ihre Forschungsfragen lauten: „What strategies has the translator used when translating the horror text? And has the translator been able to cause a similar effect in

²² An dieser Stelle ist es wichtig anzumerken, dass dieser Aufsatz auf Arabisch verfasst wurde. Im Internet ist eine Übersetzung ins Englische zu finden, doch ist diese maschinell hergestellt und ohne „post-editing“ veröffentlicht worden, was das Verständnis an einigen Stellen durchaus erschwert.

the target text audience?“ (Sheikh-Hosseini et al. 2021: 99). Um diese Fragen zu beantworten, folgen sie dem Beispiel von Landais und eruieren zunächst, welche Übersetzungsstrategien in Bezug auf den Realitäts-Effekt und die Suspense im Zieltext eingesetzt wurden. Dabei finden sie heraus, dass „the strategies of adaptation, literal translation, omission, modulation and transposition have been the prioritized by the translator“ (Sheikh-Hosseini et al. 2021: 112). Was die Übersetzung der Dialoge und der Beschreibungen (beide wichtige Faktoren des Realitäts-Effekts nach Landais) angeht, so wurde vor allem mit dem Einsatz von Äquivalenten (Sheikh-Hosseini et al. nennen diesen Vorgang „Adaptation“) und mit Auslassung gearbeitet. Das „nicht-Übersetzen“ gewisser Details oder Anspielungen führt erwartungsgemäß zu einem Verlust, der auch in der Übertragung von Horror zu spüren ist (Sheikh-Hosseini et al. 2021: 113). In Bezug auf die Suspense wurden vor allem die Strategien des wörtlichen Übersetzens wie auch jene der „modulation“ eingesetzt. Wenn Sheikh-Hosseini et al. von „modulation“ sprechen, so verstehen sie darunter den Vorgang, ein persisches Äquivalent zu Gaiman’s Stil zu finden. Sie beenden ihren Artikel mit der Anmerkung, dass Horror über die Sprachbarrieren hinweg nicht unverändert bleibt (Sheikh-Hosseini et al. 2021: 113). Man könnte nun hinterfragen, ob das wirklich eine neue Einsicht darstellt.

2023 entstand die erste Forschungsarbeit, die die Übersetzung des Horrors mit einem multimodalen Ansatz verbindet. Nykytchenko und Onyshchak vergleichen darin, wie in *Pet Sematary* (1983) und *The Outsider* (2019) von Stephen King und in deren Übersetzung ins Ukrainische mit multimodalen Faktoren umgegangen wurde. Im ersten Teil ihrer Analyse untersuchen sie

Phonic means of non-verbal communication [which] are revealed in prosodic and extralinguistic elements. The former include the pitch, tone, speech manner, timbre, and tempo, whereas the latter comprise pausation, breaking of the utterance, emphatic stress, intonation shift, sobbing, and sighing. In other words, phonic means of modality expression in horror fiction texts are the peculiarities of articulation and sound. (Nykytchenko & Onyshchak 2023: 258)

Es mag schwierig sein, sich etwas unter dieser Kategorie vorzustellen, wenn man keine der von Nykytchenko & Onyshchak verwendeten Beispiele kennt, darum werden hier zwei Sätze aus den Ausgangstexten präsentiert, die ihnen als Analyse-Vorlage dienten: 1) „They seemed so meaningless against the low shriek (Hvhbg. i.O.) of the wind, the seedling bed of stars in the black“ (King 1983: 112). 2) „A shriek, as thin and sharp as a shard of broken glass, arose from the direction of Masterton’s shout“ (2023: 259) . Es geht hier also um Um- und Beschreibungen, wie gewisse Töne in der Diegese wahrgenommen werden. Nykytchenko & Onyshchak kommen bei ihrer Auswertung zum Schluss, dass die Übersetzer*innen in diesem Fall im Zieltext

den gleichen Sinn wie im Ausgangstext produziert haben, indem sie versucht haben, King's Bildsprache und Metaphorik aus dem Ausgangstext beizubehalten.

Wie so oft sind also einige Übersetzungsstrategien erfolgreicher als andere. Eine Frage, die sich zu den von den Autorinnen beschrieben Ergebnissen stellen lässt ist, ob der Fakt, dass Ukrainisch auf das kyrillische Alphabet zurückgreift, anstatt auf das Lateinische, etwas mit den Übersetzungsschwierigkeiten in Bezug auf graphische Elemente zu tun hat. Zugegebenermaßen muss man an dieser Stelle auch anmerken, dass der kindliche Rechtsschreibfehler im Deutschen Titel *Der Friedhof der Kuscheltiere* ebenfalls nicht zum Tragen kommt, obwohl das Ausgangs- und das Zielalphabet übereinstimmen. Nyktychenko & Onyshchak beenden ihren Artikel mit dem folgenden Zitat:

These conclusions demonstrate the valuable contribution of multimodal means in horror literature, shedding light on their ability to evoke suspense and facilitate a more immersive reading experience. By harnessing various sensory and visual techniques, these elements help captivate readers' attention and heighten their emotional engagement with the narrative (2023: 264).

Der multimodale Aspekt der Literatur im Allgemeinen und der Horrorliteratur im Speziellen erlauben somit den Leser*innen ein fesselnderes und emotionaleres Leseerlebnis. Das Gleiche gilt natürlich, wie in Kapitel 1 bereits besprochen, für den Horror in Film und Fernsehen. Auf die übersetzungsrelevante Forschung zum Horror in der Audiodeskription wird nun eingegangen.

3.3.2 Die Übersetzung von Horror durch die AD

Dieser Unterpunkt wird sich mit zwei wissenschaftlichen Artikeln (ebenfalls in chronologischer Reihenfolge) befassen. 2020 veröffentlichte Anna Matamala zusammen mit Marta Brescia Zapata eine Studie zum Thema AD und Gewalt. Es muss natürlich berücksichtigt werden, dass nicht alle Filme oder Serien, die Gewaltszenen enthalten, zum Horrorgenre gehören, genauso wenig wie jedes Horrorprodukt zwangsläufig gewaltreich sein muss. Dennoch kann man sagen, dass Horror und Gewalt sehr häufig Hand in Hand gehen. Es erscheint somit logisch, dass diese Arbeit hier erwähnt werden sollte.

Brescia Zapata und Matamala untersuchen, welche Strategien spanische Audiodeskriptor*innen angewendet haben, um 85 Gewaltszenen aus drei Tarantino Filmen zu beschreiben. Dies tun sie, indem sie die filmischen Gewaltszenen von *Pulp Fiction*, *Inglourious Basterds* und *The Hateful Eight* mit deren ADs vergleichen. Sie finden heraus, dass in diesen

Beispielen auf vier verschiedene Arten mit der Beschreibung von Gewalt umgegangen wurde. Diese werden hier in der Reihenfolge von „am meisten“ bis „kaum verwendet“ aufgelistet. 66 von 85 Szenen erhalten von den Forscherinnen die Beschreibung „retención“. Darunter verstehen sie, dass das Ausmaß der Gewalt in der Beschreibung „unverändert“ beibehalten wird. Die Sprache der AD schafft es somit, ein ähnlich verstörndes Bild zu erzeugen, wie der Film es getan hat (2020: 120). Am zweithäufigsten kommt die Generalisierung zum Zug. Dabei wird in der AD zwar der Fakt, dass Gewalt angewendet wurde, erwähnt, es kommt aber nicht zu einer detaillierten Beschreibung, was die dadurch ausgelösten Empfindungen im Publikum abschwächt (2020: 121). Die Auslassung kommt nur in 6 von 85 Szenen vor. Wie die Bezeichnung vermuten lässt, werden dabei die Gewaltmomente von der Beschreibung einfach ausgelassen. Die Autorinnen merken an, dass es hierbei wider Erwarten nicht zu Sinnes- oder Verständnislücken kommt, Informationen aber ganz klar unterschlagen werden, was zu Verwirrung führen kann (2020: 122.). Darauf folgt die seltenste Variante, die Spezifikation. Hierbei gibt die Audiodeskription mehr Informationen als grundsätzlich notwendig wären. Es handelt sich also um Szenen, in denen die Tonspur eigentlich schon alle relevanten Fakten überträgt. Deshalb ist die zusätzliche AD gewissermaßen unnötig (Brescia Zapata & Matamala 2020: 121f.). Die in diesem Aufsatz eingeführten Strategien lassen sich sehr leicht auf den Umgang mit Horror in der AD übertragen. Deshalb werden sie auch in der hier enthaltenen Analyse zum Einsatz kommen. Die Haupt-Forschungsfrage dieser Arbeit besteht darin, herauszufinden, wie in der Audiodeskription von *The Fall of the House of Usher* mit den Horrorszenen umgegangen wird, wofür sich diese Kategorisierung sehr gut eignet. Was auch auffällt, ist dass die Übersetzungsstrategien, die von Brescia Zapata und Matamala in ihre Studie, erarbeitet wurden, denen der Literaturübersetzung sehr ähnlich sind. In einigen Fällen überschneiden sie sich sogar.

2023 erschien ein Artikel, von Wiffler Stefanini und Matamala, in dem es gezielt um die Übertragung von Horror durch die AD geht. Die Autorinnen beschreiben ihr Anliegen wie folgt: „For this study, our focus was on the translation process of audio describing horror and on the participants involved in this process, namely, the audio describers“ (2023: 277). Um dieses Ziel zu erreichen, führten sie semi-strukturierte Interviews mit acht Beschreiber*innen. Von diesen sind sechs spanisch-sprachig und drei anglophon. Nur die Audiodeskriptor*innen aus dem englischen Sprachraum hatten bereits Erfahrung mit der AD von Horror. Die anderen hatten hin und wieder einen Suspense-Film beschrieben, dessen Tücken ähnlich sind wie die des Horrorgenres. Wiffler Stefanini und Matamala erarbeiteten sechs Fragen, die Aufschluss darüber geben sollten, wie die Beschreiber*innen mit den speziellen Anforderungen des Horrorfilms umgehen würden. Ihre erste Frage bezieht sich auf den Werdegang der verschiedenen

Audiodeskriptor*innen. Die zweite befasst sich mit dem Umstand, ob und wie ein gewisses Genre die Erstellung einer AD beeinflusst. Die dritte Frage lautet, ob und wie oft schon mit Horror gearbeitet wurde. Die vierte betrifft die speziellen Anforderungen des Horrors. Die fünfte Frage verlangt nach Beispielen in Bezug auf Nummer vier, während die letzte die Beziehung zwischen Tonspur, AD und dem Horrorgenre betrachtet (2023: 277f.) . Die Auswertung der Fragen ergab, dass zwei Umsetzungsschwierigkeiten besonders häufig erwähnt wurden: „what to prioritize 1) when there is not enough time to audio describe the visual information; and 2) when there is important visual information happening simultaneously with the sound effects (2023: 284). Eine weitere Herausforderung, die erwähnt wurde, war, wie essenziell die Beschreibung der „Monster“ im Horrorfilm ist: „The interviewees emphasized the importance of the audio describer not censoring things, as the words must reflect the violence and the gore present in the film (2023: 284). Danach wurde besprochen, dass ein weiteres großes Problem dadurch entsteht, dass die Tonspur im Horror ein noch wichtigerer Faktor ist als in anderen Genres. Wann darf, obwohl im Hintergrund bereits eine Geräuschkulisse besteht, eine Audiodeskription darübergelegt werden und wann nicht? Diese Thematik wird auch in der hier durchgeführten Analyse eine große Rolle spielen. Schlussendlich verweisen die Autorinnen darauf, dass auch die Prosodie der Beschreiber*innen einen beachtenswerten Faktor darstellt, der in zukünftigen Studien betrachtet werden sollte (2023: 285).

Dieser Aufsatz behandelt somit Problembereiche der Audiodeskription, die zum Teil schon in Kapitel 2 und im oben dargelegten Unterpunkt, die Stilelemente betreffend, erwähnt wurden. Es wurden dadurch Fragen aufgeworfen wie z.B.: Ab wann ist die Beschreibung der Stilelemente (wie z. B. Beleuchtung) genauso wichtig wie jene Elemente des Bildaufbaus, die normalerweise zum Einsatz kommen? Wann ist es gerechtfertigt, die AD über eine sehr dichte Geräuschkulisse zu legen, um dadurch so viele Informationen wie möglich zu vermitteln? Inwieweit sollte die AD sich dem Genre des Films anpassen? Wiffler Stefanini & Matamala haben sich diesen Thematiken (durch ihre Interviews) aus der Sicht erfahrener Beschreiber*innen genähert, die Schwierigkeiten erkennen und ihnen einen Namen geben. Lösungsansätze werden allerdings keine vorgeschlagen. Die in dieser Arbeit enthaltene Analyse wird sich hingegen mit spezifischen Beispielen der Horror-Übertragung durch die AD beschäftigen und aufzeigen, wie darin mit den oben genannten Problematiken umgegangen wurde. Man könnte diese Analyse in Zukunft noch mit einer Befragung von Rezipient*innen ergänzen.

4. Vorstellung der Serie *The Fall of the House of Usher*

The Fall of the House of Usher ist eine von Netflix Original produzierte Miniserie²³ in acht Teilen, die von Mike Flanagan konzipiert, geschrieben und zum Teil inszeniert wurde. Ihr Sendestart war der 12.10.2023. Die Serie wurde also rechtzeitig zur „spooky season“²⁴ auf der Streaming-Plattform lanciert. Grusel wird bereits vom Titel der Serie evoziert, denn dieser ist auch der Name einer bekannten Schauergeschichte von Edgar Allan Poe. Es wird zu einem späteren Zeitpunkt in diesem Kapitel (Punkt 2) nochmals ausführlicher auf die Beziehung zwischen den Werken Poes und der Serie eingegangen werden.

Wie der Titel bereits vermuten lässt, erzählt die Miniserie die Geschichte des Aufstiegs und des Untergangs der Familie Usher. Das erste Unterkapitel enthält eine kurze chronologische Inhaltsangabe, die vor allem dafür sorgen soll, dass die etwas konfus wirkende Erzählung klar wiedergegeben werden kann. Dargestellt wird die Erzählung der Serie einerseits durch eine Rahmenhandlung in der jetzt-Zeit, die sich über alle acht Folgen zieht, in der Roderick Usher eine Art Geständnis oder Beichte bei dem Staatsanwalt Auguste Dupin ablegt. Andererseits kommt es immer wieder zu Flashbacks in verschiedene Zeitebenen von Rodericks Leben, die den „gegenwärtigen“ Sachverhalt erklären sollen. Diese Flashbacks sind jedoch nicht immer chronologisch angeordnet, sondern werden durch den Gesprächsfluss der Rahmenhandlung motiviert.

Es ist ebenfalls wichtig anzumerken, dass der alternde Roderick unter einer Geisteskrankheit, einer Form der schnell vorschreitenden Demenz, leidet. Diese manifestiert sich unter anderem in Halluzinationen. Roderick wird dadurch zu einem „unzuverlässigen Erzähler,“ was bedeutet, dass das Publikum sich nie sicher sein kann, was der Realität entspricht und was lediglich seinem geschädigten Gehirn entspringt. Roderick aber glaubt an eine übernatürliche Macht, die es auf ihn und seine Familie abgesehen hat. Die Serie ist deshalb im Genre des übernatürlichen Horrors anzusiedeln.

²³ „Eine Miniserie erzählt eine vollständige, in sich abgeschlossene²³ Geschichte in mehreren getrennt gesendeten Episoden.“ (Kaczmarek o.J.) Da die Miniserie bereits als Ganzes konzipiert wird, werden die verschiedenen Folgen meist auch gemeinsam abgedreht, ein Prozedere, das eher an die Herstellung eines Filmes als jene einer „normalen“ Serie erinnert. (Kaczmarek o.J.) Dieses Format bietet sich vor allem auch für Roman Adaptionen gut an, man denke an die BBC Versionen von Romanen von Jane Austen oder Charles Dickens u.a.

²⁴ Für Jene, die den Ausdruck „Spooky Season“ nicht kennen sollten, damit ist die in Amerika beliebte „Gruselzeit“ rund um Halloween gemeint: „Spooky season is almost upon us, and that can mean only one thing. No, not how excited we are to start ordering Pumpkin Spice lattes, tasty as they may be – it’s new Mike Flanagan time, people!“ (King 2023) Denn, der Name Mike Flanagan ist, wie später noch genauer erklärt werden wird, eng mit dem Horrorgenre verbunden.

Diese wurde als Korpus für die bevorstehende Masterarbeit gewählt, weil sie einerseits von Netflix offiziell als ein Horror-Produkt vermarktet wird und das Publikum somit eine gewisse Erwartungshaltung mitbringt, was deren Inhalt betrifft und andererseits, weil *Der Untergang des Hauses Usher* nicht nur über eine, sondern gleich sieben Audiodeskriptionen verfügt (Englisch, Deutsch, Italienisch, Französisch und Spanisch (in zwei Sprachvarianten) und Portugiesisch), was einen direkten Vergleich der Beschreibungen in verschiedenen Sprachen ermöglicht.

4.1 Chronologische Zusammenfassung des Inhalts

Die Zwillinge Madeline und Roderick Usher sind die unehelichen Kinder der Sekretärin Eliza Usher und ihres Arbeitgebers William Longfellow, dem Besitzers des Pharmaunternehmens Fortunato. Longfellow verleugnet die Vaterschaft und will nichts mit den beiden zu tun haben, obwohl diese nur einige Häuser entfernt in derselben Straße wohnen. Nach dem Tod der Mutter kommen die Zwillinge bis zu ihrer Volljährigkeit zu verschiedenen Pflegefamilien.

Das kalte und abschätzige Verhalten von Longfellow, dem sie in der Kindheit ausgesetzt waren, verleitet die Geschwister dazu, dass sie sich zu allem bereiterklären, um das Erbe des Vaters, also die Firma Fortunato, an sich zu reißen. Sie schrecken weder vor Mord noch vor einem Pakt mit dem „Teufel“ (es wird nie geklärt, was für ein übernatürliches Wesen Verna genau darstellt) zurück, um ihr Ziel zu erreichen. (Diese beiden Fakten werden aber erst gegen Ende der Serie enthüllt.)

Madeline und Roderick sind Anfang zwanzig als sie in der Silvesternacht im Jahre 1980 den CEO von Fortunato, Rufus Griswold, im Keller der Firma lebendig einmauern, damit Roderick an seine Stelle treten und die Firma übernehmen kann. In der gleichen Nacht treffen die Zwillinge auf eine mysteriöse Frau in einer Bar, Verna, und schließen mit ihr einen folgenschweren Pakt. Dieser verspricht ihnen Reichtum, Macht und Unantastbarkeit bis zu ihrem Lebensende. Im Gegenzug besteht Verna auf die komplette Auslöschung der Blutlinie der Ushers, sobald der Tod einer der Geschwister naht. Nach dem Motto „nach mir die Sintflut“ gehen die Geschwister auf den Deal ein. Madeline geht auf Nummer sicher und setzt keine Erben in die Welt, während Roderick, der bereits zweifacher Vater ehelicher Kinder (Frederick und Tamerlane) ist, noch weitere vier uneheliche zeugt (Victorine, Napoleon, Camille und Prospero). Fünfzig Jahre lang führt alles, was die Zwillinge anstreben zum Erfolg, was die beiden immer skrupelloser werden lässt. Zum Beispiel bauen sie ihr Imperium auf dem Leiden unzähliger

Menschen²⁵ auf, indem sie ein Schmerzmittel auf Heroin-Basis als „nicht süchtig machend“ vermarkten und damit, in der Serie, im hohen Maße an der Opioid-Krise der Vereinigten Staaten mitverantwortlich sind. Die Staatsanwaltschaft von New York City weiß zwar, dass vieles, was die Ushers tun, rechtswidrig ist, es kann ihnen jedoch nichts Handfestes nachgewiesen werden. Auguste Dupin beginnt trotzdem einen Prozess gegen den Usher-Konzern und die Familie, indem er gegen deren Erfolgsprodukt „Ligodon“ vorgehen will.

In dem Moment, in dem Roderick beginnt, unter seiner Krankheit zu leiden und seine Tage auf Erden damit gezählt sind, beginnt auch die unerklärliche Abfolge mysteriöser Tode, die zuerst seine Kinder und dann seine Enkelin befallen. Prospero (oder Perry), Rodericks jüngster Sohn, stirbt als erster, indem er während einer Orgie von Säure zerfressen wird. Nur ein paar Tage später folgt ihm Camille, Rodericks jüngste Tochter. Sie fällt in einem Versuchslabor der Firma dem Angriff einer wütenden Schimpansin zu Opfer. Napoleon Usher hingegen fällt vom Balkon, als er im Drogenwahn versucht, eine „dämonische“ schwarze Katze zu töten. Victorine, Rodericks ältestes uneheliches Kind, nimmt sich vor den Augen des Vaters das Leben, nachdem sie ihre Lebensgefährtin getötet hat. Darauf folgt Tamerlane, die eheliche Tochter, auch diese begeht „Selbstmord“. Sie wird auf Spiegelscherben auf ihrem Bett aufgespießt. Frederick, der Älteste, wird beim Abriss einer Fabrik in zwei Hälften gesägt. Nur Lenore, die liebenswürdige und „reine“ Enkelin Rodericks, darf friedlich in ihrem Bett sterben.

Nach all diesen Verlusten, kontaktiert Roderick Dupin, mit dem ihn bereits eine lange Vergangenheit voller Betrug und Enttäuschung verbindet, um ihm die gesamte Geschichte zu erzählen. Roderick ist der Meinung, dass hinter jedem der Tode Verna steht, das dämonische Wesen, mit dem er und Madeline einen Pakt geschlossen haben. Während Dupin und Roderick reden, kommt aus dem Keller plötzlich eine blutüberströmte Madeline heraufgerannt. Nur wenige Momente zuvor hatte Roderick seine Schwester vergiftet und sie, einem ägyptischen Ritual folgend, für die Nachwelt vorbereitet. Anstelle von Madelines Augen befinden sich große natibelassene Saphire. Das Haus, in dem sie sich befinden, beginnt im Moment ihres Auftauchens in sich zusammenzustürzen. Madeline stürzt sich auf Roderick und erwürgt ihn, bevor sie tot neben ihm zusammenbricht. Dupin kann noch rechtzeitig fliehen, bevor das Haus ganz in sich zusammenfällt. Alle Erben der Blutlinie Usher sind tot und jene, die übrig bleiben, die Ehefrauen von Roderick und Frederick tun alles in ihrer Macht stehende, um das Leid, dass Roderick und Madeline verursacht haben, zu beseitigen.

²⁵ Dies wird in der letzten Folge der Serie verdeutlicht, in der Verna die Leichen der Usher-Konzern-Opfer wie Regentropfen vom Himmel fallen lässt.

4.2. Die Serie und Poes Vorlagen

Es wurde oben bereits eingeführt, dass die Netflix-Miniserie, die hier besprochen wird, inhaltlich wie thematisch einige Werke Edgar Allan Poes aufgreift. Dieser amerikanische Schriftsteller (1809-1849) ist vor allem für seine Schauererzählungen berühmt, die stark von jenen der deutschen Romantik (vor allem von dem Werk von E. T. A. Hoffmann) inspiriert wurden. In ihnen verwendet er viel Symbolik und Allegorien, was sie sehr vielschichtig und zeitlos machen. Diese brachten ihm die Bezeichnung „Vater der modernen Horrorerzählung“ ein (URL Poetry Foundation). Poe ist aber auch bekannt für die „Erfindung“ der Detektiv-Geschichte²⁶ sowie langer „gothischer“ Balladen (wie dem *Raben*). Aber am meisten Einfluss auf die Serie hat natürlich seine gleichnamige Kurzgeschichte *The Fall of the House of Usher*.

Hierin geht es um einen namenlosen Erzähler, der an das Krankenbett eines Kindheitsfreundes gerufen wird. Dieser, Roderick Usher, leidet unter einem mysteriösen Fieber (Geisteskrankheit), das ihn kurz nach dem Tod seiner Zwillingsschwester Madeline ereilt hat. Roderick und Madeline hatten eine extrem enge (inzestuöse) Beziehung zueinander und als die letzten Nachkommen der Usher Familie lebten sie abgeschieden von dem Rest der Welt auf dem verfallenden Landsitz, der ihren Namen trägt.

In einer stürmischen Nacht hören Roderick und der Erzähler seltsame Geräusche, die aus der Familiengruft im Kellergeschoss zu kommen scheinen. Roderick ist sich sicher, dass Madeline lebendig begraben wurde und eilt ihr entgegen. Tatsächlich treffen sie auf eine blutüberströmte Madeline, die sich auf ihren Bruder stürzt. Danach liegen die Geschwister sich tot in den Armen. Der Erzähler flieht im letzten Moment aus dem in sich zusammenstürzenden Haus.

Wenn man diese kurze Inhaltsangabe mit jener der Serie, die oben gegeben wurde, vergleicht, so wird klar, dass die beiden sich sehr ähnlich sind. In Mike Flanagans Version wird Einiges abgeschwächt und anderes auf die Spitze getrieben. So erwachen in der Serie z. B. sowohl Eliza (die Mutter) wie Madeline einige Stunden, nachdem sie totgeglaubt waren, wieder zum Leben und reißen die Männer, die sie im Stich gelassen haben, Longfellow (bei Eliza in Episode 1) und Roderick (bei Madeline in Folge 8) mit sich in den Tod. Die Thematik des

²⁶ Similarly, Poe's three tales of ratiocination—"The Murders in the Rue Morgue," "The Purloined Letter," and "The Mystery of Marie Roget"—are recognized as the models which established the major characters and literary conventions of detective fiction, specifically the amateur sleuth who solves a crime that has confounded the authorities and whose feats of deductive reasoning are documented by an admiring associate. (URL Poetry Foundation)

Scheintodes²⁷ und die des Wiedergehens kommen in Poes Werken des Öfteren vor, doch wird sie in *Der Untergang des Hauses Usher* auf besonders dramatische Weise präsentiert.

Wie oben bereits kurz angesprochen, sind aber auch Inhalte und Thematiken anderer Werke Poes in der Miniserie vertreten: *Die Maske des roten Todes* (2), *Der Mord in der Rue Morgue*²⁸ (3), *Der Schwarze Kater* (4), *Das Verräterische Herz* (5), *Der Goldkäfer* (6), *Die Grube und das Pendel* (7) und *Der Rabe* (8)²⁹. Es würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen, auf jede dieser Referenzen einzugehen.

Es ist jedoch sicherlich sinnvoll, anzumerken, dass alle Namen der Figuren in der Serie auf irgendeine Weise mit Poe in Verbindung stehen. Teilweise sind es Namen, die Poe für seine eigenen Figuren verwendet hatte, wie z.B.: C. Auguste Dupin³⁰ oder Arthur Gordon Pym³¹. Einige andere wiederum erinnern an Persönlichkeiten, mit denen Poe im wahren Leben in Begegnung kam, wie William Logfellow, (dem Vater der Usher Kinder) dessen Nachname ident ist mit jenem eines Autors, den Poe des Plagiats bezichtigte (URL Literary Hub) oder Rufus Griswold, einem Konkurrenten von Poe (URL The Edgar Allan Poe Society of Baltimore). Auch Verna ist ein Anagramm für „Raven“, eines von Poes bekanntesten Gedichten (Edwards 2023).

4.3. Mike Flanagan, der Macher der Serie

Flanagan ist 1978 in Salem Massachusetts geboren worden. Er besuchte die Towson-Universität in Maryland, wo er „Electronic Media“ und Film studierte. 2003 zog er dann nach Los Angeles, wo er als Cutter arbeitete, bevor er 2011 seinen ersten eigenen Film *Absentia* produzierte (URL Mike Flanagan).

Seitdem schrieb, inszenierte und cuttete er sieben weitere Spielfilme: 1. *Oculus* (2013), 2. *Hush* (2016), 3. *Before I Wake* (2016), 4. *Ouija: Origin of Evil* (2016), 5. *Gerald's Game*

²⁷ Poe beschreibt damit seine eigenen Befürchtungen, denn er leidet an kataleptischen Anfällen, bei denen der Betroffene in starrer Körperhaltung wie im Tode verharrt. (Johannsmeyer 2024: 34)

²⁸ Dies ist die erste von Poes Detektiv-Geschichten, eigentlich lautet der deutsche Titel *Der Doppelmord in der Rue Morgue*, doch im Englischen lautet er *Murder in the Rue Morgue* und da in der Serie an dieser Stelle „nur“ ein Mord begangen wird und nicht wie in der Kurzgeschichte zwei, wurde es hier im Singular belassen.

²⁹ Episode 1 referenziert eine Zeile aus *The Raven*: „a midnight dreary“ oder „Mitternacht, von Gram umschattet“. Sowohl Nummer eins wie acht beziehen sich also auf dasselbe Gedicht, was den narrativen Rahmen der seriellen Erzählung schließt.

³⁰ C. Auguste Dupin ist der Name den Poe seinem „Amateur“-Detektiv aus den Geschichten: *Der Doppelmord aus der Rue Morgue*; *Das Geheimnis der Marie Rogêt* und *Der entwendete Brief* gegeben hat und der als „Vorbild“ für Sherlock Holmes gedient hat.(Grimstad 2005: 22)

³¹ Dessen Abenteuern Poe einen ganzen Roman widmete.

(2017), 6. *Doctor Sleep* (2019), und dennoch nicht erschienenen 7. *The Life of Chuck* (2024). Darin sind drei Adaptionen von Werken von Stephen King enthalten (5-7). In Zusammenarbeit mit Netflix hat Flanagan neben *Gerald's Game* und *The Fall of the House of Usher* vier weitere Horror-Miniserien kreiert: *The Haunting of Hill House* (2018) ist eine Adaption des gleichnamigen Romans von Shirley Jackson, *The Haunting of Bly Manor* (2020) adaptiert eine Kurgeschichte von Henry James³², *Midnight Mass* (2021) und *The Midnight Club* (2022). Sein Werk brachte ihm bereits einige Auszeichnungen, vor allem im Bereich des Drehbuchs, ein (URL Flanagan Mike).

Flanagan hat also viel Erfahrung, nicht nur mit dem Horrorgenre an sich, sondern vor allem auch mit dem Metier der Verfilmung literarischer Stoffe. Jedoch empfand er die Arbeit an *The Fall of the House of Usher* als etwas vollkommen Neues:

A lot of the stuff I do is a slow burn. *The Fall of the House of Usher* is a brush fire, [...] And we're gonna do it all to the music of one of the most intensely effective gothic horror writers. This is what we've been craving. A chance to just go ballistic on something. **The entire catalogue of Poe is wide open.** It's all public domain. We can cherry pick whatever we want and put it into one giant, crazy, heavy metal riff that's just blood-soaked and wild. In a sense, we get to blow off steam after five very emotional years. And it lets me play in a corner of the genre I haven't gotten to play in in a long time. It's a relief really. It's fun to have fun." (Squires 2021)

Im Gegensatz zu seinen anderen Adaptionen musste er sich also in diesem Fall nicht mit Urheberrechtsgesetzen herumschlagen, sondern konnte frei von Einschränkungen agieren. Des Weiteren soll er über diese Serie gesagt haben: „Näher an einen Giallo³³ komme ich nicht. Es ist wild. Es ist bunt und dunkel und blutgetränkt und böse und lustig und aggressiv und beängstigend und urkomisch“ (Reis 2022). Ob er damit Recht behalten soll und ob die Presse und das Publikum die Serie mit ähnlichen Augen sieht, wie ihr Schöpfer, wird im nächsten Punkt in Kürze behandelt.

4.4. Rezensionen zu *The Fall of the House of Usher*

Die Website imdb.com ist ein guter Ausgangspunkt, wenn man versucht, einen Einblick in die Rezensionen zu einem Film oder einer Serie zu bekommen. Benutzer der Plattform (das

³² *The Turn of the Screw*.

³³ Der Giallo ist ein italienisches Subgenre des klassischen Krimis, in dem der Schwerpunkt nicht unbedingt auf einer ausgeklügelten Handlung, sondern auf expliziten Morden, sexuellen Subtexten und dem hochgradig ästhetischen Handwerk hinsichtlich Kamera, Ausstattung, Lichtsetzung und Musik liegt (Reis 2022).

Publikum) haben einerseits die Möglichkeit, eigene Posts zu schreiben und das Gesehene mit bis zu zehn Sternen zu bewerten und sich somit miteinander Auszutauschen. Andererseits verlinkt die Website auch Rezensionen von professionellen Kritikern, um den Interessierten einen leichteren Zugang zu gewähren.

Im Falle von *Der Untergang des Hauses Usher* sind auf imdb 622 Benutzer- und 88 Kritikerrezensionen zu finden. Was diese Serie betrifft, scheiden sich die Geister im Publikum im höchsten Maße. Von einem bis zu zehn Sternen ist alles vertreten, von „langweilig und schlecht“ bis zu „Brillant“ alles zu lesen, und es scheint kein Konsens zu finden zu sein. Die Presse hingegen ist weniger geteilt in ihrer Meinung: Die Bewertungen sind durchaus positiv, wenn auch nicht überschwänglich. Vor allem das Drehbuch, die schauspielerischen Leistungen und die Ausstattung werden gelobt. Trotzdem scheint es als wäre zuweilen das Lob etwas verhalten, es kann jedoch nicht genau festgemacht werden, woran das liegt.

Was die Audiodeskriptionen anbelangt gibt es leider keine Hinweise, wie diese vom Zielpublikum angenommen und empfunden wurden. Dazu müssten Umfragen gemacht werden und das würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Es kann aber darauf eingegangen werden, wer für die ADs verantwortlich war.

4.5. Die Audiodeskriptionen von *The Fall of the House of Usher*

Wie in den vorangegangenen Unterkapiteln bereits erwähnt, verfügt die Mini-Serie *Der Untergang des Hauses Usher* über Audiodeskriptionen in sieben Sprachen, von denen 2 (Englisch, Deutsch) in der Analyse untersucht werden. In diesem Unterkapitel wird auf die Firmen und Menschen (soweit eruierbar) eingegangen, die für die ADs in diesen Sprachen verantwortlich waren. Diese Angaben sind in dem audiodeskribierten Abspann zu finden:

- Audio description created by VSI London, written by Lewis McKale and voiced by Joe McQuillan.
- Audiodeskription produziert von Netflix in Zusammenarbeit mit Adrenaline Studios London 2023.

Im Zusammenhang mit den Informationen zur Audiodeskription, die immer aufgeführt werden sollten, nennt der Netflix Style Guide: „Include AD post-house name, scriptwriter, and voice talent credits within the AD track, after the last frame of picture of the main program and before the end credit crawl“ (URL Audio Description Style Guide v2.5). Wie man von der oben

aufgeführten Abschrift gut erkennen kann, entspricht nur der englische Text diesen Vorgaben, denn in der deutschen Variante fehlen gewissen Elemente. Die deutsche Fassung erwähnt nämlich weder Verfasser*in noch Sprecher*in. Das Versäumnis, auf den /die „voice talent“ im Deutschen einzugehen, ist dadurch erklärbar, dass diese Funktion von einer computer-generierten Stimme übernommen wurde. Warum jedoch der Name der Beschreiber*in fehlt, bleibt unklar.

Folgende Ausführungen geben (wo möglich) einen etwas ausführlicheren Einblick in die Informationen, die im Abspann geliefert werden:

- **VSI London** ist eine im Jahre 1989 gegründeter Übersetzungsdiensleister. Dieser arbeitet mit über 700 Translator*innen aus mehr als 50 Ländern. Nebst Übersetzungen und Transkreation bietet das Unternehmen die ganze Bandbreite an audiovisueller Übersetzung an: Untertitelung (auch für Hörgeschädigte), Synchronisation, Audiobeschreibung und Voice-Over. Außerdem beschäftigt es sich mit Video- und Audio-Post-Produktion (URL VSI London).
- **Adrenaline Studios London** bieten jene Dienste an, die im Zusammenhang mit „Stimme“ stehen. Das heißt, sie fokussieren sich auf Synchronisation und Audiobeschreibung (URL Adrenaline Studios).
- **Lewis McKale** ist der Verfasser der Englischen AD. Laut seinem LinkedIn-Profil ist er einerseits Sänger und Songwriter und andererseits Audiodeskriptor sowie Sprecher. In seinem Profil wird jedoch nicht ersichtlich, dass er sich dem Studium der Translation gewidmet hätte (URL Lewis McKale).
- Zu **Joe McQuillan**, dem Sprecher der englischen AD können leider keine Informationen gegeben werden.

5. Analyse

5. 1. Forschungsfrage und Methodik

Bevor mit der Analyse begonnen werden kann ist es wichtig, sich den Forschungsansatz dieser Arbeit nochmals in Gedächtnis zu rufen. Anhand der Netflix Serie *The Fall of the House of Usher* wird eine vergleichende und evaluative Analyse durchgeführt. Darin soll gezeigt werden, wie in der Audiodeskription mit Horror umgegangen wird. Das heißt, dass zuerst analysiert wird, wie in der Miniserie mit den verschiedenen visuellen und auditiven filmischen Modi und Stilmitteln Horror erzeugt wird, danach erfolgt der Vergleich mit der Versprachlichung (in Englisch und Deutsch) der bildlichen Elemente, um zu sehen, ob und wie Horror auf diese Weise erzeugt werden kann. Es wird also eine Übersetzungskritik durchgeführt, die sich an, das in Kapitel 3, aufgeführte Beispiel von Brescia Zapata & Matamala 2020 anlehnen wird. Wie jener Artikel, bei dem es mit dem Umgang der Audiodeskription mit Gewalt ging, wird auch diese Masterarbeit den Umgang der AD, in diesem Fall mit dem Horror, in vier verschiedene Strategien unterteilen: Beibehaltung, Generalisierung, Auslassung und Spezifikation. Wobei man unter Beibehaltung versteht, dass das Ausmaß des Horrors in der Beschreibung „unverändert“ dargestellt wird. Bei der Generalisierung hingegen wird der Horror im Bild zwar erwähnt, dieser wird jedoch sprachlich nicht detailliert wiedergegeben was die Empfindungen, die in den Zuhörer*innen ausgelöst werden abschwächt. Bei der Auslassung, wie der Name schon sagt, geht es darum, dass gewisse schreckliche Bilder von der AD überhaupt nicht erwähnt werden. Letztlich handelt es sich bei der Spezifikation darum, dass in der Beschreibung mehr Informationen gegeben werden als grundsätzlich notwendig wären.

Wie zuvor bereits beschrieben verfügt die Serie über eine Aufteilung in acht Episoden, was in Summe einer Gesamtlaufzeit von etwas über acht Stunden entspricht. Der erste Schritt dieser Analyse war es alle Horrorsequenzen, die sich während der acht Stunden ereignen, zu identifizieren und zu benennen, es handelt dabei um insgesamt 25 Szenen. Bereits bei einer rein oberflächlichen Betrachtung fällt auf, dass diese sich grob in drei inhaltsbezogene Gruppen unterteilen lassen. Zehn längeren „Todesszenen“ (die das grausame Ableben verschiedener Charaktere darstellen), neun etwas kürzeren „Geisterszenen“ (in denen Roderick von den Geistern der bereits verschiedenen Ushers heimgesucht wird) und nur sechs, die inhaltlich weder in das eine noch das andere Schema passen. Da diese inhaltsbezogene Unterteilung, sich jedoch nur schwer auf andere Horrortexte und deren Audiodeskription übertragen ließe, und sie somit

für weitere Forschungen nur schwer einsetzbar wäre, wurde beschlossen das (in Kapitel 3 beschrieben) Kategoriensystem des Horrors nach Hanich als Ausgangspunkt dieser Analyse zu nehmen. Diese Kategorisierung ist allgemeingültig (da sie nur inhaltliche Faktoren nur am Rande mit einbezieht) und kann somit auf eine Vielzahl von Beispielen im Bereich des audiovisuellen Horrors angewendet werden.

In einem zweiten Schritt wurden also die 25 Horrorsequenzen von *The Fall of the House of Usher* mit den fünf, von Hanich erarbeiteten, Horrorvarianten verglichen: Direct Horror (DH), Suggested Horror (SH), Cinematic Shock (CS), Cinematic Dread (CD) und Cinematic Terror (CT).

Tabelle 1: Auflistung der 25 Horrorszenen, der Episode, der sie entstammen und der verschiedenen Kategorien Hanichs denen sie angehören.

Ep.	Titel der Szene	DH	SH	CS	CD	CT
1	Das zweite Begräbnis			✓		
1	Elizas und Longfellows Tod	✓	✓	✓	✓	
2	Prosperos Geist	✓		✓		
2	Prosperos Tod	✓				
3	Camilles Geist	✓				
3	Pluto	✓			✓	
3	Camilles Tod	✓			✓	
4	Napoleons Geist	✓		✓		
4	Napoleons Tod I	✓		✓		
4	Juno und Prosperos Geist	✓				
4	Napoleons Tod II	✓				
5	Victorines Geist	✓		✓		
5	Victorine im Büro		✓			
5	Victorines Tod	✓			✓	
6	Schlafmangel	✓		✓	✓	
6	Tamerlanes Geist	✓		✓		
6	Tamerlanes Tod				✓	
7	Die Zange		✓			
7	Fredericks Geist	✓				
7	Fredericks Tod	✓			✓	
8	Annabelles Geist	✓				
8	Griswolds Mord		✓			
8	Lenores Geist		✓			
8	Leichenregen	✓				
8	Madelines und Rodericks Tod	✓		✓		

Wie man an der oben angeführten Tabelle gut erkennen kann, ist eine der Kategorien in der Miniserie überhaupt nicht vertreten und zwar ist das der Cinematic Terror. Hanich beschreibt diese Form des Horrors als besorgte Erregung in der das Publikum mit den Charakteren, die um ihr Leben kämpfen, mitfiebern und hoffen, dass diese sich aus den Klauen des Bösen retten

können. Es gibt zwei Gründe weswegen diese Variante in *The Fall of the House of Usher* nicht vertreten ist, einerseits ist sich das Publikum, vom Beginn der Erzählung an, bewusst, dass alle Ushers sterben werden, was keinen positiven Ausgang der Geschehnisse zulässt und somit keine besorgte Erregung aufkommen lässt. Andererseits werden jene Figuren, die auf grausame Weise sterben, auf eine solche Weise charakterisiert und dargestellt, das die Zuschauer*innen eigentlich keine Empathie für sie empfinden können. Es sind allesamt verachtenswerte Subjekte, die ihre Todesstrafe verdient zu haben scheinen. Auch dieser Punkt spricht dafür, dass die Besorgnis (die mit CT in Verbindung gebracht wird) nicht entstehen kann.

In dieser Serie kommen vier Szenen (16 %) vor, die als Suggested Horror (SH) oder furchteinflößende Vorstellungen beschrieben werden können. In diesen Fällen wird der Schrecken nicht durch bildliche Modi aufgebaut, sondern wird, viel mehr, über auditive Hinweise in der Vorstellung des Publikums zum Leben erweckt (vgl. Kapitel 3). Diese Art des Horrors ist, für Blinde und Sehbehinderte Menschen gleichermaßen zugänglich wie den Zuschauer*innen und bedarf daher keiner speziellen AD. Diese Szenen werden somit nicht in der folgenden Analyse behandelt.

In einem Interview mit *Bloody Disgusting* im Oktober 2021 soll Mike Flanagan über die Serie gesagt haben: „[it is] over the top and just violent and insane and horrific as anything I have ever done“ (Squires 2022), es ist also nicht verwunderlich, dass der direkte Horror (DH) mit 19 Sequenzen (76 %), die am häufigsten vertretene Kategorie in *The Fall of the House of Usher* ist. Darauf folgt der Cinematic Shock (CS) der 9 Mal (36 %) vertreten ist und letztlich die angstvolle Erwartung (CD), die 7 Mal (28 %) vorkommt. Aus der Tabelle wird ebenfalls ersichtlich, dass vor allem die längeren Szenen aus mehreren Sequenzen und Horrorvarianten zusammengestellt sein können. Diese „Zusammenstellungen“ der Kategorien nach Hanich machen, mit 12 Vorkommnissen, fast die Hälfte der ermittelten Szenen aus.

Es würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen 21 Szenen ausführlich zu betrachten, deshalb wurden fünf Beispiele ausgewählt, die einerseits einen guten Einblick liefern wie die Filmemacher*innen, in dieser Serie, mit verschiedenen Horrorelementen gearbeitet haben und die andererseits so viele Übersetzungsstrategien wie möglich enthalten.

5. 2. Das zweite Begräbnis oder „Die schaurige Erinnerung an den Tod“ – Cinematic Shock

5. 2. 1. Analyse des filmischen Horrors

Die erste hier beschriebene Horrorsequenz spielt sich in weniger als dreißig Sekunden ab (Ep. 1: 00:30 – 00:58) und befindet sich ganz zu Beginn der ersten Folge, weshalb in diesem Fall auf einen Kontext der Szene verzichtet werden kann. Die Zuschauer*innen kennen weder die Charaktere, die sie sehen, noch wissen sie, welcher Erzählstruktur die Narration folgen wird. Wie bereits zuvor besprochen ist die Chronologie der Serie nicht linear gestaltet, sondern springt durch die verschiedenen Zeitebenen. Die Serie beginnt eigentlich am Ende der Erzählung, während des Begräbnisses von Victorine, Tamerlane und Frederick (der ältesten Usher-Kinder), noch bevor Roderick mit seinem „Geständnis“ beginnt. Was dem Publikum zunächst gezeigt wird, ist eine große Kirche, in der drei Särge aufgebahrt sind. Ein Geistlicher hält eine Predigt (die aus zusammengewürfelten Strophen verschiedener Poe-Gedichte besteht), während nur eine Handvoll Trauergäste ihm mehr oder eher weniger andächtig zuhören.

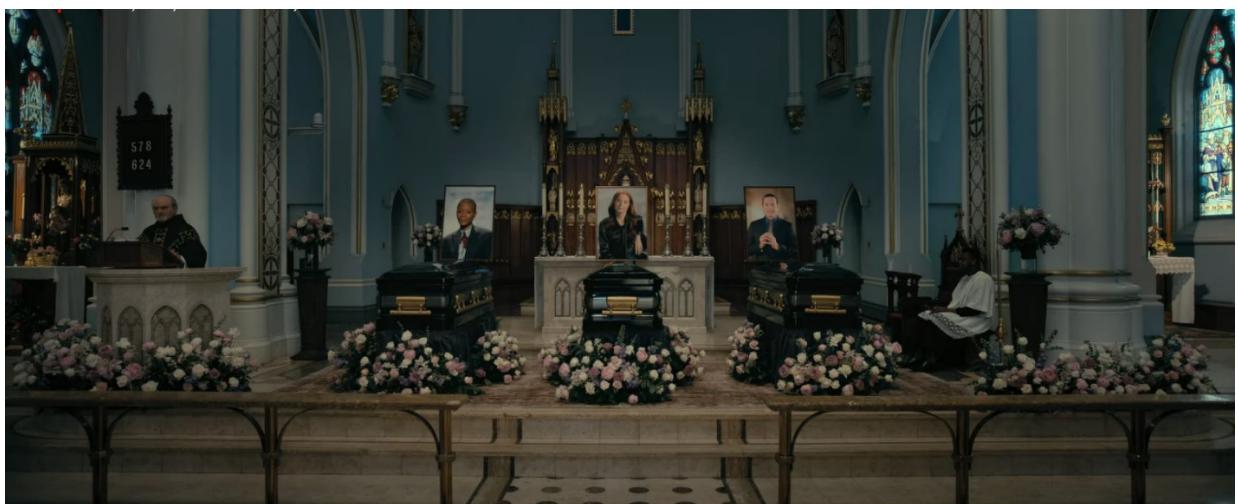
Nach dem „Establishing Shot“ (der Totale, die die Zuschauer*innen in den Schauplatz einführt) der Kirche mit den drei Särgen und fast leeren Bänken ist die Kamera einen Großteil der Zeit in einer Großaufnahme auf den auf einer der Kirchenbänke sitzenden Roderick gerichtet, der in seinen Gedanken versunken zu sein scheint. In der Reihe hinter ihm sitzt seine Enkelin Lenore, die bemerkt, dass etwas mit ihm nicht stimmt (sie wird ihn später darauf ansprechen). Diese längere Einstellung ist unterbrochen von extrem kurzen, blitzartigen, Einblendungen, die die entsetzlichen Momente kurz vor dem Tod jedes einzelnen seiner Kinder zeigen (siehe folgende Screenshots). Zwischen jedem dieser „Gedankenblitze“ wird wieder zurück auf Rodericks Großaufnahme geschnitten (dies nennt sich eine Parallelmontage), während sein Gesicht sich allmählich in Trauer und Schmerz verzieht. Wie man anhand der Screenshots unten gut erkennen kann, sind die Bilder, die die letzten Momente der Kinder zeigen, speziell bearbeitet worden. Einerseits wurde der Fokus so gehalten, dass er auf den Gesichtern der Opfer liegt und der Hintergrund deshalb verschwimmt (dies ist auf den Screenshots schwerer zu erkennen, da sie Momentaufnahmen von bewegten Bildern darstellen und diese deshalb meist sowieso etwas verschwommen wirken). Andererseits ist jedem der Kinder eine eigene Farbe zugeteilt worden, was durch den Einsatz eines monochromen Farbilters erreicht wurde. Die Aufnahmen von Prospero und Camille fallen hier etwas aus dem Rahmen, da der verwendete Filter viel weniger deckend ist als bei den anderen vier und die Monochromie somit von anderen

Farben durchbrochen wird. Es würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen, an dieser Stelle genauer auf die Farbenlehre und die darin enthaltenen gesellschaftlichen und psychologischen Implikationen einzugehen. Außerdem hat die Farbgebung keine Auswirkungen auf den dargestellten Horror und ist somit für die Fragestellung dieser Arbeit wenig relevant. Der Schrecken wird in fünf der sechs Bilder vor allem durch die Angst in den Augen der dargestellten Figuren übermittelt (Screenshots 4-8). Bei Screenshots 3 und 8 kommt noch deren Entstellung im Tode hinzu (möglich gemacht durch den Einsatz von SFX-Make-Up), denn 3 zeigt zwei von Säure zerfressene Leichen und 8 Frederick mit blutgetränktem Oberkörper.

Auf der Ebene des Tons ist die fortlaufende Predigt des Geistlichen untermalt von einer schaurigen extradiegetischen Musik mit dem Einsatz vieler Streichinstrumente. Während der Parallelmontage schwillt die Musik an und wird etwas lauter. Sie imitiert gezielt die Geräusche, die mit den gezeigten Todesszenen in Verbindung stehen, in genau dem Augenblick, in dem diese im Bild erscheinen. Für Prospero, Camille und Napoleon sind dies Schreie, während es sich bei Victorine eher um ein erschrockenes Ausatmen handelt. Bei Tamerlane und Frederick hingegen hört man das Geräusch, das von den todbringenden Gegenständen ausgeht: das Klirren von Glas (Tamerlane) und das Schwingen eines Pendels (Freddy).

Anhand dessen, was oben beschrieben wurde, kann man erkennen, dass diese Sequenz nach Hanichs Kategorisierung dem Cinematic Shock zugeordnet werden kann, denn sie stellt eine kurze, sehr komprimierte Form der Angst dar, in der bedrohliche Ereignisse unerwartet über die Zuschauer*innen hereinbrechen (Hanich 2010: 127).

5. 2. 2. Analyse und Vergleich der ADs



Screenshot 1: Establishingshot, die Särge mit den Bildern der Verstorbenen



Screenshot 2: Der gedankenverlorene Roderick und Lenore in der Kirche.



Screenshot 3: Prosperos säureverbrannter Körper in einer Totenkopfmaske liegt auf dem Leichnam seiner Freundin Jenny.



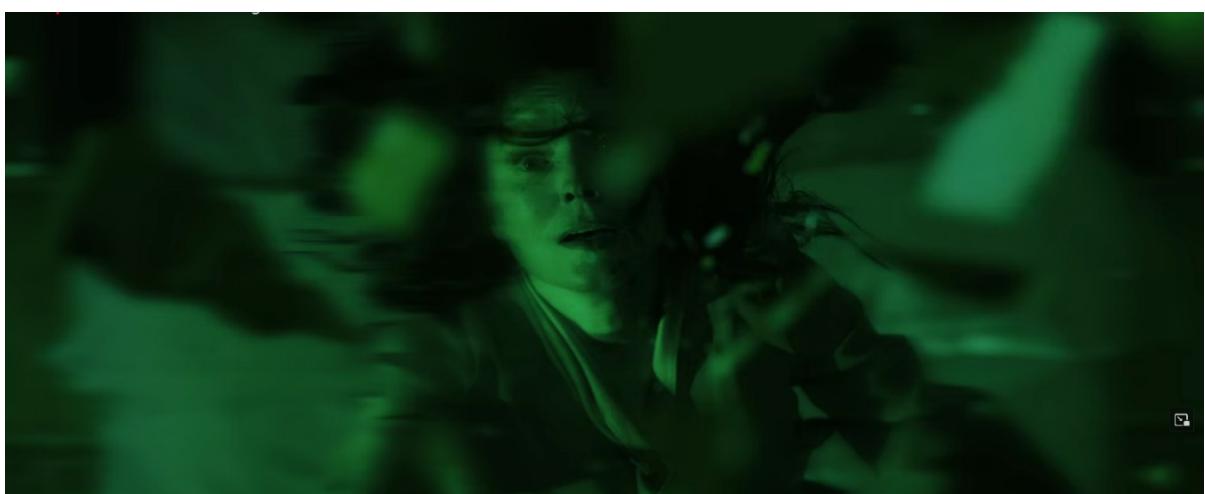
Screenshot 4: Camille kurz bevor sie in einem Labor von einer wütenden Schimpanse angegriffen wird.



Screenshot 5: Napoleon kurz bevor er einer dämonischen Katze nachjagt und vom Balkon stürzt.



Screenshot 6: Victorine wie sie sich vor dem Leichnam ihrer Lebensgefährtin ein Messer in die Brust rammt.



Screenshot 7: Tamerlane wie sie von den Scherben eines Spiegels aufgespießt wird.



Screenshot 8: Frederick wie er in einem Abrisshaus von einem scharfkantigen Trümmerstück in zwei Hälften gesägt wird.

AD	A mustachioed mourner recalls flashbacks of peoples terrified expressions.	Fünf Gäste sind da.
Soundtrack	[Schaurige extradiegetische Musik schwilkt an und wird lauter]	[Schaurige extradiegetische Musik schwilkt an und wird lauter]
Geistlicher	<i>The spirits of the dead who stood In life before thee are again In death around thee—and their will. Shall overshadow thee: be still. And the mist upon the hill, Shadowy—shadowy—yet unbroken, Is a symbol and a token— How it hangs upon the trees, A mystery of mysteries!</i>	<i>Dem »Leben«, nun frei. Sei still in jener Öde Weben, das nicht Alleinsein ist - es sind die Geister derer, die im Leben vor dir gestanden</i>
AD		Ein Grauhaariger schaut vor sich hin. Rasch wechselnde Aufnahmen. 1. Eine Person mit Totenkopfmaske. 2. Eine Weißhaarige hält sich die Hand vor den Mund. 3. Ein Bärtiger schreit. 4. Eine schwarze Frau mit Glatze schnappt nach Luft. 5. Vor einer Rothaarigen fallen Scherben. 6. Blutüberströmt liegt ein Mann auf dem Rücken. Zurück in der Kirche.

Betrachtet man den in der Tabelle wiedergegebenen Text, so fallen einem zwei Unterschiede zwischen der englischen und der deutschen Audiodeskription sofort ins Auge, ohne dass man

die Worte zu lesen braucht. Die in dem vorhergehenden Unterkapitel beschriebene schaurige Parallelmontage beginnt genau in dem Moment, in dem der Geistliche von „the spirit of the dead“ spricht, als würden Rodericks Gedanken von diesen Worten ausgelöst. Die englische AD beschreibt diese Erinnerungen also noch bevor sie eintreten, während die deutsche sie etwas später beschreibt. Der Zeitpunkt des Einsetzens der Beschreibung hat in diesem Fall keinen besonderen Einfluss auf die Übertragung des Horrors aus der bildlichen Ebene, denn es gibt in dieser Sequenz keine „natürlichen Geräusche“³⁴, die es in jenem Augenblick zu erklären gilt, in dem sie entstehen, um die Spannung des Horrors zu wahren. Oben wurde gesagt, dass die Musik während der Parallelmontage verschiedene Geräusche imitiert, die die gezeigten Todesmomente untermalen. Dies ist zwar ganz klar der Fall, es ist jedoch fraglich, ob dies bei einmaliger Visionierung und wenn man den Rest der Serie noch nicht kennt ebenso auffallen würde, wie wenn man sich eingehender mit der Sequenz auseinandersetzt, um diese zu analysieren. Auf der Ebene des Tons wird der Horror also durch das Anschwellen der Musik hervorgerufen und unterstützt, diese hat jedoch keinen Einfluss auf den Moment, in dem die AD dazugeschaltet werden sollte.

Auch unschwer zu erkennen ist, dass der englische Text viel kürzer ist als der deutsche. Sieht man sich alle fünfundzwanzig Horrorszenen dieser Serie an, so ist dieser Unterschied sehr häufig zu verzeichnen. Es stellt sich die Frage, ob dieser Umstand einen Einfluss darauf hat, ob und wie der Horror vom Bild in die AD übertragen wurde. Die Antwort auf diese Frage wird je nach Sequenz anders ausfallen. In diesem Fall erzielt das englische „ein schnauzbärtiger Trauergast erinnert sich an Flashbacks panischer Menschen“ durch den Einsatz des Adjektivs „terrified“ ein Minimum an Anlehnung an den im Bild gezeigten Horror. Die Beschreibung erklärt jedoch weder, von wie vielen Leuten die Rede ist, noch, dass diese in Abfolge und einzeln in die Parallelmontage eingefügt wurden. Es wird auch nicht angesprochen, dass die Zuschauer*innen die letzten drei „terrified people“ bereits im Establishingshot als Fotos auf den Särgen gesehen haben und dass es sich somit um deren Begräbnis handelt. Dies ist insofern für die Entstehung des Horrors wichtig, weil es den Zusehenden zeigt, dass diese drei Menschen, deren Beerdigung sie beiwohnen, aufgrund von Gewalteinwirkung verstorben sind und nicht auf natürliche Weise.

In der deutschen AD werden mehr Details geliefert. Es wird erklärt, dass es sich bei der Parallelmontage um „rasch wechselnde Aufnahmen“ handelt und die gezeigten Figuren sowie

³⁴ In Kapitel 3 wurden diese als jenen Geräusche definiert, die mit einer bestimmte Aktion synchronisiert sind wie z.B. Knarren einer Tür im Wind.

die Aktion der Momentaufnahme werden in aller Kürze eingeführt. Doch reicht das aus, um dem blinden und sehbehinderten Publikum denselben Horroreffekt zu übermitteln, der den Sehenden zuteilwird? Auch in diesem Fall muss die Frage mit einem klaren „Nein“ beantwortet werden, denn die Beschreibungen 1. bis 5. enthalten keine Attribute, die darauf schließen lassen würden, dass etwas besonders Schreckliches im Gange ist. Auch in deutschen AD kommt nicht zur Geltung, dass es sich bei den „Gedankenblitzen“ um die Todesmomente der Gezeigten handelt. Nur Nummer 6. gewährt einen Einblick in den Schrecken des Augenblicks, da hier das Adjektiv „blutüberströmt“ zum Einsatz kommt. Die Angst, die die Figuren während dieser kurzen Momente dank der Mimik ihrer Darsteller*innen ausstrahlen (die im Englischen so summarisch abgehandelt wurde) wird hier in keiner Weise erwähnt. Es handelt sich in diesem Beispiel demnach sowohl bei der englischen wie bei der deutschen Audiodeskription um eine stark generalisierende Art der Beschreibung, die den bildlich erzeugten Horror nicht wiederzugeben vermag.

5. 3. Der Tod der Eltern oder „Die Wiedergängerin“ – Von Cinematic Dread über Cinematic Shock zu Direct Horror

5. 3. 1 Kontext und Inhalt der Szene

Wie *Das zweite Begräbnis* findet diese Szene sehr früh in der Serie statt (Ep. 1: 15:00 – 19:10), noch in der ersten Hälfte der ersten Folge. Diese heißt „Mitternacht, von Gram umschattet“ (ein Zitat aus Poes *The Raven*). Roderick hat soeben mit seinem „Geständnis“ an den Staatsanwalt Auguste Dupin begonnen. Er erzählt von seiner Kindheit und dem kalten und abweisenden Vater, der nie irgendetwas mit seiner Schwester oder ihm zu tun haben wollte. Roderick und Madeline sind Teenager, als ihre Mutter schwer erkrankt. Eliza Usher ist streng religiös und glaubt, dass Gott den Menschen Krankheiten auferlegt, um ihren Glauben zu testen, deshalb sträubt sie sich, einen Arzt zu Rate zu ziehen. Nach langem Leiden stirbt sie in ihrem Bett. Die Zwillinge rufen nicht um Hilfe, sondern beerdigen ihre Mutter im Garten hinter dem Haus. In jener Nacht zieht ein gewaltiger Sturm auf, der die Geschwister weckt. Roderick sieht aus dem Fenster und bemerkt das leere Grab. Der Strom fällt aus und in der Dunkelheit suchen die Jugendlichen nach Eliza. Diese greift ihren Sohn an, lässt aber noch rechtzeitig von ihm ab. Stattdessen begibt sie sich auf das Grundstück der Longfellows, wo sie William erdrosselt und dann selbst tot umfällt.

5. 3. 2. Analyse des filmischen Horrors

Die Beleuchtung ist, wie in Kapitel 3 bereits beschrieben, ein besonders wichtiges Stilmittel in den audiovisuellen Medien. Was die Beleuchtung dieser Szene betrifft, so besteht diese während der gesamten vier Minuten und zehn Sekunden aus rasant wechselnden Augenblicken der Dunkelheit (denn die Nacht ist regnerisch, also mondlos, und der Sturm hat zu einem Stromausfall geführt) und der grellen Erleuchtung der Figuren und des Sets durch ein konstantes eng aufeinander folgendes Niederfahren von Blitzen. Die Bilder, die von den „Blitzen“ erhellt werden, wurden mit einem grün-gräulichen Filter belegt (auf den Screenshots unten ist dies gut zu erkennen). Der Einsatz des Filters kann verschiedene Gründe haben: Einerseits erinnert er an ein Verfahren namens „Amerikanische Nacht³⁵“, das eingesetzt wird, um Aufnahmekosten zu senken. Andererseits kann die Verwendung des Filters auch daran liegen, dass es sich bei dieser Szene um eine Rückblende in eine ferne Vergangenheit (ins Jahr 1962) handelt. Diese Rückblenden werden in der gesamten Serie mit einem leichten Sepiafilter belegt, um sie von jenen in die nahe Vergangenheit zu unterscheiden. Es könnte sich auch um eine Verbindung beider Maßnahmen handeln, da die Kombination des Sepiafilters mit dem Polarisierungsfilter der Amerikanischen Nacht in so einem Grünstich resultieren könnte. Nur die Zeitspanne des filmischen Schocks, als die Geschwister das Haus betreten, um nach ihrer Mutter zu suchen, fällt konstant dunkler aus (Screenshots 15 bis 19). Diese Veränderung kann mit dem Set-Wechsel vom Garten in das Haus erklärt werden: Die Blitze haben im Haus weniger Leuchtkraft, aber sie sind hier ebenfalls ein wichtiges Stilmittel, um den gewünschten Schockeffekt der plötzlichen und überrumpelnden Sichtbarkeit Elizas zu erzeugen. Ihre Kinder sowie das Publikum wissen zwar, dass sie sich irgendwo im Haus aufhalten muss, denn die von ihr hinterlassenen Spuren (Screenshot 12 bis 14) weisen darauf hin, trotzdem kann man nicht anders als zu erschrecken, als ein besonders heller Blitz sie unvermittelt aus der kompletten Dämmerung der Küche hervorhebt.

Die Kamera ist in der gesamten Szene recht mobil, es gibt einige Kamerafahrten. Zum Beispiel folgt die Kamera nach der Großaufnahme des leeren Grabes den Spuren, die Eliza hinterlassen hat, ins Haus oder einer wütenden Eliza auf ihrem Weg zum Haus der Longfellows. Dies bedeutet auch, dass es wenige Schnitte gibt und die jeweiligen Einstellungen somit recht lang sind, womit sie den Zuschauer*innen die Zeit geben, jedes Bild und die darin enthaltenen

³⁵ Aufnahme von Szenen, die im Film später als Nachtszenen erscheinen, bei Tageslicht. Um den Nachteffekt zu erreichen, wird die Abdunkelung der vorfilmischen Szene durch Polarisations-Filter und durch Unterbelichtung erreicht. Zugleich wird darauf geachtet, dass das Lichtmuster der Szene auf „Nacht“ hindeutet. (Wulff o.J.a).

Details genau zu betrachten. Es kann also erwartet werden, dass die ADs in dieser Szene ebenfalls über einen reichen Informationsgehalt verfügen. Die bevorzugte Einstellungsgrößen sind in diesem Fall die Nah- und die Großaufnahme, was die Reaktionen (Gestik und Mimik) der Figuren auf die verstörenden Ereignisse gut zur Geltung kommen lässt (siehe Screenshots 15 bis 19 u. a.). Das Schauspiel der Darsteller*innen leistet in dieser Szene einen besonders großen Beitrag zu der Entstehung des Horrors. Das Publikum erlebt durch die langsame Bildabfolge und die Nähe der Einstellungen die Verzweiflung und Angst der Zwillinge fast am eigenen Leib.

Die Tonspur ist in diesen vier Minuten eher karg besiedelt. Es tobt zwar von Anfang an der Sturm, der eine Geräuschkulisse aus Regen, Donnern und dem tosenden Wind mit sich bringt, die (ab ca. Minute 16: 00 bis 17:30) vom extrem lauten Schwingen des Pendels einer Standuhr im Wohnzimmer überlagert wird, doch kommt Musik erst recht spät zum Einsatz und der Dialog in der Szene ist spärlich und wird in großen Abständen eingesetzt. Sowohl das Ge töse des Sturms, als auch das Schlagen des Pendels (das an ein mechanisches Herz erinnert) führen jedoch zu einer beängstigenden und unheilvollen Stimmung, die durch das Schweigen der Charaktere noch unterstützt wird. Die extradiegetische Musik setzt in dem Moment ein, in dem Eliza Roderick würgt. Sie beginnt sehr leise mit Streichinstrumenten, die den nervenaufreibenden Moment untermalen. Sie verändert sich, als Eliza von ihm ablässt und sich Richtung Longfellow-Grundstück bewegt, dann schwollt das Volumen an und sie wird lauter. Paukenschläge skandieren eine Art Marschtempo, das nahtlos mit den Bildern von Elizas Rachezug verschmilzt. Als Eliza dann auf Longfellow trifft und ihn zu Tode würgt, schwollt die Musik weiter an und wird schreiend laut und dissonant, um das Bild der Furie, in die sich die Wieder gängerin verwandelt hat, zu unterstützen.

5. 3. 3. Analyse und Vergleich der ADs

Nachdem die wichtigsten Horrorstilelemente der Szene nun eingeführt wurden, wird es Zeit, zu betrachten, ob und wie diese in den Audiodeskriptionen zur Geltung kommen. Es würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen, die Abschrift der gesamten 290 Sekunden unter die Lupe zu nehmen, also konzentriert sich die Analyse auf bestimmte Abschnitte, in denen der Horror seine Wirkung entfalten soll, oder die andere wichtige Merkmale der Erzählung beinhalten, wie es in diesem ersten Ausschnitt der Fall ist.

5. 3. 3. 1 Auschnitt 1 – Cinematic Dread

Wie in Kapitel 3 bereits gesagt wurde, ist Cinematic Dread eine eher inhaltsbezogene Variante des Horrors. Verletzliche Charaktere betreten, dabei einen dunklen und verlassenen Ort, an dem eine Gefahr auf sie lauert, genau wie Roderick und Madeline in dieser Sequenz, als sie in einer stürmischen Nacht nach ihrer wiederauferstandenen Mutter suchen. Hanich hat trotz der Inhaltsverbundenheit dieser Kategorie einige formale Aspekte beschrieben, die häufig damit in Verbindung gebracht werden, z. B. längere Einstellungen und eine unaufdringliche Tonspur. Beides stimmt, wie zuvor gezeigt wurde, mit dem hier beschriebenen Ausschnitt überein. Diese Sequenz ist somit ein sehr gutes Beispiel für die angstvolle Erwartung, wie diese Form des Horrors im Deutschen genannt werden könnte.



Screenshot 9: Nahaufnahme, hell erleuchtet durch einen Blitz, zeigt der junge Roderick aus dem Fenster auf das leere Grab.



Screenshot 10: Detailaufnahme, leeres Grab mit zerbrochenem Sarg.



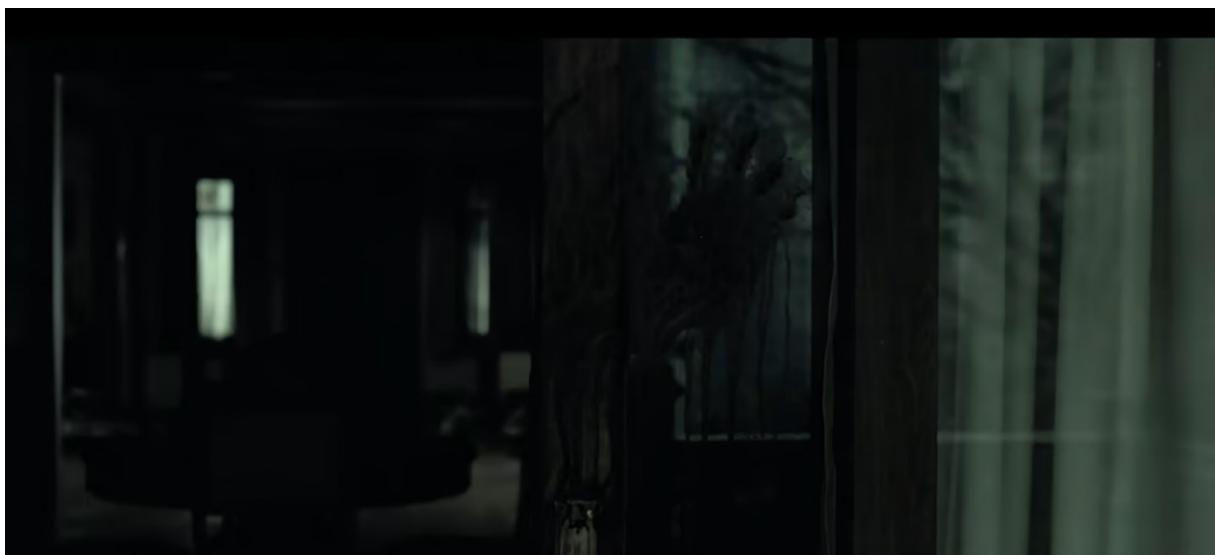
Screenshot 11: Totale, die Geschwister stehen im Regen vor dem leeren Grab.



Screenshot 12: Detailaufnahme der Spuren um das Grab.



Screenshot 13: Detailaufnahme der Fußspuren die vom Grab ins Haus führen



Screenshot 14: Detailaufnahme eines schlammiger Handabdruck an der Verandatüre.

Madeline	What ist it?	Was ist?
Soundtrack	[Der Schalter einer Lampe klickt]	[Der Schalter einer Lampe klickt]
AD	<p>Madeline turns on the lamp and sits up. Roderick points outside where splintered bits of coffin lay strewn about the now exposed grave. The lamp goes out, plunging them into darkness. The siblings hurry out into the garden and study the empty grave and waterlogged soil.</p>	<p>Sie schaltet eine Nachttischlampe ein. Ihr Bruder deutet aus dem Fenster. Im Garten ist das Grab offen, der Sargdeckel zerschlagen. Die Nachttischlampe flackert und geht aus. Bei strömendem Regen kommen Roderick und Madeline in Schlafanzügen in den Garten. Entgeistert treten sie an das Grab.</p>

	<p>Remaining stationary, they turn towards each other and notice a trail of footsteps forming.</p> <p>The muddy footsteps climb the stairs, move across the porch and into the house.</p> <p>A muddy handprint appears on the doorframe.</p> <p>Silent, the siblings step into the dark house.</p> <p>Flashes of lightning illuminate the interior before plunging it into darkness repeatedly.</p>	<p>Im und neben dem Grab liegen Holzbretter des zerstörten Sargdeckels. Der Sarg selber ist mit Erde gefüllt. Die Geschwister bemerken Fußspuren im nassen Boden, sie führen zur Verandatreppe, an der Außenseite des Hauses, weiter die Stufen hinauf und über die Veranda zu einer Fußmatte im Haus.</p> <p>Auf einer der zwei Schiebetüren sind lange Spuren schmutzigen Wassers, sie stammen von einem schlammigen Handabdruck.</p> <p>Zögerlich gehen Roderick und Madeline den Spuren nach und betreten das Haus.</p>
Soundtrack	[Das hin und her Schwingen eine Pendels einer Standuhr setzt ein]	[Das hin und her Schwingen eine Pendels einer Standuhr setzt ein]
Roderick	<i>Mum?</i>	<i>Mum?</i>

Im vorherigen Unterkapitel wurde bereits beschrieben, dass in dieser Sequenz die Tonspur verhältnismäßig frei ist. Die Eindrücke und Details, die auf der Ebene des Bildes geliefert werden, sind jedoch zahlreich und wichtig. Es ist also zu erwarten, dass die Audiodeskription an dieser Stelle genau und ausführlich beschreibt, was zu sehen ist. Diese Erwartung wird erfüllt, wie die oben wiedergegebene Niederschrift beweist: die AD ist lang und detailgetreu.

Vergleicht man den englischen und den deutschen Text miteinander, so bemerkt man, dass die Unterschiede nicht groß sind. So beziehen sich sowohl das Englische wie auch das Deutsche mit großer Genauigkeit auf Screenshots 9 und 10: „Roderick points outside where splintered bits of coffin lay strewn about the now exposed grave“ vs. „Ihr Bruder deutet aus dem Fenster. Im Garten ist das Grab offen, der Sargdeckel zerschlagen“. Bei Screenshot 12 wird dieser Sachverhalt im Deutschen nochmals spezifiziert, indem gesagt wird: „Im und neben dem Grab liegen Holzbretter des zerstörten Sargdeckels. Der Sarg selber ist mit Erde gefüllt.“ Der englische Text hingegen umgeht eine Wiederholung und beschreibt: „[...] and study the empty grave and waterlogged soil.“ Diese Beschreibung ist zwar ebenfalls zutreffend, besitzt aber nicht die gleiche Aussagekraft wie das Deutsche, da der Gewaltakt der Zerstörung des Sargs in einer nüchternen und summarischen Beschreibungsweise untergeht. Die Richtlinien für die Erstellung von Audiodeskriptionen besagen (wie in Kapitel 2 bereits besprochen wurde), dass Wiederholungen in ADs vermieden werden sollten. Dies könnte die Entscheidung des englischen Beschreibers erklären, beim zweiten Mal die zerstörten Holzbretter zu ignorieren und eine Umschreibung dafür zu finden. Es mutet jedoch etwas seltsam an, dass kurz darauf

das Adjektiv „muddy“ in zwei aufeinanderfolgenden Sätzen in der gleichen Position, zu Beginn des Satzes, zur Anwendung kommt und somit an dieser Stelle kein Versuch getätigt wurde, ein erneutes Auftreten desselben Wortes zu vermeiden.

Die oben beschriebene wiederholte Erwähnung der zerstörerischen Gewalt, mit der sich Eliza aus dem Grab befreien musste, erfolgt jedoch auch auf der bildlichen Ebene (wie Screenshots 10, 11 und 12 zeigen). Sie ist wichtig für die Erzeugung von Horror an dieser Stelle, denn die Kraft, die Eliza für ihren Ausbruch anwenden musste, ist gewaltig, eigentlich übernatürlich, vor allem wenn man bedenkt, dass Eliza von Jahren der Krankheit und Bettlägerigkeit geschwächt ist und dass die von Regen durchnässte Erde viel schwerer ist als trockene Erde. Das Publikum wird im deutschen Text somit darauf vorbereitet, dass ungeahnte Kräfte in der Wiedergängerin Eliza schlummern, während dies im englischen Text nicht auf die gleiche Weise hervorgehoben wird.

Des Weiteren verwendet die deutsche AD in diesem und im nächsten Ausschnitt Adverbien, die eine interpretierende Wirkung haben. So treten die Geschwister „entgeistert“ ans offene Grab und gehen „zögerlich“ den Spuren nach. Diese Auslegungen sind in dieser Sequenz jedoch angebracht, da sie dabei helfen, ähnliche Emotionen in den Zuhörenden zu wecken, wie die Bilder bei den Sehenden.

Dies ist also ein Beispiel, bei dem die Übersetzungsstrategie der deutschen Audiodeskription als beibehaltend beschrieben werden kann, da sie, wie oben erklärt wurde, Faktoren hervorhebt, die für die Entstehung des Cinematic Dread sehr wichtig sind. Da die gleichen Aspekte im Englischen vernachlässigt wurden, kann man sagen, dass die englische AD eher „generalisierend“ übersetzt wurde.

5. 3. 3. 2. Ausschnitt 2 – Cinematic Shock

In diesem Ausschnitt haben Roderick und Madeline das leere Grab bereits entdeckt und sind den Spuren ins dunkle und scheinbar leere Haus gefolgt. Zögerlich und besorgt haben sie sich auf der Suche nach ihrer Mutter durch das Wohnzimmer bewegt und sind nun vor einer offenen Küche zu stehen gekommen. Die in 5. 2. analysierte Sequenz hat bereits der Kategorie Cinematic Shock angehört, wobei es sich um einen kurzen heftigen Schrecken handelt, der durch etwas Unerwartetes ausgelöst wird. In diesem Beispiel kann man allerdings eigentlich nicht sagen, dass Eliza gänzlich unerwartet auftaucht (die Kamera, die die Geschwister und somit auch das Publikum begleitet, folgt ja deren Spuren). Elizas Heraustreten aus der in Dunkelheit

gehüllten Küche und die rasante Weise, in der sie sich auf Roderick stürzt und ihn angreift, kann trotzdem als Cinematic-Shock-Moment betrachtet werden, denn auch wenn ihr Erscheinen auch nicht völlig unerwartet auftritt, ist es doch sehr plötzlich und die Heftigkeit ihrer Wut ist überraschend, was durchaus einen Jump Scare auslösen kann.



Screenshot 15: Roderick steht vor der dunklen Küche in der Eliza lauert.



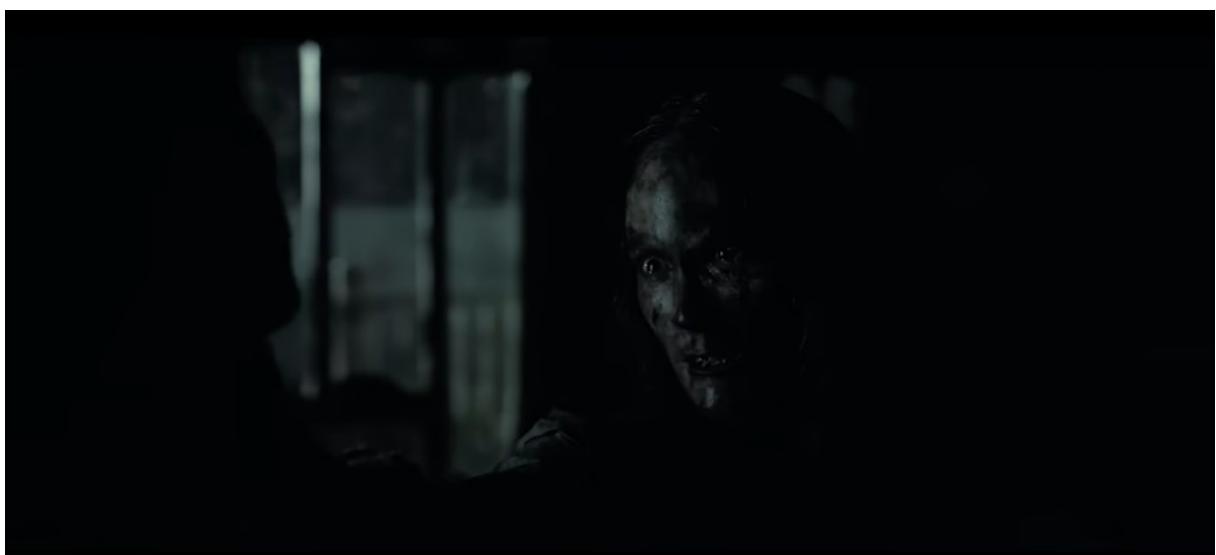
Screenshot 16: Angstlich zeigt die junge Madeline auf etwas hinter ihrem Bruder.



Screenshot 17: Nahaufnahme hinter Roderick steht die wieder auferstandene Eliza.



Screenshot 18: Eliza würgt ihren Sohn, während sie ihn gegen einen Türpfosten pressst.



Screenshot 19: Großaufnahme von Elizas wütendem Gesicht.

AD	Madeline's eyes widen and suddenly shaking, she points towards Roderick. Eliza stands in the kitchen.	Die Küche liegt im Dunkeln. Flüchtig erhält ein Blitz eine darin stehende Gestalt. Madeleine reißt die Augen auf und starrt ihren Bruder an. Langsam hebt sie den Zeigefinger und verzerrt panisch das Gesicht. Roderick fährt herum.
Soundtrack	[Extradiegetische Musik setzt ein]	[Extradiegetische Musik setzt ein]
AD	Hands outstretched Eliza advances towards Roderick and pins him against the wall by his throat.	Zornig marschiert Eliza auf ihn zu, würgt ihn mit einer Hand und lässt ihn gegen einen Türrahmen knallen.

Im Gegensatz zum englischen Text, erwähnt die deutsche Beschreibung zu Beginn den Umstand, dass es zu einem abrupten Wechsel in der Beleuchtung kommt (durch den erwähnten Blitz), während dem kurz die Silhouette einer Frau sichtbar wird. Leider war es nicht möglich, von dem im Deutschen beschriebenen Moment einen Screenshot zu machen, da es sich um ein wirklich kurzes Aufflackern des Lichts handelt, das sofort wieder verschwindet. Der Augenblick ist so kurz, dass sich die Zusehenden nicht sicher sein können, überhaupt eine Gestalt in der Dunkelheit ausgemacht zu haben. Dies ist wahrscheinlich auch der Grund, weshalb er im Englischen keine Erwähnung findet. Es ist jedoch genau dieser verunsichernde „Wimpernschlag,“ der zum Cinematic Shock an dieser Stelle beiträgt. Es ist nämlich sowohl für Madeline und Roderick wie für das Publikum vollkommen unerwartet, dass Eliza in der dunklen Küche lauernd wartet, anstatt sich hilfesuchend an ihre Kinder zu wenden, deren Rufe sie schon seit Längerem gehört haben muss.

Was danach geschieht, wird in beiden Sprachen ähnlich beschrieben, doch scheint die englische Beschreibung sich an die Richtlinie zu halten, dass ADs weder erklärend noch bewertend sein sollten. Sie beschreibt in eher nüchternem Ton, was im Bild zu sehen ist: „Madeline's eyes widen and suddenly shaking, [...]\“. Es ist also den Zuhörer*innen überlassen, sich einen Reim aus der Situation zu machen. Lee, Susskind und Anderson haben 2013 einen Artikel in *Psychological Science* verfasst, der verschiedene Vorzüge beschreibt, die daraus resultieren, dass sich das menschliche Auge aus Angst weitert. Das Zittern aus Angst resultiert aus der Ausschüttung von Adrenalin, einem Hormon, das eine große Rolle in der Kampf-oder-Flucht-Reaktion spielt (Kevorkian 2024). Es kann somit wissenschaftlich belegt werden, dass der menschliche Körper in einer Angstsituation jene Reaktionen aufweist, die in der englischen AD beschrieben wurden. Diese Mechanismen sind so bekannt, dass es eigentlich keiner weiteren Erklärungen bedarf, um einen verängstigten Menschen zu beschreiben. Trotzdem geht die

deutsche AD einen anderen Weg als die englische und scheut sich nicht, das bildlich Dargestellte interpretierend zu beschreiben (wie es bereits in Ausschnitt 1 der Fall war). Madelines Augen weiten sich hier nicht nur, sondern sie „werden aufgerissen“. Das im Englischen erwähnte „zittern“ wird zwar nicht beschrieben, dafür „verzieht sich ihr Gesicht panisch“. Diese Tendenz setzt sich auch nach dem Einsatz der extradiegetischen Musik fort, als Eliza „zornig auf Roderick zumarschiert“ anstatt sich, wie im Englischen, „auf Roderick zuzubewegen“. Be trachtet man Screenshots 15 bis 19 genauer, so fällt auf, dass die Mimik der Darsteller*innen stark ausgeprägt ist. Andererseits ist die Tonspur, wie bereits erwähnt, unaufgeregt und ziemlich frei. Der Horror wird demnach an dieser Stelle vor allem durch das Schauspiel erzeugt (was bedeutet, dass er auf der bildlichen Ebene stattfindet, da es zu diesem Zeitpunkt keinen Dialog gibt). Akustische Elemente (die extradiegetische Musik), die den visuellen Schrecken unterstreichen, kommen erst ab Screenshot 17 dazu und selbst diese sind in diesem Moment eher zaghaft und leise, vor allem, wenn man sie mit dem andauernden Tosen des Sturmes vergleicht.

Wie oben kann man deshalb auch hier sagen, dass die deutsche AD durch ihren interpretierenden Ansatz einer Beibehaltung des im Bild erzeugten Horroreffekts näherkommt als die weniger bewertende englische Audiodeskription, weil im Deutschen die Mimik der Figuren mehr herausgearbeitet wird.

5. 3. 3. Ausschnitt 3 – Direct Horror

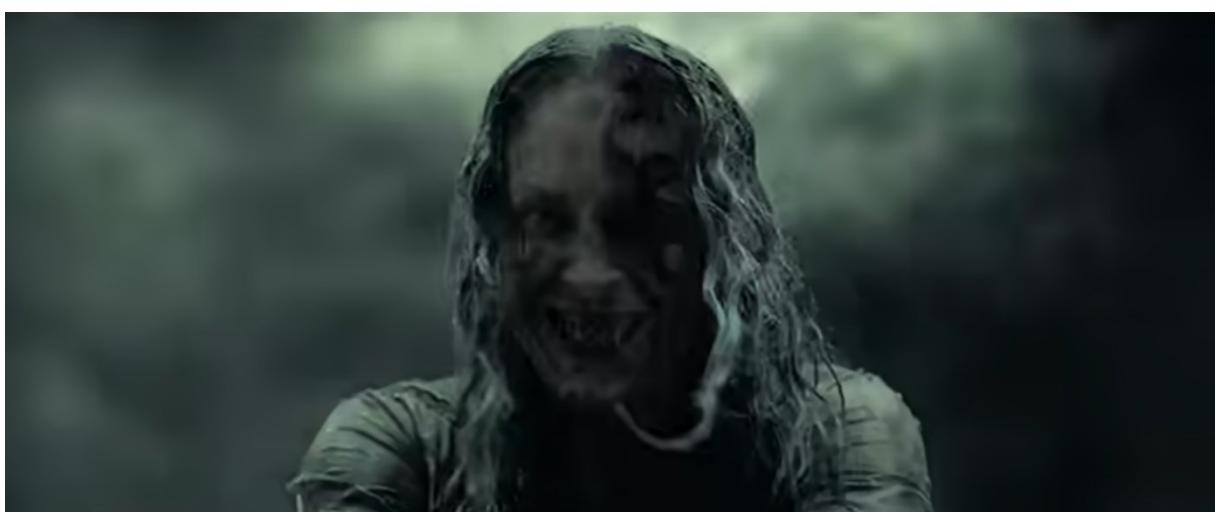
Der hier analysierte Ausschnitt fällt unter die Kategorie des direkten Horrors. Hanich (Kapitel 3) bezeichnet den Direct Horror als eine akkurate Darstellung des Grauens: Alles wird gezeigt und nichts der Vorstellung der Zuschauer*innen überlassen. In diesem Fall sehen wir, wie die Wiedergängerin Eliza den Vater ihrer Kinder, William Longfellow, mit bloßen Händen erdrosselt. Es wird nicht von der Tat weggeschnitten, außer um das Publikum mit einem verstörendem Bild von Elizas Grinsen zu konfrontieren.



Screenshot 20: Eliza würgt Longfellow.



Screenshot 21: Longfellow greift nach Elizas Unterarmen.



Screenshot 22: Elizas Grinsen.

AD	Covered in mud and with bloody cuts on her face, Eliza chokes Lockwood.	Wunden überziehen Elizas Gesicht, mit blutigen Händen würgt sie Longfellow.
Soundtrack	[Schreiend laute extradiegetische Musik]	[Schreiend laute extradiegetische Musik]
AD	A maniacal grin spreads across Eliza's face as she pins him to the ground. Shaking his head, Lockwood's eyes widen before his arms go limp. The children stand aghast.	Eliza wirft ihn zu Boden. Longfellow, ergreift ihre Unterarme und windet sich. Eliza grinst. Schockiert beobachten ihre Kinder sie. Longfellows Arme sinken nieder. Seine Frau kommt.

Liest man beide Texte, so kommt man nicht umhin, zu bemerken, dass dem*der englischen Beschreiber*in ein Fehler bei der Benennung einer der Figuren unterlaufen ist: Anstelle von „Longfellow“ steht hier „Lockwood“. Dies ist sehr verwirrend, vor allem, weil Longfellow in vorhergehenden Dialogsequenzen des Öfteren beim Namen genannt wurde. Es ist also wahrscheinlich, dass das Zielpublikum der AD zu Beginn dieses Ausschnitts gar nicht eruieren kann, wen Eliza gerade würgt.

Im ersten Teil der AD ist die Beschreibung in den beiden Sprachen sehr ähnlich, fast übereinstimmend, nur dass das Deutsche ein Detail hervorhebt, das im Englischen nicht erscheint: Elizas blutige Hände. Obwohl dieser Umstand keine direkte Auswirkung auf den hier beschriebenen Horror des Würgens hat, vermittelt er doch eine zusätzliche Ebene des Schreckens der Situation. Elizas Hände sind blutig, weil diese ihr einziges Werkzeug waren, um aus sich aus ihrem Grab zu befreien, das Publikum wird also dadurch an ihren Wiedergänger-Status erinnert.

Im nächsten Abschnitt der AD gibt es einen ins Auge fallenden Unterschied in der Abfolge und somit auch in der Gewichtung der wiedergegebenen Informationen. Durch die prominente Position zu Beginn und das hinzugefügte Adjektiv „maniacal“ wird im englischen Text Elizas Grinsen (Screenshot 22) besonders betont. Es kommt zwar auch im deutschen Text vor, verliert ohne das Eigenschaftswort aber einiges an Kraft. Zu grinsen, während man einen anderen Menschen erwürgt, ist mit oder ohne zusätzliches Attribut monströs und somit auch Grauen erregend. In den beiden vorhergehende Analysen der Ausschnitte dieser Szene wurde gezeigt, dass der*die deutsche Beschreiber*in die Tendenz hat, bewertende und interpretierende Sprache zu verwenden um eine größere, im Horrorgenre sehr wichtige, Emotionalität zu erlangen. Hier ist es umgekehrt und die englische Beschreibung bedient sich an dieser Stelle einer Form von Emotionalisierung. Ein weiterer Unterschied in diesem Abschnitt der AD ist, dass im

Deutschen beschrieben wird, dass Longfellow versucht, sich zu wehren: „Longfellow, ergreift ihre Unterarme und windet sich“. Dieses Detail kommt im Englischen überhaupt nicht zur Geltung. Longfellow ist ein großer, robuster Mann, der im Normalfall nicht schnell überwältigt werden kann, schon gar nicht von einer zierlichen Frau. Dass er also versucht, sich zu wehren, aber scheitert, ist ein wichtiger Faktor, um das Publikum daran zu erinnern, dass Eliza als Wiedergängerin über übernatürliche Kräfte verfügt, was wiederum erheblich zum Horror der Situation beiträgt. Abschließend kann man also sagen, dass sowohl die englische wie auch die deutsche AD in diesem Abschnitt den Horror beibehalten, obwohl sie dies auf sehr verschiedene Weisen tun.

5. 4. Prosperos Tod oder Der Säureregen – Direct Horror

5. 4. 1. Kontext und Inhalt der Szene

Die hier analysierte Szene entstammt dem Ende (Ep. 2: 55:12 – 57:09) der zweiten Episode der Serie. Die Folge trägt den Namen *Die Maske des Roten Todes* (einer weiteren Kurzgeschichte Poes, der auch der Name Prospero entstammt) und sie stellt nicht nur den qualvollen Tod von Rodericks jüngstem Sohn, sondern auch den vieler anderer Menschen, die allesamt von Säure zerfressen werden, dar.

Prospero (oder auch Perry genannt) lebt in einer Dreierbeziehung mit einer Frau (Jenny) und einem Mann (Faraj) und wie sein Namensvetter bei Poe hat er sich den schönen und teuren Dingen des Lebens verschrieben, er ist das Paradebeispiel eines Hedonisten. Wie seine Geschwister soll auch er mit einundzwanzig Jahren die Möglichkeit bekommen, einen Teil des Familienvermögens in ein eigenes Projekt zu investieren. Sein Plan ist es, eine weltweit vertretene Kette an Clubs zu eröffnen, in denen sich die Reichen und Berühmten (sicher vor den Blicken der Öffentlichkeit) allen erdenklichen Lastern hingeben können. Weder sein Vater noch seine Tante sind angetan von der Idee und weisen seinen Vorschlag zurück. Zur gleichen Zeit erfährt Prospero von einer Liegenschaft des Familienkonzerns, die abgerissen werden soll und beschließt, dort eine Orgie zu veranstalten, deren Eintrittsgebühr 10.000 USD pro Kopf beträgt. Im Gegenzug werden den Teilnehmenden Anonymität, Drogen und Sex geboten. Er geht davon aus, dass er dank einer erfolgreichen Veranstaltung und den Einnahmen daraus, die eine Million US Dollar übersteigen sollen, seine Familie umstimmen kann. Der krönende

Moment des Abends soll ein Regenschauer aus der Sprinkleranlage sein dank dem die letzten Hemmungen der Anwesenden „abgewaschen“ werden sollen. Die Party ist bereits in vollem Gange, maskierte und leichtbekleidete Menschen drängen sich auf der Tanzfläche, als die blonde Verna mit einer Totenkopfmaske auf dem Gesicht und mit einem roten Umhang (was Poes Bösewicht *Die Maske des Roten Todes* wiederspiegelt) über der Spitzenunterwäsche den Raum betritt. Sie säuselt den Angestellten ins Ohr zu gehen und diese befolgen ihre Anweisungen. Die Gäste jedoch bemerken in ihrem Lustrausch nichts von deren Abgang und sind sich somit keiner Gefahr bewusst (anders als das Publikum). Prospero gibt Faraj das Zeichen, die Sprinkleranlage anzuschalten, doch anstelle von Wasser prasselt Säure auf die Feiernden herab.

5. 4. 2 Analyse des filmischen Horrors

Beleuchtung wird unter anderem eingesetzt, um eine bestimmte Atmosphäre zu kreieren, was dem Horrorgenre besonders zweckdienlich sein kann wie im Falle dieser Szene. Hier ist die Beleuchtung eher dunkel gehalten, was einerseits der Location (der stillgelegten Fabrikhalle) als auch dem Event (der Orgie) entspricht. Die Bestrahlung von roten Scheinwerfern (Rot als Symbol von Leidenschaft und Gefahr) wird zu Beginn von hellen hellblauen „Blitzen“ mit stroboskopischem Effekt unterbrochen (siehe Screenshots 24, 26 und 27). Die Augen müssen sich also immer wieder neuen Verhältnissen anpassen, was als anstrengend wahrgenommen werden kann. Später bersten einige Scheinwerfer aufgrund der Säure und Funken sprühen. Für einen kurzen Augenblick erlöschen alle Lichter, das Bild wird schwarz. Dies destabilisiert die Zuschauer*innen, verunsichert sie, erschreckt sie sogar. Nach dem Einsatz des Generators ist das Bild in flackerndes spärliches rotes Licht getaucht.

Wie man anhand der Screenshots 23, 24, 25, 29 und 30 gut erkennen kann, wurde ein Großteil der Szene, vor allem wenn es sich um die Opfer handelt, aus der Obersicht gefilmt. Die Aufnahmen von oben lassen das Gezeigte kleiner und fragiler erscheinen, was den Opfer-Status noch hervorhebt. Eine Abfolge von Totalen, die so viele sich windende Leidtragende wie möglich zeigen, und Nahaufnahmen einiger dem Publikum bekannter Charaktere (z.B. Jenny, deren Haut schmilzt) unterstreichen nicht nur das Ausmaß der Tragödie, sondern bringen auch den gewünschten Ekel-Faktor (siehe Kapitel 3) in die Szene. Am Höhepunkt der Katastrophe sind die Einstellungen kurz und die Schnitte häufig, was die Panik der Leidenden auf das Publikum übertragen soll. Ekel und Horror erzeugen nicht nur die Nahaufnahmen (dank dem SFX-Make-up) der verätzten Körper, sondern auch der Fakt, dass Verna gegen Ende den sterbenden,

hautlosen Prospero auf die Lippen küsst und ihn dabei „you beautiful boy“ nennt. Diese drei Worte sind der einzige Dialog, der in den zwei Minuten Laufzeit vorkommt, was ihnen ein besonderes Gewicht verleiht. Die Frage, die sich das Publikum dabei stellen muss lautet: Meint Verna damit, dass Prospero in diesem Zustand schön ist? Als sich Verna nach dem Kuss wieder aufsetzt, bilden sich zwischen seinen und ihren Lippen zähe, klebrige Fäden was die meisten Zuschauer*innen sicherlich als abstoßend empfinden.

Die Szene ist fast Dialog-frei, was aber nicht bedeutet, dass die Tonspur, vor allem in der ersten Hälfte, nicht dicht besiedelt wäre. Passend zur Party strömt zu Beginn laute intradiegetische Musik aus den Lautsprechern über die Tanzenden. Es handelt sich dabei um ein Cover des 1994 herausgebrachten Industrial- oder Alternative Rock-Songs *Closer* der Band Nine Inch Nails. Dabei spielt der Liedtext in diesem Falle eine besonders große Rolle. Es geht darin um Sex und Obsession. Zeilen wie „I wanna fuck you like an animal“ oder „You let me penetrate you“ spiegeln die sexuell geladene Atmosphäre der Orgie wider. Doch ist es die Wiederholung der Worte „you get me closer to God“, die eine besondere Funktion einnimmt. Im Song wird dadurch auf einen Orgasmus, der auch „petite morte“ genannt wird, hingewiesen, doch für diese Szene nimmt der Satz weitere Färbungen an, die zwei verschiedene Dinge unterstreichen: Einerseits Prosperos Hybris als Veranstalter der Party, der seine Gäste mit versteckten Kameras filmt, damit er sie nachher mit den Aufnahmen erpressen kann, fühlt er sich doch wie ein Gott, der alle Fäden in der Hand hält (ein Fakt der auf der Bildebene durch den Einsatz einer kurzen Zeitlupe, wenn der Regen beginnt, unterstrichen wird), bis seine Pläne im Säureregen erloschen. Doch andererseits kann die kontinuierliche Wiederholung von „closer to God“ auch als eine ironisierte Vorwarnung gelesen werden, denn der Einsatz der Sprinkler tötet die Anwesenden und bringt sie Gott in diesem Sinne näher. Richtig laut wird es jedoch erst, als die Säure von der Decke fällt. Ab diesem Zeitpunkt wird die Musik überlagert von den panischen Schreien der Anwesenden, dem Prasseln der Flüssigkeit, dem Knacken und Krächzen der elektronischen Gerätschaften im Raum und den Explosionen der Scheinwerfer. Nach einem säurebedingten Stromausfall geht dank eines Notstromaggregats zwar wieder schummeriges Licht an, aber es ist bedrückend still, die Musik ist aus und die Opfer sind entweder schon tot oder so geschwächt, dass sie nur noch leise wimmern oder husten können. Diese Stille wird durch den Fakt hervorgehoben, dass das Wenige, was zu hören ist, doppelt so laut erscheint: Vernas Schritte auf dem Zementboden hallen hörbar wider und der sanfte Kuss, den sie Prospero am Ende gibt, wird zum lauten Schmatzer.

In Kapitel 2 wurde erwähnt, dass Audiodeskriptionen in „Dialogpausen und stillen Sequenzen“ (Wünsche 2024: 149) abgespielt werden sollten, das heißt aber noch lange nicht, dass

dies eine beachtete Regel ist. In der hier analysierten Szene wird in der lauten Sequenz genau so viel beschrieben wie im stilleren zweiten Teil.

5. 4. 3. Analyse und Vergleich der ADs

5. 4. 3. 1. Ausschnitt 1



Screenshot 23: Totale (in Zeitlupe) in Erwartung schauen Prospero und Jenny zur Decke.



Screenshot 24: Ein selbstverliebter Prospero (Perry) dirigiert den Einsatz der Sprinkleranlage, da dies in Zeitlupe gezeigt wird, werden einzelne Tropfen sichtbar.

Leaning, Perry closes his eyes and raises his head and arms as droplets of liquid rain down on his face.

Perry richtet den Blick nach oben.
In Zeitlupe, Jen schaut ebenfalls hinauf.
Perry breitet die Arme aus und schließt die Augen.
Tropfen prasseln nieder, die Zeitlupe endet.

Auf den einen langen Satz im Englischen kommen, in der gleichen Zeitspanne, vier kürzere deutsche Sätze, somit entspricht das Deutsche eher den in Kapitel 2 besprochenen Standards der Audiodeskription. Im Englischen ist nur von Perry (Prospero) die Rede, während das Deutsche auch Jenny in das Geschehen miteinbezieht. Im deutschen Text spiegeln sich Screenshot 23 und 24 wider, während sich das Englische auf Screenshot 24 zu konzentrieren scheint.

Der größte Unterschied liegt jedoch in der Tatsache, dass im Deutschen die Zeitlupe erwähnt wird. Wie in Kapitel 2 bereits besprochen, haben Matamala und Remael 2015: 77 darauf hingewiesen, dass Speialeffekte in Filmen nicht als ästhetische Schnörkel, betrachtet werden sollten, die von der AD übergangen werden können, sondern, dass diese eine bestimmte Funktion erfüllen, die es zu erwähnen gilt. In Bezug auf die Zeitlupen in audiovisuellen Texten hat der Filmwissenschaftler Till Brockmann gesagt: „Langsamkeit ist Wichtigkeit“ (Brockmann 2015). Das gestreckte Tempo dieser Sequenz hebt also deren Bedeutung hervor. Die Zeitlupe stellt die Zuschauer*innen darauf ein, dass etwas Bedeutungsschweres im Gange ist. Zusammen mit dem Liedtext, in dem „closer to god“ mehrmals wiederholt wird, kann dieser Speialeffekt als eine Vorwarnung gelesen werden, die die Aufmerksamkeit des Publikums wecken soll. Dies ist die Ruhe vor dem Sturm: Die Sekunden, bevor der Horror eintritt, werden somit optisch und auditiv unterstrichen. Dieser Umstand kommt im Englischen nicht zur Geltung. Natürlich könnte man sich fragen, ob blinde oder sehbehinderte Menschen etwas mit dem Terminus Zeitlupe anfangen können, wenn sie vielleicht keine Vorstellung davon haben, wie diese aussehen könnte. Doch es geht nicht darum, wie das verlangsame Bild aussieht, es geht hierbei vielmehr darum, zu erwähnen, dass diese Sequenz anders dargestellt wird als die anderen und sich dadurch von den übrigen Sequenzen abhebt. Dies wird in der deutschen AD durch die Erwähnung bewerkstelligt.

Auf den ersten Blick scheinen die grün markierten Stellen einander sehr ähnlich und doch gibt feine Unterschiede, die beachtet werden sollten. Die deutsche Beschreibung verwendet das Wort „Tropfen“ ohne genauer zu spezifizieren, woraus diese zusammengestellt sind, es könnte sich also um alle möglichen Flüssigkeiten handeln, auch um das vom Publikum erwartete Wasser. Mit dem Ausdruck „droplets of liquid“ hingegen lässt die englische AD die Zuhörer*innen stutzen, denn die Spezifikation „of liquid“ enthält bereits eine Vorwarnung, dass es sich beim „Regen“ nicht um Wasser handelt. Der Effekt, den diese zwei zusätzlichen Worte haben, ist, dass man sich als Zuhörer*in an dieser Stelle fragt, um welche Flüssigkeit es sich handelt. Würde man diesen Zusatz beifügen, wenn es sich um Wasser handelte?

Es wurde gezeigt, dass dieser Ausschnitt dem Publikum als eine Art Vorwarnung dienen soll, die dem folgenden Horror vorgreift und das Interesse der Zuschauer*innen wecken soll. Wie oben besprochen, wird diese Funktion in beiden ADs auf verschiedene Weise beibehalten. Der deutsche Text tut dies, indem er die Zeitlupe erwähnt, der englische, indem er die Spezifikation einsetzt.

5. 4. 3. 2. Ausschnitt 2



Screenshot 25: Totale auf Opfer, die versuchen sich vor der Säure zu schützen.



Screenshot 26: Panisch drängen sich die Anwesenden bei den Ausgängen und klopfen an die Türen.



Screenshot 27: Nahaufnahme von vor Schmerzen schreiender Jenny, während ihre Haut dampft und verätzt.



Screenshot 28: Nahaufnahme auf eine große metallene Deko-Maske, die schmilzt.

The panicked crowd flee to the locked side entrances, unable to escape as the acid liquid from the sprinkler system above burns their flesh.
People bang desperately on the doors with their hands.
Steam rises up and the men and women scream as their skin turns red and their hair evaporates from the scalps.

Die Anwesenden dampfen.
Ungläubig betrachtet Perry seine Haut.
Schützend bedecken einige mit den Armen den Kopf oder den Körper.
Andere winden sich .
Die Männer und Frauen eilen zu den Türen und schlagen dagegen.
Im Raum explodieren Scheinwerfer.
Die Haut der Feiernden verätzt.
Im rot und blau flackernden Licht winden sie sich, und sinken nach und nach zu Boden.
Eine große Deko-Maske schmilzt.
Funken fliegen.

Dieser Teil der Audiodeskription setzt ein, nachdem die Anwesenden begonnen haben, vor Schmerzen und Angst zu schreien. Die Tonspur ist also bereits sehr überladen, weshalb es zu erwarten wäre, dass die AD an dieser Stelle auf das absolute Minimum reduziert wird. Andererseits ist dies der Höhepunkt des Horrors dieser Szene und muss als solches auch dem blinden und sehbehinderten Publikum zugänglich gemacht werden. Der englischen Beschreibung ist diese Gratwanderung gelungen. Die wichtigsten visuellen Elemente werden darin kurz, aber prägnant wiedergegeben. Bereits der erste Satz macht den Horror der Situation klar: die Unausweichlichkeit der Säure und die verschlossenen Ausgänge. Die gut platzierte Wortwahl kreiert von Anfang an ein erschreckendes, emotionsgeladenes Bild. Das Adjektiv „panicked“ und das Adverb „desperately“ evozieren und transportieren auf eindringliche Weise den Schrecken, dem die Anwesenden ausgesetzt sind. Die Verwendung von „flesh“ statt „skin“ ist ebenfalls ein gutes Beispiel für eine gezielte Wortwahl. Denn „flesh“ kann sowohl für die Haut als auch für die Muskelpartie darunter stehen. Das Bild, das dadurch erzeugt wird, ist also eines von tiefgehenden Wunden, die über jene einer Hautreizung hinausgehen.

Der deutsche Text enthält zwar mehr Information, beschreibt dadurch mehr von dem, was vor sich geht, doch auf eine weitaus unfokussiertere Weise. Anders als die englische AD erwähnt die deutsche AD zwar die Folgen (die verätzte Haut, das sich Winden der Opfer), aber nicht den Säureregen an sich. Deutschsprachige Zuhörer*innen werden also im Unklaren darüber gelassen, was die Katastrophe eigentlich auslöst. Es wird im Deutschen auf Schlussfolgerungen gesetzt, das Publikum muss die Verbindung zwischen dem Einsetzen des Regens aus den Sprinklern in der AD davor und den Hautverätzungen selbst ziehen. Die emotionale Nähe zu den Opfern fehlt im deutschen Text, da das Geschehen neutral dargestellt wird, Adjektive und Adverbien fehlen fast komplett. Es wurde in Kapitel 2 bereits gesagt, dass AD nicht erklären, nicht bewerten und nicht interpretieren soll. Wenn man sich nur nach diesem Kredo richten würde, hätte diese AD durchaus ihre Vorzüge gegenüber der englischen. Doch es darf nicht vergessen werden, dass es ebenso wichtig ist, die AD der Stimmung und der Atmosphäre eines Films anzupassen. In Kapitel 3 wurde gezeigt, dass das Empfinden von Horror im Publikum direkt mit den Gefühlen verbunden ist, die es den Opfern entgegenbringt. Im Falle von der Erzeugung von Horror ist es also zweckdienlich die Beschreibung zu emotionalisieren, was bedeutet, dass die englische AD hier beibehaltender ist während die deutsche Beschreibung eher generalisierend wirkt .

5. 4. 3. 3. Ausschnitt 3



Screenshot 29: Totale auf Leichen und Sterbende, wenn das Licht wieder an geht.



Screenshot 30: Nahaufnahme von Prosperos und Jennys verätzten Körpern.

The lights burn out, plunging the room into darkness.
Red lights flash over the pile of burned sinewy bodies.
Perry's burnt, naked body squirms on the floor.

Das Licht erlischt.
Flackernd erhellen die roten Scheinwerfer den Raum.
Über- und nebeneinander liegen zuckende Personen auf dem Boden.
Ihre verätzte Haut ist blutig und voller Blasen.
Perry liegt auf dem Rücken.

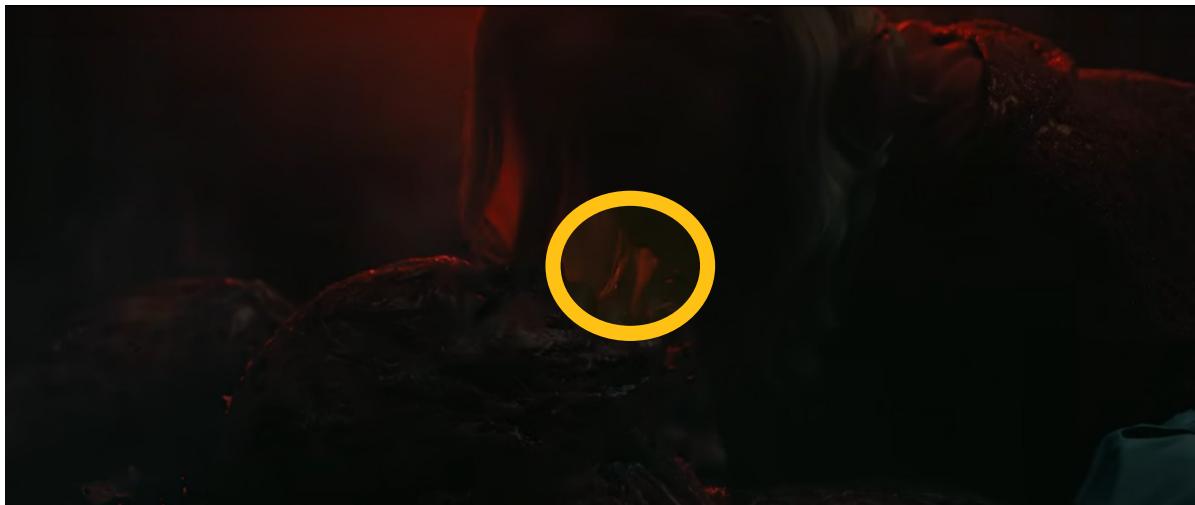
Wie im ersten Ausschnitt scheinen die beiden Texte einander auf den ersten Blick sehr zu ähneln. Das, was beschrieben wird, stimmt im Gegensatz zum zweiten Ausschnitt, in dem im Deutschen viel mehr Informationen enthalten waren, hier viel näher miteinander überein. Doch auch in diesem Falle fehlt es der deutschen AD im Vergleich zur englischen etwas an dramatischem Effekt, der für die Darstellung von Horror so wichtig ist. Das beginnt schon mit dem

ersten Satz: „Das Licht erlischt“ heißt einfach, dass das Licht in diesem Moment aufhört zu leuchten. Aus welchem Grund das passiert, ob dies schnell und unerwartet oder langsam vor sich geht, wird dabei nicht spezifiziert. Im Englischen hingegen wird erklärt, dass aufgrund des Schadens, den die Säure verursacht, das Licht ausgeht (the lights burn out) und durch die Verwendung der Redewendung „to plunge into darkness“³⁶ wird die Unvorhersehbarkeit der Situation evoziert. Die Verunsicherung, die von Zusehenden im Moment der Dunkelheit empfunden wird, kommt im Englischen also besser zur Geltung. Das Wort „pile“ (dank seiner Kürze und Prägnanz) transportiert auch ein viel stärkeres Bild als „über- und nebeneinander liegen.“ Doch der Einsatz des Adjektivs „sinewy“ in der englischen AD scheint etwas seltsam. Laut dem Cambridge Dictionary beschreibt es einen Körper mit vielen Muskeln und wenig Fett. Das ist weder sonderlich furcht- noch ekeleinflößend, sondern eher verwirrend, da das Adjektiv eigentlich immer in einem positiven Kontext verwendet wird, was hier nicht der Fall ist. Das generalisierte „burnt“, das darauf folgt erweckt auch kein sonderlich akkurate Bild. Im Zusammenhang mit der Erzeugung von Horror ist die deutsche Beschreibung „Ihre verätzte Haut ist blutig und voller Blasen“ um einiges eindringlicher und zweckdienlicher für die Erzeugung des Horrors.

Der Horror ist in diesem Ausschnitt also in beiden ADs als eher generalisierend anzusehen. Im Englischen kommt zwar die Verunsicherung des Publikums durch den Stromausfall zur Geltung, das Ausmaß der Verletzungen der Opfer hingegen nicht. Das Deutsche gibt eine akkurate Beschreibung der Verletzungen, doch die restlichen Elemente gehen unter, da zu wenig konkrete Sprache eingesetzt wird.

5. 4. 3. 4. Ausschnitt 4

³⁶ to suddenly remove the light from someone or something (URL Cambridge Dictionary)



Screenshot 31: Nahaufnahmen nach dem Kuss. In Gelb eingekreist sind die „Fäden“ zu sehen



Screenshot 32: Verna platziert die Totenkopf Maske auf Prospectos Gesicht.

<i>You...beautiful boy.</i>	<i>Du...wunderschöner Junge.</i>
She leans in and plants a kiss on his scarred lips. Wiping her lips with a grin, she replaces her white skeleton mask over his melted and disfigured face. She walks away, leaving the mess of charred bodies covering the laboratory floor.	Sie beugt sich vor und küsst ihn auf den Mund. Verna richtet den Oberkörper auf, zwischen ihren und Perrys Lippen strecken sich klebrige speichelartige Fäden und reißen. Langsam, reibt Verna sich die Unterlippe und setzt Perry die Totenkopfmaske auf. Von der Wand fliegen Funken durch den Raum. Blick von oben auf die Menge, Verna ist verschwunden. Viele der verätzten Personen liegen reglos herum, andere zucken schwach.

Wie bei Ausschnitt 2 ist auch hier der deutsche Text reichhaltiger an Informationen als der englische. Die Erwähnung der „klebrigen speichelartigen Fäden“ unterstreicht ein besonders ekliges Detail (Screenshot 31), das dem anglophonen Publikum vorenthalten wird. Es darf nicht vergessen werden, dass alles, was von der Kamera gezeigt wird, auch eine besondere Funktion hat. Hier geht es unter anderem um die Charakterisierung von Verna, der die von der Säure zersetzenen Proteine von Prosperos Haut auf ihren Lippen nichts auszumachen scheinen. Mit „Blick auf die Menge, Verna ist verschwunden“ hebt die deutsche AD hervor, dass es sich bei Verna um ein übernatürliches Wesen handelt, das sich von einer Sekunde auf die andere in Luft auflösen kann (ein wichtiger Aspekt des übernatürlichen Horrors, dem diese Serie angehört). Das Englische hingegen spricht von „she walks away“, was einerseits nicht den Tatsachen entspricht und andererseits den übernatürlichen Aspekt dieses Moments gänzlich unter den Tisch fallen lässt. Was allerdings die Prägnanz der Wortwahl angeht, so beschreibt die englische AD im Großen und Ganzen die Situation anschaulicher. Dies gelingt wiederum dank des Einsatzes gezielter Adjektive wie z. B. „scarred“ oder „melted“. Der Schaden, den die Körper erlitten haben, kommt dadurch viel besser zu Geltung.

An dieser Stelle soll noch eingehender die Charakterisierung von Verna untersucht werden. In Kapitel 3 wurde gesagt, dass das Schauspiel (also die Gestik und die Mimik) viel zur Erzeugung von Horror beitragen kann und in Kapitel 2 wurde ebenfalls ein kurzer Einblick in die Arbeit von Mazur 2014 zu dem Thema gegeben. Es wurde bereits angesprochen, dass der von Verna geäußerte, Satz „you, beautiful boy“ einen durchaus schaurigen Unterton hat. Dieser Grusel wird vor Carla Guginos Spiel noch unterstrichen. Sieht man sich die Beschreibungen dessen an, so erwecken Englisch und Deutsch verschiedene Konnotationen. Mit „grin“ bleibt die englische AD in den Sphären des Horriblen, wenn jemand in einer solchen Situation grinst, ist die betreffende Person sicherlich böse. Das Deutsche bleibt an dieser Stelle neutraler, denn Verna reibt sich einfach langsam die Unterlippe. Man könnte Vernas Reaktion statt einem Grinsen auch als trauriges und müdes Lächeln interpretieren. Wie sie in einer späteren Folge sagt, hat sie keine Freude an den Schmerzen, die sie zufügt. Sie sieht ihr Handeln eher als unausweichliches Übel, als gerechte Strafe, für das, was die Familie Usher verbrochen hat. Obwohl die Erzeugung von Emotionen in den Zuhörenden für eine AD in Verbindung mit Horror so wichtig ist, wird es anhand dieses Beispiels klar, dass die Regel, dass Audiodeskription nicht bewerten oder interpretieren soll, durchaus eine Berechtigung hat, denn gewisse Feinheiten sind immer Auslegungssache.

Wie oben erklärt wurde, behalten beide Audiodeskriptionen verschiedene Aspekte des Horrors bei, indem sie auf jeweils andere Tricks zurückgreifen. Dies ist jedoch ebenfalls ein

Beispiel, bei dem man von Spezifizierung des Horrors im Englischen sprechen könnte, denn „grin“ verstärkt die Boshaftigkeit von Verna an einer Stelle, an der das nicht nötig wäre.

5. 5 Victorines Geist oder die Heimsuchung des „verräterischen Herzens“ – Direct Horror mit Cinematic shock

5. 5. 1. Kontext und Inhalt der Szene

Diese Szene entstammt der ersten Hälfte der fünften Folge (Ep. 5: 23:55 - 24:25). In ihr wird Roderick vom Geist seiner zweitältesten Tochter Victorine heimgesucht. Die Episode trägt den Titel *Das Verräterische Herz*. In der gleichnamigen Erzählung Poes geht es um einen Ich-Erzähler, der seinen Mitbewohner umbringt, dessen Leiche dann zerstückelt, und sie unter dem Holzboden seines Zimmers verschwinden lässt. Als die Polizei kommt, um sich nach dem Mitbewohner zu erkundigen, findet sie keine Spuren eines Gewaltverbrechens und will wieder gehen, doch der Erzähler vernimmt ein Pochen, das immer lauter und penetranter wird, das jedoch von den Polizisten nicht wahrgenommen wird. Er erkennt in dem Geräusch den verräterischen Herzschlag des Ermordeten und gesteht aus Verzweiflung seine Tat.

Victorine ist Wissenschaftlerin (wahrscheinlich Biochemikerin, es wird jedoch nicht spezifiziert) und zusammen mit ihrer Lebensgefährtin Alessandra, einer Herzchirurgin, arbeitet sie an einer Erfindung, die dafür sorgen soll, dass herzkrank Menschen nicht länger auf eine Herztransplantation angewiesen sind. Ihr Gerät wird um den geschwächten Herzmuskel gelegt und beginnt dann, an seiner Stelle zu schlagen. Während eines Streits wirft Victorine im Affekt eine Buchstütze nach Alessandra und trifft. Diese hätte vielleicht gerettet werden können, wenn Victorine Hilfe gerufen hätte, doch stattdessen sieht sie ihr beim Sterben zu. Victorine steht unter Schock und vergisst das Ereignis, doch in ihrem Unterbewusstsein hört sie, so wie der Erzähler bei Poe, das ständige Pochen eines Herzens. Als sie später von Roderick (der Alessandras Leiche findet) mit ihrer Tat konfrontiert wird, nimmt sie sich vor den Augen des Vaters das Leben, indem sie sich ersticht.

In der ausgewählten Szene, in der ihr Geist erscheint, kennt Roderick im Gegensatz zu den Zuschauer*innen bereits die ganze Geschichte, da sie chronologisch gesehen einige Tage nach dem Ableben seiner Tochter stattfindet. Es handelt sich bei der Szene also um einen kurzen Vorgeschmack auf das, was sich zu einem späteren Zeitpunkt in der Episode noch ereignen

wird. Die Rahmenhandlung ist ein Gespräch zwischen Roderick und Dupin. Kurz bevor die Szene beginnt, hat sich das Gespräch zwischen Dupin und Roderick zugespitzt und beide Männer werfen mit Anschuldigungen um sich. Die Stimmung im Raum ist angespannt, als Roderick einen Blutfleck auf der Brust des anderen Mannes sieht, der sich rasant ausbreitet. Plötzlich sitzt eine ebenfalls blutbeschmierte Victorine an Dupins Stelle. Ihre Augen sind leichenblass und leuchtend und sie schreit aus vollem Hals, bevor sie wieder verschwindet.

5. 5. 2. Analyse des filmischen Horrors

Die Beleuchtung zu Beginn der Szene entspricht jener, die für die gesamte Rahmenhandlung (dem Gespräch zwischen Roderick und Dupin) eingesetzt wird. Der Hintergrund liegt in Dunkelheit, während die beiden Männer in das warme Licht von Flammen (das in der Diegese von einem großen Feuer im Kamin sowie zwei altmodischen Öllampen gespendet wird) getaucht sind. Doch kurz bevor Victorines Geist erscheint, wechselt der Farbton und die Beleuchtung wird orange. Orange ist die Farbe, die mit Victorine assoziiert wird. Dies wurde bereits in der ersten Folge angedeutet, als Roderick Szenen des tragischen Ablebens seiner Familienmitglieder wie „Gedankenblitze“ durch den Kopf gehen. Wie die gesamte Szene spielt auch die Beleuchtung die Rolle des Vorboten: Dupin (Screenshot 36) wird vom orangen Licht beleuchtet, noch bevor Victorine seinen Platz einnimmt. Die Zuschauer*innen werden somit einige Augenblicke vor Victorines Erscheinen darauf hingewiesen, dass eine Veränderung im Gang ist.

Was die Einstellungegrößen in dieser Szene angeht, so bestehen diese fast ausschließlich aus Nah-, Groß- und Detailaufnahmen. Die Nahaufnahme, die auch Portraitaufnahme genannt wird (da sie einen Menschen von der Brust aufwärts zeigt), wird in Gesprächs-Situationen häufig eingesetzt, damit der mimische Ausdruck, der das Gespräch unterstützt, ganz ins Zentrum der Inszenierung und der Aufmerksamkeit gerückt wird (URL Nahaufnahme in *Das Lexikon der Filmbegiffe*). In Dialogen wird meist mit der sogenannten Schuss-Gegenschuss-Montage gearbeitet, was auch in dieser Szene der Fall ist. Dabei werden die beiden Akteure mit zwei verschiedenen Kameras gefilmt, wobei, die Schulter desjenigen, der gerade nicht im Fokus steht, in den Bildausschnitt miteinbezogen wird (dies wird Over-Shoulder Shot,³⁷ siehe Screenshots 34 und 37, genannt). Es wird dann zwischen den Aufnahmen der beiden Kameras

³⁷ Bei der Schuss-Gegenschuss-Auflösung von Dialogen ist es üblich, das Bild des Sprechenden „über die Schulter“ des Zuhörenden zu zeigen; man sieht also das Bild der nicht-fokussierten Figur im Anschnitt von hinten. Das Verfahren macht es möglich, auch die körperliche Nähe der Interagierenden visuell zu repräsentieren, [...]. (Wulff o.J.c)

hin und her geschnitten, um den Schlagabtausch eines Gesprächs bildlich zu simulieren (Wulff o.J.c). Ein Teil der Schuss-Gegenschuss-Abfolge (von Screenshots 33 bis zu 36) wird mit mobilen Kameras gefilmt. Diese stehen auf fahrbaren Plattformen (oder Dollys), die so eingesetzt werden, dass es scheint, als ob die Kameras aufeinander zurasen würden. Dadurch entsteht der Anschein, als ob die Distanz zwischen den beiden Akteuren sich schwindelerregend schnell verringern würde. Anders als das Schuss-Gegenschuss-Verfahren ist die Mobilität der Kameras in dieser Situation alles andere als üblich und trägt deshalb maßgeblich zur Verwirrung bei, die von Roderick und dem Publikum empfunden werden soll. Szenen wie diese, in denen Roderick von den Geistern seiner Kinder heimgesucht wird, haben eine starke halluzinatorische Komponente (siehe Kapitel 4). Halluzinationen in Filmen werden meist durch eine Subjektivierung des Kamerablicks erreicht. Genau wie in diesem Fall bleibt es in allen „Geisterszenen“ dem Publikum überlassen, ob es den Horror in diesen Sequenzen als übernatürliche Geschehnisse lesen will, oder als eine Ausgeburt von Rodericks erkranktem Gehirn, das von Erinnerungen, Trauer und Schuldgefühlen überflutet wird (oben wurde bereits erwähnt, dass Roderick bei Victorines Selbstmord anwesend war und sie nicht davon abhalten konnte). Die Subjektivierung endet erst, als Victorines Geist verschwindet und Roderick sich sammeln kann, bevor er das Gespräch mit Dupin wieder aufnimmt. Die Kamerafahrten enden jedoch schon früher (ab Screenshot 37), als Victorine Dupins Platz einnimmt. Ab diesem Zeitpunkt wird die Mobilität der Kamera durch eine extrem schnelle Schnittabfolge ersetzt, die das Gefühl der schwindelerregenden Verwirrung keinesfalls mindert, sondern eher als deren krönender Abschuss fungiert.

Auf der Tonspur ist der Horror nicht minder präsent. Die „Normalität“ des Dialogs zwischen den beiden Männern bricht ab, als Roderick den Blutfleck auf Dupins Brust entdeckt. Doch die Stille, die entsteht, ist sehr kurz, denn gleichzeitig mit der Ausbreitung des Flecks hebt und senkt sich Dupins Brustkorb in übertriebenem Ausmaß. Dies wird vom lauten und stetigen Geräusche eines pochenden Herzens untermaß. Zu Beginn schlägt das Herz noch in einem normalen Rhythmus, doch sobald Victorine erscheint, wird der Herzschlag schneller und somit panischer. Nur wenige Augenblicke, nachdem das Pochen eingesetzt hat, wird zusätzlich extradiegetische Musik eingespielt, die erst sehr langsam an Lautstärke und Volumen gewinnt. Ihren dissonanten Höhepunkt erreicht sie, als plötzlich Victorine an Dupins Platz sitzt (es wird hier also sowohl auf bildlicher wie auf auditiver Ebene ein CS kreiert). Victorines markerschütternder Schrei der Pein vervollständigt dann die direkte Horrorkomponente der Szene, denn sowohl das Blut wie der Schrei weisen auf zukünftiges Grauen hin, das in diesem Moment erahnt, aber noch nicht wirklich erfasst werden kann.

5. 5. 3. Analyse und Vergleich der ADs

5. 5. 3. 1. Ausschnitt 1 – Direct Horror



Screenshot 33: Detailaufnahme von Dupins Brust auf der ein Blutfleck erscheint.



Screenshot 34: Over-Shoulder Shot: der Fleck breitet sich aus und Dupins Brustkorb hebt und senkt sich auf übertriebene Weise.



Screenshot 35: Nahaufnahme von Rodericks Reaktion.

AD	Roderick stares at Dupin's chest and watches as blood seeps through his white shirt under his brown blazer.	Auguste legt die Arme auf die Armlehnen. Auf seiner Brust breitet sich ein Blutfleck aus. Roderick stutzt.
Sound-track	[Herzschlag ertönt]	[Herzschlag ertönt]
AD	Dupin's chest pulsates with his thumping heartbeat.	Der Blutfleck wächst. Bei jedem Herzschlag hebt und senkt sich Augustes Brust stark.
Sound-track	[Einsatz schauriger extradiegetischer Musik]	[Einsatz schauriger extradiegetischer Musik]

Bei diesem Ausschnitt handelt es sich um ein Beispiel einer direkten Horrorsequenz. Die oben beschriebene, schwindelerregende Verwirrung (die sich aus den Kamerabewegungen im Schuss-Gegenschuss Verfahren ergibt), die Roderick und das Publikum gleichermaßen erfassen sollte, wird weder in der englischen noch in der deutschen Audiodeskription erwähnt. Eines der für die Erzeugung des Horrors in diesem Ausschnitt wichtigsten Stilelemente wird also von beiden AD-Texten ausgelassen. Was jedoch die Subjektivierung des Kamerablicks angeht, so kann argumentiert werden, dass das Englische durch die Nennung von Roderick zu Beginn und die zweifache Erwähnung von Verben („Roderick stares [...] and watches [...]“), die verschiedenen Varianten des Sehens oder Blickens beschreibt und somit die Zuhörenden auf eine Subjektivierung der Geschehnisse aus Rodericks Perspektive verweist. Roderick und seine Sichtweise bilden nämlich dadurch den Fokus der Beschreibung und das, was er sieht, wird etwas in den Hintergrund gerückt. Es kann also gesagt werden, dass das Englische einen Teil des gewünschten Effekts reproduziert, was jedoch immer noch einer Generalisierung des im Bild

kreierten Zustands entspricht. Der Satz „Roderick stutzt“ am Ende des ersten Beschreibungsabschnitts in der deutschen Deskription bezieht sich ebenfalls auf die besprochene Verwirrung, denn das Verb „stutzen“ bezeichnet nach dem *Deutschen Wörterbuch der deutschen Sprache* ein plötzliches, verwundertes und/oder misstrauisches Innehalten (URL DWDS). Dem Zielpublikum der deutschen AD wird jedoch weder die Subjektivierung der Kamera noch das Gefühl der schwindelerregenden Umstände, die diese begleiten, vermittelt, die für diese Sequenz so wichtig sind. Im deutschen Text für diesen Abschnitt kann man also von einer sehr starken Generalisierung des Horrors, wenn nicht gar von einer kompletten Auslassung des halluzinatrischen Stilelements sprechen.

Der zweite Abschnitt der AD in diesem Ausschnitt beschäftigt sich in beiden Sprachen mit der im Bild übertriebenen Sichtbarkeit der Ausdehnung und Senkung von Dupins Brustkorb während jedes Herzschlags. Das englische Wort „pulsate³⁸“ wird eingesetzt, um etwas zu beschreiben, das einem starken und regelmäßigen Rhythmus folgt, was perfekt zu der Geräuschkulisse des Herzschlags passt aber vielleicht eine weniger starke Plastizität der Bewegung bietet. Der Satz „Bei jedem Herzschlag, hebt und senkt sich Augustes Brust stark“ versprachlicht das Bild, das sich den Zusehenden bietet, ohne viele Umschweife und mit großer Genauigkeit. Die hier angewendeten Übersetzungsstrategien sind also eine leichte Generalisierung im Englischen und eine Beibehaltung im Deutschen.

5. 5. 3. 2 Ausschnitt 2 – Cinematic Shock



Screenshot 36: Großaufnahme kurz vor der Verwandlung, das orange Licht kommt zum Einsatz.

³⁸ “to beat or move with a strong, regular rhythm” (URL Cambridge Dictionary)



Screenshot 37: Over-Shoulder Nahaufnahme statt Dupin sitzt Victorine im Sessel.



Screenshot 38: Großaufnahme von Victorines schreiendem Geist.

AD	Dupin glances up and brings his head down and looks at Roderick.	Rötliches Licht scheint auf die Männer herab. Auguste schaut nach oben.
Soundtrack	[Musick wird laut]	[Musick wird laut]
AD	His appearance morphs into a screaming Victorine with pale eyes.	An seiner Stelle richtet Vic den Blick auf Roderick.
Soundtrack	[Schneller werdender Herzschlag]	[Schneller werdender Herzschlag]
AD		Mit blutüberströmter Brust und trüben Augen reißt sie den Mund auf.
Victorine	<i>Schreien</i>	<i>Schreien</i>
Soundtrack	[Musik reißt ab und wird von einem Donnergrollen ersetzt]	[Musik reißt ab und wird von einem Donnergrollen ersetzt]

In der Analyse des filmischen Horrors wurde der Einsatz des orangefarbenen Lichts als ein wichtiges Stilmittel dieser Szene beschrieben, dessen Funktion es ist, die Zuschauer*innen auf Victorines Erscheinen vorzubereiten. Die Beleuchtung ist in diesem Beispiel also Teil der Dramaturgie der Szene und sollte als solche, wie in Kapitel 2 besprochen, in der Audiodeskription erwähnt werden. In der englischen AD wird die Veränderung in der Färbung das Lichts vollkommen übergegangen, was in diesem Fall einer Auslassung gleichkommt. Im deutschen Text hingegen wird ein „rötlicher Lichtschein“ beschrieben, der die beiden Männer erfasst. Den Zuhörer*innen wird dadurch das gleiche Maß an „Vorwarnung“ zuteil, wie den Sehenden, was für eine Beibehaltung spricht.

Die englische Beschreibung verwendet die Aussage: „Dupin glances up [...].“ *The Cambridge Dictionary* definiert das Verb “to glance” als eine schnelle und kurze Art und Weise, sich umzusehen, was Dupins Aktionen im Bild nicht widerspiegelt, da Dupin einige Zeit mit dem Kopf zur Decke gerichtet (siehe Screenshot 36) dasitzt, bevor an seiner statt Victorine im Sessel sitzt und ihren Blick auf Roderick richtet. Überhaupt kann über die gesamte englische AD in diesem Ausschnitt gesagt werden, dass sie den Sachverhalt stark gekürzt und nur sehr ungenau wiedergibt, was die Erzeugung des Horrors nicht nur abschwächt oder generalisiert, sondern fast schon behindert. Im Englischen, wie später auch im Deutschen, werden zwar Victorines vom Tode getrübte Augen beschrieben, aber der Fakt, dass ihre Bluse mit Blut besudelt ist, wird nicht erwähnt. Das Detail „mit blutüberströmter Brust“ (aus der deutschen AD) ist jedoch entscheidend, denn es stellt den Zusammenhang zwischen dem Blut auf Dupins Brust und der Erscheinung von Victorines Geist her. Wird diese Verbindung nicht gezogen, kann der Ablauf der Szene eigentlich nicht nachvollzogen werden, was bedeutet, dass die Vision des blutenden Dupin für die anglophonen Zuhörer*innen unerklärt in der Luft hängt, wenn die Szene endet. Außerdem hat es durch die Beschreibung in der englischen AD den Anschein, als würden Victorines Schreie sofort einsetzen, wenn sie im Bild erscheint: „His appearance morphs into a screaming Victorine with pale eyes“. Das ist jedoch ebenfalls nicht korrekt, denn sie sitzt noch einige Augenblicke stumm da (siehe Screenshot 37) und starrt Roderick aus toten Augen an, bevor sie langsam den Mund öffnet und dann zu schreien beginnt. Diese Verzögerung der Aktion, die unter anderem für eine Art von Kalkül spricht, lässt Victorines Schreie noch unheimlicher wirken, da sie einer emotionslosen Starre folgen. Der deutsche Satz „,[...] reißt sie den Mund auf“ kommt dem gezeigten Horror bereits etwas näher, weil daraus hervorgeht, dass zwischen dem Moment, in dem sie den Mund öffnet und dem Schrei auf der Tonspur

Zeit vergeht. Außerdem spricht die Verwendung des Verbs „aufreißen“³⁹ dafür, dass es sich bei diesem Schrei um einen Gewaltakt handelt. Abschließend könnte man also sagen, dass die deutsche AD in diesem Ausschnitt einer Beibehaltung des gezeigten Horrors um einiges näher kommt als die englische Beschreibung.

5. 6. Der Schlafmangel – Cinematic Dread mit folgendem Cinematic Shock und Direct Horror

5. 6. 1. Kontext und Inhalt der Szene

Diese Szene befindet sich am Anfang der sechsten Episode (Minute 01:00 bis 04:59), die den Namen *The Goldbug* trägt. Der Titel, der auf eine weitere Geschichte⁴⁰ Poes hinweist, spielt hier auf eine Reihe von Schönheitsprodukten an, deren Logo ein goldener Skarabäus ist. Diese Produkte hat Tamerlane (die älteste Tochter Rodericks) zusammen mit Ihrem Mann, einem Personaltrainer und Fitnessguru, entwickelt und möchte sie im Rahmen einer großen Promotionsveranstaltung auf den Markt bringen. Weil bereits vier der sechs Usher-Nachkommen auf mysteriöse Art und Weise verstorben sind, und Madeline und Roderick Verna hinter den Todesfällen vermuten, haben sie veranlasst, dass Tamerlane und ihr älterer Bruder Frederick von einem Leibwächter beschützt werden. Mehrere Tage vor der Veranstaltung ist Tamerlane so nervös, dass sie nicht mehr schlafen kann. Mit dem Erfolg, den sie sich von diesen Produkten erhofft, möchte sie ihrem Vater beweisen, dass sie das Beste seiner Kinder ist und somit seine Anerkennung und Liebe erlangen. Dazu kommt, dass sie einen großen Streit mit ihrem Ehemann Bill hatte, dem sie vorwirft, dass er sie mit einer Prostituierten betrügt. Sie hat Bill deshalb der gemeinsamen Wohnung verwiesen und ihm auch die Teilnahme an der Promotionsveranstaltung verboten.

Zu Beginn der Szene ist Tamerlane also allein in ihrer großen Stadtwohnung. Der Leibwächter ist vor der Eingangstür postiert, da davon ausgegangen wird, dass die Gefahr, die ihr Leben bedrohen könnte, von außen kommen muss. Es ist der frühe Morgen des Tages der Markteinführung (draußen ist es noch dunkel) und Tamerlane steht in der Küche und macht Tee. Während sie darauf wartet, dass das Wasser kocht, nickt sie im Stehen ein. Das Pfeifen des Wasserkessels weckt sie, doch als sie die Augen öffnet, ist der Herd ausgeschaltet und ihr

³⁹ Das DWDS besagt, dass „aufreißen“ bedeutet etw. Geschlossenes gewaltsam öffnen.

⁴⁰ Diese kann man eher als eine Abenteuer- oder Detektiverzählung bezeichnen, in ihr spielt Horror, wenn überhaupt, nur am Rande eine Rolle.

Tee steht bereits fertig zum Verzehr neben ihr auf der Anrichte. Verwirrt greift sie nach der Tasse und begibt sich ins Wohnzimmer, um dort ihre Ansprache zu überarbeiten. Dabei wird sie erneut von einer Art Sekundenschlaf überwältigt. Diesmal hat sie währenddessen ihre Tasse ausgetrunken und ihre Rede auf radikale Weise mit einem Rotstift bearbeitet (siehe Screenshots 39 bis 43), erinnert sich aber weder daran, das eine noch das andere getan zu haben. Verwundert betrachtet sie die gemachten Änderungen, als sie hinter sich eine Präsenz wahrnimmt. Sie hebt sich und begibt sich in den Gang, um herauszufinden, wer da ist. Sie ruft nach Bill und dem Leibwächter, doch niemand antwortet. Als sie in die Küche geht, liegt dort eine grüne Schachtel mit dem Goldbuglogo, die zuvor (als sie Tee gemacht hat) noch nicht an dieser Stelle lag und deren Erscheinen sie sich nicht erklären kann. Fasziniert und verdattert öffnet sie die Schachtel. Darin befinden sich unzählige Skarabäen, die auf blutigen Eingeweiden krabbeln. Tamerlane schreit und springt zurück. Als sie nach wenigen Augenblicken nochmals einen Blick in die Schachtel wirft, ist diese leer. Verärgert spricht sie daraufhin mit sich selbst und gibt ihrem Schlafmangel die Schuld an ihrer „Halluzination“.

5. 6. 2. Analyse des filmischen Horrors

In *Der Tod der Eltern* (dem zweiten Beispiel) wurde bereits daran erinnert, dass Hanichs Cinematic Dread jene Kategorie ist, die ihre Besonderheit vor allem inhaltlichen Elementen verdankt. In dieser Szene ist Tamerlane der verletzliche Charakter, der sich in einem einsamen Umfeld einer möglichen Gefahr aussetzt. Der direkte Horror und der filmische Schock setzen in diesem Beispiel gleichzeitig ein, als Tamerlane die Schachtel öffnet und den grausigen Fund macht. Bereits die Aufnahme einer Vielzahl lebender Käfer kann bei einigen Menschen Ekel und Grauen erregen und dass diese zudem auf blutigem und verwestem Fleisch herumlaufen, ist ein eindringliches Bild, das, auch wenn es kurz ist, alle Aspekte des direkten Horrors in sich vereint.

Tamerlane und ihre Umgebung sind die ganze Zeit über recht gut ausgeleuchtet. Die Stadt, die man durch die großen Fenster im Wohnzimmer durchschimmern sieht, liegt zwar noch in Dunkelheit (es gibt also kein Tageslicht), doch überall in der Wohnung brennen Lampen, deren Licht golden leuchtet, was im Zusammenspiel mit den vielen grünen Akzenten, die im gesamten Interieur zu finden sind, an die Färbung von Skarabäen erinnert.

Die Einstellungen sind ziemlich lang und geben den Zuschauer*innen die Zeit, alle Einzelheiten genau zu betrachten. In Ausschnitt 1 dominieren Detailaufnahmen verschiedener

Gegenstände, die sich während des Sekundenschlafs verändert haben (Screenshots 39, 41 und 42) und Großaufnahmen von Tamerlanes Gesicht, damit ihre Reaktionen (ihre Mimik) für das Publikum gut ablesbar sind. Wie Tamerlane sind auch die Zuschauer*innen verwundert und etwas frustriert, denn auch ihnen werden nur Ausschnitte (die Detail- und Großaufnahmen) präsentiert, während das „Gesamtbild“ und somit die Erklärung für die Geschehnisse ihnen verwehrt bleiben. Die Sequenz endet mit einer weiteren Großaufnahme von Tamerlane, die jedoch mit so einem weiten Winkel gefilmt wurde, dass die Türe in den Gang und die Gestalt, die darin steht, ebenfalls sichtbar werden (siehe Screenshot 43). Dies trägt zum Nervenkitzel der Szene bei, denn die Präsenz von Tamerlanes Doppelgängerin (obwohl nur schemenhaft dargestellt, ist die Ähnlichkeit nicht zu leugnen) ist nicht nur unerklärlich, sondern auch unheimlich. In seinem Werk *Das Unheimliche* definiert Sigmund Freud den Doppelgänger als Entfremdung vom eigenen Selbst, als Ich-Spaltung, die die eigene Persönlichkeit verdoppelt, teilt oder vertauscht (Freud 2000: 257). Diese Spaltung wird in Tamerlanes „Todesszene“ am Ende dieser Folge eine wichtige Rolle spielen, denn dort wird ihre Doppelgängerin (Verna) sie in eine tödliche Raserei treiben. Es handelt sich bei dieser Szene also wieder um eine der in dieser Serie außerordentlich beliebten Flashforward. Als Tamerlane das Wohnzimmer verlässt, um nachzusehen, wer da ist, wechseln sich Totalen des leeren Gangs mit Nahaufnahmen von Tamerlane ab, wobei die Kamera, wenn sie auf den Gang gerichtet ist, diesen aus Tamerlanes Perspektive filmt. Um auch ihre Bewegung in Szene zu setzen, ist die Kamera in diesem Abschnitt mobil (dank des Steadicam⁴¹-Verfahrens). Hier dient die Subjektivierung dazu, das Gefühl zu wecken, dass nicht nur Tamerlane, sondern auch die Zuschauer*innen, die einsame Wohnung erkunden, was dem Aufbau von Spannung dient. Auch Ausschnitt 2 (wie 1) besteht aus einer Abfolge von Aufnahmen der mysteriösen Schachtel und Tamerlanes Reaktionen. Die Großaufnahme der Schachtel, gefüllt mit blutigen Eingeweiden und darauf herumkrabbelnden Skarabäen (siehe Screenshot 46), stellt wie bereits erwähnt den Ekel und Grauen erregenden Augenblick des direkten Horrors dar. Der von kurzer, aber heftiger extradiegetischer Musik untermalte „Reaction Shot⁴²“ auf die rückwärts springende Tamerlane (Screenshot 47) lässt das Publikum ebenfalls erschrecken provoziert somit einen Jump scare.

Die Einstellungen der gesamten Szene sind lang, was bedeutet, dass diese für ihre Länge von fast vier Minuten, über eine eher kleine Anzahl an Schnitten verfügt. Dies ist zwar nach

⁴¹ Die Steadicam, auch Schwebestativ oder Steadycam genannt, wird oft bei Filmaufnahmen in Bewegung verwendet, z.B. bei der Kamerabegleitung eines laufenden Schauspielers. (URL Film-Lexikon)

⁴² Ein *reaction shot* ist ein besonderer Typus von Groß- oder Nahaufnahme, die einen Akteur oder eine Gruppe von Akteuren zeigt, die auf ein Ereignis reagieren. (Wulff o.J.b)

Hanich eines der Merkmale einer Cinematic-Dread-Sequenz, trotzdem ist diese Form der Montage eigentlich unüblich für eine Horrorszene, da solch eine langsame Schnittabfolge (vor allem in unserer schnelllebigen Gesellschaft) eher träge wirkt und nicht dazu gedacht ist, „atemlose“ Spannung zu erzeugen. Sie dient jedoch dazu, die Erwartung, dass doch bald etwas geschehen müsse, im Publikum hervorzurufen, was ebenfalls einer Art Anspannung gleichkommt. Außerdem hat dieses filmische „sich langsam vorantasten“ eine etwas schlafwandlerische Eigenschaft, die für die hier beschriebene Szene unabdingbar ist.

Die Tonspur ist während der langen Abschnitte fast völlig frei. Zu Beginn der Szene, noch vor Ausschnitt 1, wird das rasante Allegretto aus Beethovens Klaviersonate Nr. 17 (Der Sturm) als extradiegetische Musik eingespielt, doch diese reißt in dem Moment ab, in dem Tamerlane über ihrer Rede einschläft. Danach herrscht Stille im Apartment, die durch den Einsatz der Atmos (siehe Kapitel 3), den Verkehrsgeräuschen der Straße, noch unterstrichen wird. Diese Stille, die sowohl die Einsamkeit der Wohnung wie die Verunsicherung des Publikums unterstreicht, wird nur durch Tamerlanes Monologe und der musikalischen Untermalung des Cinematic Shocks unterbrochen. Es ist also zu erwarten, dass genaue und detaillierte Beschreibungen in den ADs gegeben werden.

5. 6. 3. Analyse und Vergleich der ADs

5. 6. 3. 1. Ausschnitt 1 – Cinematic Dread



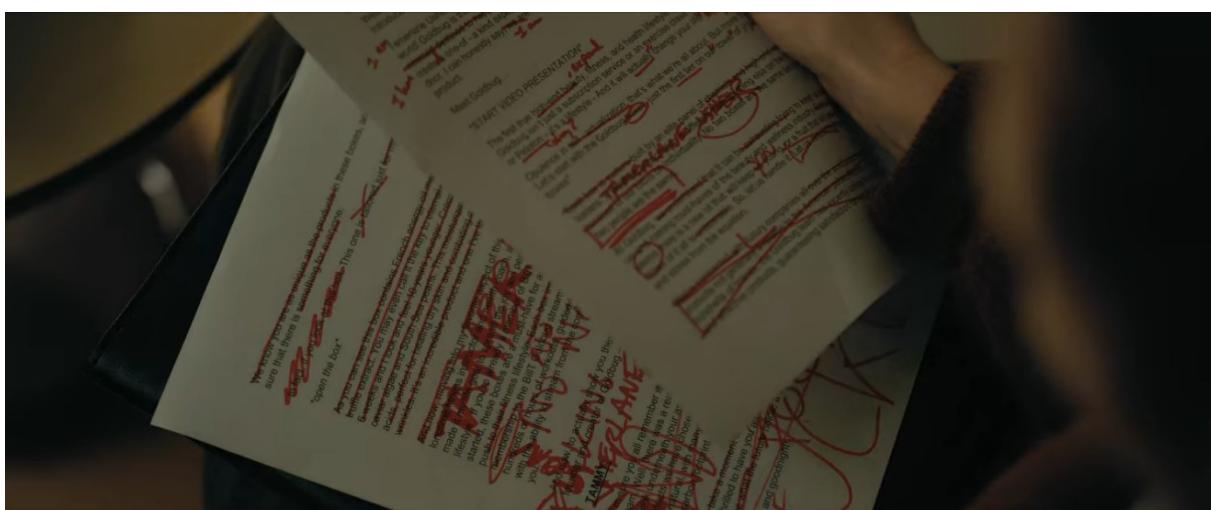
Screenshot 39: Detailaufnahme auf Tamerlanes volle Tasse.



Screenshot 40: Großaufnahme von Tamerlane im Sekundenschlaf.



Screenshot 41: Nach dem Sekundenschlaf ist die Tasse leer (Detailaufnahme).



Screenshot 42: Detailaufnahme auf Tamerlanes Rede nach dem Sekundenschlaf.



Screenshot 43: Großaufnahme mit Weitwinkel: Im Gang steht jemand, der Tamerlane ähnelt.

AD	<p>Tamerlane falls asleep instantaneously.</p> <p>Glancing at her now empty mug, she frowns.</p> <p>Studying the document, she notices extensive red pen corrections.</p> <p>On the last page, large, illegible scrawls cover the page.</p> <p>Some snippets read Tamerlane and fuck Bill.</p> <p>A shadowy figure lurks in the doorway before walking away.</p> <p>Tamerlane turns to the empty doorway and calls out.</p>	<p>Sie schläft im Sitzen, wacht auf und blickt zur leeren Tasse.</p> <p>Tammy runzelt die Stirn.</p> <p>Sie hat grüne Augen, schmale Lippen und Sommersprossen.</p> <p>Tammy blickt zum Text und stutzt.</p> <p>Mehrere Stellen sind rot markiert oder durchgestrichen, handschriftliche Worte wurden ergänzt.</p> <p>Auf der zweiten Seite sind ganze Abschnitte gestrichen.</p> <p>Wiederholt überlagern in großer Schrift die Worte nein, nein, nein, fick dich, Bill, die Rede.</p> <p>Im Flur steht eine wie Tammy gekleidete Person und geht.</p> <p>Tammy schaut auf.</p>
Tamerlane	<i>Hello?</i>	<i>Hallo?</i>

Der englische und der deutsche Text weisen in diesem Abschnitt große Ähnlichkeiten auf, sowohl inhaltlich, als auch in der Art und Weise, wie etwas beschrieben wird. Um ein Beispiel zu nennen, besagt die englische AD „[...] she frowns“, als Tamerlane nach ihrem Sekundenschlaf entdeckt, dass ihre Teetasse plötzlich leer ist. Im Deutschen wird mit „Tammy runzelt die Stirn“ eine genaue Entsprechung des englischen Verbs an der gleichen Stelle eingesetzt.

Es gibt jedoch einen großen Unterschied und dieser ist für das Horrorpotential der Sequenz äußerst wichtig. Er liegt in Beschreibung der Doppelgänger-Figur. Die Wortwahl der englischen Beschreibung (“A shadowy figure lurks in the doorway before walking away”) ist der Entstehung von Horror sicherlich zuträglich, denn das Verb „to lurk“⁴³, das mit lauern oder herumschleichen übersetzt werden könnte, setzt böse Absichten des ausführenden Subjekts voraus und wird niemals in einem positiven Kontext angewendet. Das Adjektiv „shadowy“ in der Kombination mit dem Nomen „figure“ kann für jemanden verwendet werden, der/die entweder mysteriös oder schemenhaft ist, es könnte aber auch jemand sein, über den/die wenig bekannt ist (vgl. URL Cambridge Dictionary). All diese Attribute treffen auf die unbekannte Gestalt in Screenshot 43 zu. Sie alle wecken auch das Unbehagen, die eine fremde Präsenz in der eigenen leeren Wohnung hervorrufen sollte. Ein wichtiger Aspekt in dieser AD fehlt jedoch: jener, der die Zuhörer*innen auf die zukünftige tödliche Doppelung und/oder Spaltung Tamerlanes vorbereitet. In dieser Sequenz zu verschweigen, dass die hier beschriebene schemenhafte Figur große Ähnlichkeit mit Tamerlane aufweist (dieselbe Kleidung trägt), vereitelt somit eines der Ziele der sorgfältig inszenierten Einstellung, nämlich die Vorbereitung des Publikums auf die künftige „Todesszene“. Es kann aber trotzdem gesagt werden, dass es der englischen AD gelingt, den Schauer der „gegenwärtigen“ Situation beizubehalten, was in diesem Fall wahrscheinlich als wichtiger einzustufen ist, als die Funktion des „foreshadowings“.

Wie bei einigen der vorherigen Beispiele ist die deutsche Audiodeskription auch hier sehr nüchtern gehalten. Die Beschreibung „Im Flur steht eine wie Tammy gekleidete Person und geht“ wirkt sogar etwas verwirrend, denn es fehlt der Zusatz eines Adverbs, das die zeitliche Abfolge der Verben „stehen“ und „gehen“ präzisiert, wie z. B.: „Im Flur steht eine wie Tammy gekleidete Person und geht **[dann]**“. So könnte es den Zuhörer*innen im ersten Moment so vorkommen, als würden diese Aktionen gleichzeitig stattfinden, was unmöglich ist. Außerdem ist es für den Aufbau des Unbehagens in der Sequenz wichtig, dass man im Bild sieht, wie die Doppelgängerin einige Augenblicke lang in der offenen Tür steht und Tamerlane beobachtet. Es ist dieser fremde Blick, den Tamerlane spürt und der sie aus ihren Gedanken reißt, denn es gibt keine Geräusche, die sie über die Präsenz von jemand anderem in der Wohnung informieren könnten. Der englische Text hat diesen Aspekt dank der Verwendung von „lurks“ gut in Szene gesetzt, während er im Deutschen verloren geht. Eine „Person“, die unerwartet in einem Flur, der eigentlich leer sein sollte, steht, ist sicherlich beängstigend, es fehlt

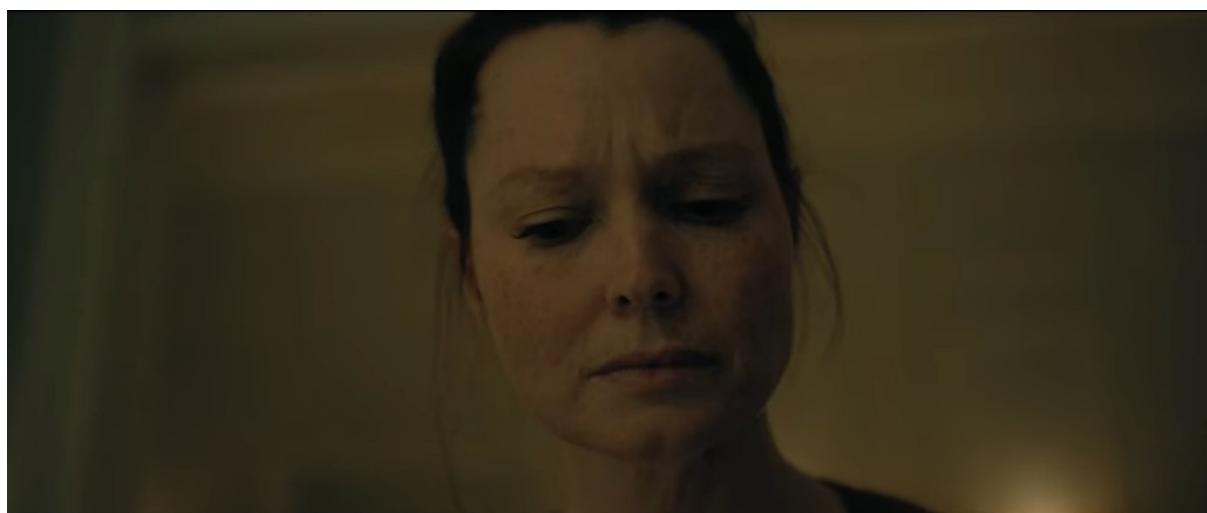
⁴³ “to wait or move in a secret way so that you cannot be seen, especially because you are about to attack someone or do something” (URL Cambridge Dictionary)

dieser Beschreibung aber jene Rätselhaftigkeit, die der Präsenz im Englischen zuteilwurde. In der deutschen AD kommt der Aspekt des Foreshadowings zwar zum Zug (der Doppelgänger-Status wird erwähnt), doch das Grauen, dem Tamerlane in diesem Moment ausgesetzt ist, wird nur auf eine sehr generalisierte Art und Weise übertagen.

5. 6. 3. 2. Ausschnitt 2 – Cinematic Shock mit Direct Horror



Screenshot 44: Nahaufnahme: Plötzlich liegt eine Schachtel in der Küche.



Screenshot 45: Großaufnahme von Tamerlane, die die Schachtel verwirrt betrachtet.



Screenshot 46: In der Schachtel befinden sich Innereien und Skarabäen (Großaufnahme).



Screenshot 47: Erschrocken weicht Tamerlane zurück.



Screenshot 48: Kurz darauf ist die Schachtel leer.

AD	<p>Turning left into the kitchen, Tamerlane scans the empty room.</p> <p>Spying a green gift box on the marble island countertop, Tamerlane tentatively steps forward.</p> <p>Furrowing her brow, Tamerlane studies the green box decorated with a gilded palm leaf band running around the middle and a golden colored scarab beetle inlaid in the center.</p> <p>Frown lines mark her brow as she slowly opens the box, revealing a wiggling mass of putrid, rotting flesh inside.</p>	<p>Sie nähert sich dem großen Durchgang zur Küche.</p> <p>Auf der Kücheninsel liegt eine grüne Schachtel.</p> <p>Tammy hält inne.</p> <p>Zögerlich geht sie auf die Box zu.</p> <p>Goldene Linien rahmen einen Längsstreifen mit dunkelgrünen Blattmuster.</p> <p>Mittig auf den Deckel hebt sich eine flache Figur des Goldbuglogos, ein geflügelter goldener Skarabäus, von einer kleinen runden Platte ab.</p> <p>Mit zusammengezogenen Brauen steht Tammy direkt vor der Kücheninsel mit großer Marmorplatte und betrachtet die Schachtel.</p> <p>Leicht neigt sie den Kopf.</p> <p>Langsam streckt Tammy die Hand aus und öffnet die Kiste.</p> <p>Darin krabbeln Skarabäen über verrottetes Fleisch.</p>
Soundtrack	[Kurzer Einsatz kreischende Musik und Tammy schreit]	[Kurzer Einsatz kreischende Musik und Tammy schreit]
AD	<p>Clutching her stomach, Tamerlane jumps backwards.</p> <p>On tiptoe, she peers into the box from a distance.</p> <p>It's empty.</p>	<p>Erschrocken reißt Tammy den Mund auf und weicht zurück.</p> <p>Sie stellt sich auf Zehenspitzen und späht in die Box.</p> <p>Sie ist leer</p>
Tamerlane	<p><i>Oh Jesus.</i></p> <p><i>Oh God.</i></p> <p><i>Tamerlane, you've got to sleep.</i></p>	<p><i>Was?</i></p> <p><i>Ah Gott...</i></p> <p><i>Tamarlane, Du wirst jetzt schlafen.</i></p>

Die Analyse dieses Ausschnitts wird sich zuerst mit der Beschreibung des direkten Horrorbildes und dann von Tamerlanes Reaktion darauf (dem Cinematic-Schock-Moment) befassen, ohne im Detail auf die anderen enthaltenen Elemente einzugehen, da diese in der Erzeugung des Horrors nicht maßgeblich beteiligt sind.

Das ekel- und grauenerregende Bild der Box mit den auf Eingeweiden krabbelnden Skarabäen, ist ein gutes Beispiel für das, was Hanich ein „monströses Objekt“ (vgl. Kapitel 2)

nennt, und kann somit mit keiner anderen Bezeichnung als der des direkten Horrors in Verbindung gebracht werden, auch wenn dieses Objekt nur in einer einzelnen Einstellung sichtbar ist. Die englische Audiodeskription beschreibt den Inhalt der Schachtel, wie folgt: „[...] a wiggling mass of putrid, rotting flesh [...].“ Die Adjektive *pudrid* und *rotting* stehen beide für Verwesung, wobei „*putrid*“ noch den Gestank der Fäulnis miteinbezieht und dadurch das Beschriebene noch ekelhafter macht. Seltsam ist jedoch die *wiggling mass*, da verwesendes Fleisch sich nicht von allein hin und her bewegen kann. Die Skarabäen, die das „*wiggling*“ ausführen, werden hier nicht erwähnt. Es sollte betont werden, dass die Skarabäen an dieser Stelle nicht nur die Rolle von widerlichem Ungeziefer übernehmen, denn sie haben auch eine althergebrachte symbolische Bedeutung. Im alten Ägypten standen diese Käfer für die Wiedergeburt (weswegen sie das Logo von Tamerlanes Schönheitsprodukten zieren) und Amulette in ihrer Form wurden als Glücksbringer verschenkt (URL Ägypten Geschichte und Kultur). Dass die Schachtel zusammen mit dem Fleisch nicht wie zu erwarten Maden sondern Skarabäen enthält, ist also von großer Wichtigkeit und sollte auf keinen Fall in der Beschreibung übergangen werden. Die deutsche Beschreibung „Darin krabbeln Skarabäen über verrottetes Fleisch“ klingt vielleicht weniger poetisch als die englische Version, dient aber der gewünschten Erzeugung von Horror und enthält im Gegensatz zum Englischen alle wichtigen Elemente des Bildes. Schrecken wird also von beiden Texten evoziert, doch im Englischen wurde eine Generalisierung vorgenommen, während das Deutsche durch eine vollständige Beschreibung zur Beibehaltung führt.

Der Jump Scare dieser Sequenz wird über die Tonspur ausgelöst, wie es im filmischen Horror häufig der Fall ist. Nach der fast kompletten Stille fühlt sich das Publikum sicherlich etwas überwältigt vom Einsatz der wenigen dissonanten Töne der extradiegetischen Musik und von Tamerlanes Schrei (der Schockfaktor ist dadurch also bereits garantiert). Doch auch der Schnitt von der Schachtel weg, hin zu einer rückwärtsspringenden Tamerlane, trägt durch die Schnelligkeit ihrer Aktion zum Erschrecken der Zuschauer*innen bei (vor allem im Kontrast zur langsamen Szene zuvor). Die Art und Weise, wie diese Handlung beschrieben wird, trägt somit ebenfalls zu einer akkuraten Übertragung des Horrors bei. Bei „Clutching her stomach, Tamerlane jumps backwards“ kommt dank der Verwendung des Verbs „springen“ die Geschwindigkeit, mit der Tamerlane Abstand zum schrecklichen Inhalt der Box nimmt, gut zur Geltung und somit auch der Horror und Ekel, die sie rückwärts treiben. Die deutsche Beschreibung „Erschrocken reißt Tammy den Mund auf und weicht zurück“ fühlt sich hingegen etwas lethargischer an. Das DWDS besagt, dass zurückweichen „einige Schritte von jmdm., etw. weg nach hinten machen“ entspricht. Es kann davon ausgegangen werden, dass man sich darunter eine langsamere, vielleicht sogar bedachtere Aktion vorstellt. Dies passt aber nicht zur

darzustellenden Situation, denn wer erschrocken und „aus dem Bauch heraus“ (das Bild zeigt wie Tamerlane beide Hände vor ihrem Bauch verschränkt, während sie springt) reagiert, hat selten die Zeit, die Handlungsweise zu bedenken. Was dem deutschen Text etwas Dringlichkeit zurückgibt, ist das Adjektiv „erschrocken“. Doch es ist sicherlich angebracht in diesem Fall die deutsche AD als eine Generalisierung zu bezeichnen, während die englische eher beibehaltend wirkt.

5. 7. Zusammenfassung der Analyse und deren Ergebnisse

In Kapitel 2 wurde bereits erklärt, dass die Audiodeskription vor allem einen Zweck erfüllen soll, und zwar, „dass Menschen ohne oder mit wenig Sehkraft Filme in ähnlichem Maße genießen und erleben können wie ein sehendes Publikum“ (Weißbach 2012: 349). Dies sollte natürlich auch für Horrorfilme gelten. Deswegen wurde in diesem Kapitel eine vergleichende und evaluative Übersetzungskritik von 5 der 25 Horrorszenen der Fernsehserie *The Fall of the House of Usher* durchgeführt, um zu erforschen, ob und wie Horror durch AD erzeugt werden kann und welche Übersetzungsstrategien von den Beschreiber*innen eingesetzt wurden, damit visuelles Grauen verbal wiedergegeben werden kann. Damit diese Fragen beantworten werden, wurde zuerst ausführlich beschrieben, welche Modi und Stilmittel von den Filmemacher*innen eingesetzt wurden, um in jeder einzelnen Szene Horror filmisch zu produzieren. Auf der Grundlage dieser Überlegungen wurden die englische und die deutsche Audiodeskriptionen analysiert und mit dem filmischen Text verglichen. Um diese Analyse übersichtlicher zu gestalten, wurden die längeren Szenen in insgesamt 12 kürzere Ausschnitte oder Sequenzen unterteilt, die dann einzeln behandelt wurden. Außer *Prosperos Tod* (die nur auf direkten Horror zurückgreift und trotzdem über vier Ausschnitte verfügt) entsprachen die jeweiligen Sequenzen der Unterteilung der Szenen in die verschiedenen Kategorien nach Hanich. Im Verlauf der in diesem Kapitel enthaltenen Analyse wurden schließlich 15 verschiedene Fälle beschrieben, in denen die folgenden vier Übersetzungsstrategien zum Einsatz kamen:

- Beibehaltung: der Horror wird „unverändert“ wiedergegeben.
- Generalisierung: der Horror wird durch die Versprachlichung etwas abgeschwächt.
- Spezifizierung: es werden mehr Informationen gegeben als im Bild.
- Auslassung: der Horror wird von der AD nicht beschrieben.

Damit ein blindes und sehbehindertes Publikum ein filmisches Horrorprodukt in „ähnlichem Maße genießen“ kann wie das sehende, sollten eigentlich nur jene Strategien angewendet werden, die in der Lage sind, wenigstens ein gewisses Ausmaß an Grauen zu transportieren. Es wäre natürlich wünschenswert, wenn in der AD nur auf die Beibehaltung zurückgegriffen werden könnte, da diese verbal dieselben schrecklichen Emotionen auslöst, die im Bild zum Tragen kommen. In Kapitel 2 wurde jedoch erklärt, dass die Audiodeskriptor*innen aufgrund der medialen Bedingtheit oftmals nicht die Zeit haben, um das Gesehene detailgetreu wiederzugeben. Es ist deshalb wenig verwunderlich, dass die Generalisierung in dieser Form der audiovisuellen Übersetzung häufig zu finden ist. Die Spezifizierung und die Auslassung wurden beide sehr selten eingesetzt. Die Auflistung in Tabelle 2 vergleicht die Häufigkeit, mit der die*der englische und die*der deutsche Beschreiber*in, in den 15 analysierten Beispielen auf die oben genannten Lösungen für das Übersetzungsproblem zurückgegriffen haben:

Tabelle 2: Häufigkeit der eingesetzten Übersetzungsstrategien per Sprache

Übersetzungsstrategien	Englische AD	Deutsche AD
Beibehaltung	5	9
Generalisierung	8	6
Spezifizierung	1	
Auslassung	1	

Wie zu erwarten, wurden die Beibehaltung und die Generalisierung in beiden Sprachen am häufigsten eingesetzt. Der Unterschied liegt jedoch darin, dass die englische Audiodeskription vermehrt einen generalisierenden Charakter bewiesen hat, während in der deutschen meist beibehaltend gearbeitet wurde, was den Horrorelementen mehr Raum verlieh. In Ausschnitt 1 vom *Tod der Eltern* ließ beispielsweise die mehrfache Erwähnung der Zerstörung des Sarges (im Deutschen) Elizas übernatürliche Kraft als „Wiedergängerin“ viel besser zu Geltung kommen. Der deutsche Text konnte ganz auf die Spezifizierung und die Auslassung verzichten, während der englische Text jeweils ein Beispiel enthält. Die Spezifizierung findet im vierten Ausschnitt von *Prosperos Tod* statt, als Vernas Boshaftigkeit durch den Einsatz des Worts „grin“ etwas auf die Spitze getrieben wird, obwohl ihr Verhalten auch anders gelesen werden könnte. Die Auslassung hingegen ereignet sich im zweiten Ausschnitt von *Victorines Geist*, als die englische Beschreibung den Wechsel in der Beleuchtung, der die Erscheinung von Victorine ankündigt und somit von dramaturgischer Wichtigkeit ist, nicht erwähnt.

Fazit

Das Ziel dieser Arbeit war es, eine Antwort auf die Frage zu finden, wie in der Audiodeskription mit audiovisuellem Horror umgegangen wird. Die Problematiken, die sich in der Übersetzung im Allgemeinen und in der AVÜ im Speziellen durch die Einordnung eines zu übersetzenden Textes in das Horrorgenre ergeben können, wurden nämlich bis dato noch kaum erforscht. Diese Arbeit möchte somit einen Anstoß geben, diese Forschungslücke zu schließen.

Kapitel 1 ist dem Konzept der Multimodalität und insbesondere der Multimodalität in der Übersetzungswissenschaft gewidmet. Dabei wurde gezeigt, dass Übersetzer*innen in der Lage sein sollten, die Funktion und die Wechselwirkungen verschiedener Modi zu erkennen, um als Mediator*innen Texte in Bezug auf Modus, Medium und Genre über semiotische und kulturelle Barrieren hinweg zu transferieren. Die Art und Weise, wie die verschiedenen Modi eingesetzt und kombiniert werden, spielt nämlich eine wesentliche Rolle in der Sinnbildung eines jeden multimodalen Textes. Ebenso wichtig ist es, zu verstehen, in welchen kulturellen und sozialen Kontext der zu übersetzende Text eingebettet ist: Eine Horrorszene kann nur dann akkurat beschrieben werden, wenn dem Zusammenspiel von den Übertragungskanälen Bild, Sprache, Musik und Geräusch in all ihren modalen Formen Rechnung getragen wird. Vernachlässigt man einen Aspekt, wird Horror bei dem blinden oder sehbehinderten Publikum nicht die gleiche Wirkung erzielen wie bei dem sehenden

In Kapitel 2 wurde die Audiodeskription genau beleuchtet, bei der es sich um eine besondere Form der audiovisuellen Übersetzung handelt. Durch die Audiodeskription werden die visuellen Modi eines (in diesem Falle) filmischen Produkts für blinde und sehbehinderte Menschen im Sinne der Barrierefreiheit durch einen zusätzlichen Kommentar auf der Tonspur zugänglich gemacht. Um das Ziel der Barrierefreiheit erreichen zu können, sollten Audio-deskriptor*innen die wiederzugebende Szene genauestens analysieren, um zu erkennen, welche Informationen unerlässlich für das Verständnis sind. Aus diesen sollte dann ein kohärenter Text erstellt werden, der es dem blinden und sehbehinderten Publikum erlaubt, den Film genauso zu erleben wie die Sehenden. Besonders wichtig war es, zu unterstreichen, dass die erstellten Beschreibungen dem Genre und der Stimmung des Films entsprechen sollen, denn die Erzeugung von Horror hängt besonders von der durch den Film erzeugten Stimmung ab.

In Kapitel 3 wurde aufgezeigt, wie schwierig es ist, eine klare und umfassende Definition für den filmischen Horror zu finden. Der Punkt, in dem sich jedoch die meisten For-scher*innen einig sind, ist, dass das Horrorgenre Angst, Schock und Ekel im Publikum auslösen soll. Horror zielt vor allem darauf ab, eine gewisse Reaktion in den Konsument*innen

hervorzurufen und dies wird durch eine „Dramaturgie der Affekte“ oder eben die filmischen Stilmittel erreicht. Das Zusammenspiel von Bild und Ton, also der verschiedenen visuellen und akustischen Modi, spielt dabei eine besonders wichtige Rolle. Dies ist auch der Grund, weshalb diese Arbeit den theoretischen Ansätzen der Multimodalität folgt, denn, wie oben bereits eingeführt wurde, ermöglichen es diese nicht nur, zu untersuchen, wie die verschiedenen Modi miteinander verbunden werden, um Horror zu erzeugen, sondern erlaubt auch einen Vergleich zwischen filmischer Szene und Audiodeskription. Dieser Vergleich ist ein essentieller Schritt in der Analyse.

Dank einer vergleichenden und evaluativen Analyse mit anschließender Übersetzungskritik war es möglich, anhand des Beispiels der Miniserie *The Fall of the House of Usher* einen Einblick zu geben, wie in der Audiodeskription mit den besonderen Anforderungen des audiovisuellen Horrors umgegangen werden kann. Im Zuge der Analyse wurden fünf der insgesamt fünfundzwanzig Horrorszenen der Serie unter die Lupe genommen. Zuerst wurden dabei die verschiedenen Modi und Stilmittel aufgelistet, die von den Filmemacher*innen eingesetzt wurden, um den audiovisuellen Horror zu produzieren. Hier spielten vor allem die Beleuchtung, der Kamerablick, der Schnitt, das Schauspiel, die Geräuschkulisse sowie der Einsatz der Musik eine erhebliche Rolle. Danach wurde der filmische Text mit der deutschen und der englischen AD verglichen, um aufzuzeigen, welche der vier Übersetzungsstrategien – Beibehaltung, Generalisierung, Spezifizierung oder Auslassung – in der AD zum Einsatz kamen.

Die Ergebnisse haben gezeigt, dass sowohl in den englischen wie in den deutschen Beschreibungen überwiegend die Beibehaltung („unveränderte“ Wiedergabe des Horrors) sowie die Generalisierung (etwas „abgeschwächte“ Wiedergabe des Horrors) eingesetzt wurden. Dies kann positiv gewertet werden, da diese beiden Übersetzungsstrategien in der Lage sind, wenigstens ein gewisses Ausmaß (im Falle der Generalisierung) an Horror zu transportieren, damit das blinde und sehbehinderte Publikum die Serie in ähnlichem Maße genießen kann wie die Zuschauer*innen. Nichtsdestotrotz bedeutet die hohe Zahl an Generalisierungen (vor allem in den englischen Audiodeskriptionen) auch, dass die Zuhörenden keinen uneingeschränkten Zugang zu den visuell bedingten Horrorelementen haben konnten. Auslassungen wären allerdings problematischer gewesen, denn dann wäre der Horror überhaupt nicht versprachlicht worden. Die Analyse der Beispiele hat auch gezeigt, wie wichtig der Einsatz von gut gewählter und gezielter Sprache in der AD von audiovisuellem Horror ist. Zum Beispiel macht es für die Zuhörenden einen großen Unterschied, ob ein Bösewicht „zornig auf sein Opfer zumarschiert“ oder sich lediglich „auf das Opfer zubewegt“: Die erste Version ist in der Lage, ein viel wirkungsvollereres Bild vor dem „inneren Auge“ der Rezipient*innen zu kreieren als die zweite.

Eine der Richtlinien der Audiodeskription besagt zwar, dass eine Beschreibung objektiv sein muss, also das Gesehene weder bewerten noch interpretieren soll, doch die Analyse in dieser Masterarbeit hat gezeigt, dass ein subjektiv konnotierter Sprachgebrauch in der Beschreibung von Horrorelementen effektiver ist als jener, der versucht „objektiv“ zu bleiben. Die Begründung hierfür liegt nach Ansicht der Autorin darin, dass die Sprache, die Interpretationen der Beschreiber*inne wiedergibt, häufig in der Lage ist, Emotionen besser zu vermitteln und somit stärkere Reaktionen wie Angst, Schrecken oder Ekel (die für die Erzeugung von Horror essenziell sind) im Publikum hervorrufen kann.

In weiterführender Forschung könnte nicht nur der Korpus auf weitere audiovisuelle Horrorprodukte ausgeweitet werden, um die in dieser Arbeit erlangten Ergebnisse zu bestätigen und zu vertiefen, sondern es könnten auch Rezeptionsstudien durchgeführt werden, in denen das Zielpublikum sich zum Beispiel zum Einsatz von interpretierender Sprache im Zusammenhang mit der Beschreibung von Horror äußern kann.

Bibliografie

- Adami, Elisabetta (2016). Multimodality. In: García, Ofelia; Flores, Nelson & Spotti, Massimiliano (Hg.) *The Oxford handbook of language and society*. Oxford: Oxford University Press, 451-472.
- Adami, Elisabetta; Pinto, Sara Ramos (2020). Meaning-(Re)making in a World of Untranslated Signs: Towards a Research Agenda on Multimodality, Culture, and Translation. In: Boria, Monica; Carreres, Angeles; Noriega-Sánchez, María & Tomalin, Marcus (Hg.) *Translation and Multimodality. Beyond Words*. London: Routledge, 71-93.
- ADLAB Project. <http://www.adlabproject.eu/home/> (Stand Januar 2024).
- Adrenaline Studios. <https://adrenaline.global/who-we-are/> (Stand Januar 2025).
- Ägypten Geschichte und Kultur. <https://www.aegypten-geschichte-kultur.de/skarabaeus> (Stand März 2025).
- Anders, Petra et al. (2019). *Einführung in die Filmdidaktik: Kino, Fernsehen, Video, Internet*. Berlin: J.B. Metzler Verlag.
- Audio Description Style Guide v2.5. Netflix | Partner Help Center. <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/215510667-Audio-Description-Style-Guide-v2-5>. (Stand: Mai 2024).
- Bardini, Floriane (2021). Film Language, Film Experience and Film Interpretation in a Reception Study Comparing Conventional and Interpretative Audio Description Styles. In: Braun, Sabine & Starr, Kim (Hg.). *Innovation In Audio Description Research*. London: Routledge, 76–96.
- Bartsch, Anne; Appel, Markus; Storch, Dennis (2010). Predicting Emotions and Meta-Emotions at the Movies: The Role of the Need for Affect in Audiences' Experience of Horror and Drama. *Communication Research* 37, 167–190.
- Baumann, Hans D. (1989). *Horror: die Lust am Grauen*. Weinheim: Beltz.
- Beil, Benjamin; Kühnel, Jürgen; Neuhaus, Christian (2016). *Studienhandbuch Filmanalyse: Ästhetik und Dramaturgie des Spielfilms*. München: Wilhelm Fink.
- Bender, Theo & Röwekamp (o. J.). <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/f:filmnoir-161>
- Benecke, Bernd (2014). *Audiodeskription als partielle Translation. Modell und Methode*. Münster: LIT Verlag.
- Benshoff, Harry M. (2017). Preface. In: Benshoff, Harry (Hg.) *A Companion to the Horror Film*. Chichester: Wiley Blackwell, xiii–1.

- Bestard-Bou, Joan; Arias-Badia, Blanca (2022). Access Services for the Blind and Partially Sighted: A social and Legal Framework for the Promotion of Audio Description. In: Taylor, Christopher/Perego, Elisa (Hg.). *The Routledge Handbook of Audio Description*. London ; New York: Routledge Taylor & Francis Group, 27-38.
- Bogucki, Łukasz & Deckert, Mikołaj (Hgs.) (2020): *The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility*. Cham: Springer International Publishing.
- Boria, Monica & Tomalin, Marcus (2020). Introduction. In: Boria, Monica; Carreres, Angeles; Noriega-Sánchez, María & Tomalin, Marcus (Hg.) *Translation and Multimodality. Beyond Words*. London: Routledge, 1-23.
- Bourne, Julian & Jiménez Hurtado, Catalina (2007). From the visual to the verbal in two languages: a contrastive analysis of the audio description of The Hours in English and Spanish. In: Jorge Díaz Cintas (Hg.) *Media for All. Subtitling for the Deaf, Audio Description, and Sign Language*. Leiden: Brill, 175-187.
- Brescia Zapata, Marta & Matamala, Anna (2020). La audiodescripción de la violencia. Estudio descriptivo de tres películas de Quentin Tarantino. *Trans* (24), 111–128.
- Braun, Sabine & Starr, Kim (2021). Innovation in Audio Description Research. London: Routledge.
- Brockmann, Till (2015). Deutschlandfunk Nova. <https://www.deutschlandfunknova.de/beitrag/zeitlupenforschung-die-entdeckung-der-langsamkeit> (Stand Februar 2025).
- Bruns, Katja & Meyer, Hans-Hermann: Gesamtkunstwerk. *Das Lexikon der Filmbegiffe*. <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/g:gesamtkunstwerk-7943>. (Stand: Mai 2024).
- BSVÖ. <https://www.blindenverband.at/> (Stand Mai 2024).
- Carroll, Noël (1990). *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge.
- Cambridge Dictionary. <https://dictionary.cambridge.org/> (Stand Mai 2025).
- Clover, Carol (1987). Her Body, Himself: Gender in the Slasher Film. *Representations* (20).
- Clover, Carol (1992). *Men, Women and Chainsaws: Gender in the Modern Horror Film*. Princeton: Princeton University Press.
- Collider. com. <https://collider.com/oscars-horror-movies/> (Stand November 2024).
- Deutschlandfunk Nova. <https://www.deutschlandfunknova.de/beitrag/zeitlupenforschung-die-entdeckung-der-langsamkeit> (Stand Februar 2025).
- Díaz Cintas, Jorge & Remael, Aline (2007). *Audiovisual translation: Subtitling*. Manchester: St. Jerome.

- Díaz Cintas, Jorge (2021). Subtitling. In: Doorslaer, Luc & Gambier, Yves (Hg.) *Handbook of Translation Studies*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 345–349.
- Dicerto, Sara (2018). *Multimodal Pragmatics and Translation. A New Model for Source Text Analysis*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Dosch, Elmar & Benecke, Bernd. (2004) *Wenn aus Bilder Wörter werden*. Munich: Bayerischer Rundfunk.
- Draganovici, Evemarie (2018). Zur Entwicklung des Begriffs Übersetzung: Ein Einblick. *Cogito Multidisciplinary Research Journal* 10: 2, 106-114.
- Edwards, Belen (2023): „The Fall of the House of Usher“: Verna’s name holds a clue you may have missed. In: Mashable. Online unter: <https://mashable.com/article/the-fall-of-the-house-of-usher-verna-raven>.
- Elleström, Lars (2021). The Modalities of Media II: An Expanded Model for Understanding Intermedial Relations. In: Elleström, Lars (Hg.) *Beyond Media Borders*. Cham: Palgrave Macmillan, 4-86.
- Faber Benítez, Pamela & Jiménez Hurtado, Catalina (2004): *Traducción, lenguaje y cognición*. Alobote: Comares.
- Faulstich, Werner (2020). *Grundkurs Filmanalyse*. Paderborn: Fink.
- Fenimore, Ross J. (2010). Voices that Lie Within: The Heard and Unheard in Psycho. In: Lerner, Neil William (Hg.) *Music in the Horror Film: Listening to Fear*. New York: Routledge, 80-97.
- Film Lexikon. <https://film-lexikon.org/steadicam/> (Stand März 2025).
- Filmlexikon Uni-Kiel. <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/d:diegetischerton-1435> (Stand November 2024).
- Fineman, Anna & Cock, Matthew (2022). Audio Descriptions in Museums: A Service Provider. In: Taylor, Christopher/Perego, Elisa (Hg.). *The Routledge Handbook of Audio Description*. London ; New York: Routledge Taylor & Francis Group, 215-231.
- Flanagan, Mike: <https://mikeflanaganfilm.com/about-mike/> (Stand Dezember 2024).
- Fresno, Nazaret (2022). Research in Audio Description. In: Taylor, Christopher/Perego, Elisa (Hg.). *The Routledge Handbook of Audio Description*. London ; New York: Routledge Taylor & Francis Group, 312–327.
- Freud, Sigmund (2000). Das Unheimliche. In: Alexander Mitscherlich, Angela Richards, James Strachey (Hrsg.). *Psychologische Schriften. Studienausgabe IV*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag GmbH.
- Fryer, Louise (2016). *An Introduction to Audio Description: A practical guide*. Milton Park, Abingdon, Oxon; New York, NY: Routledge.

- Gambier, Yves (2006). *Multimodality and Audiovisual Translation. Audiovisual Translation Scenarios: Conference Proceedings*. MuTra, 1-8.
- García-Vizcaíno, María José (2021). Getting the Full Picture in English and Spanish? Audio Described Characters in Netflix's Élite. *Journal of Audiovisual Translation* 4, 25–43.
- Gianetti, Louis (2002). *Understanding Movies*. New Baskerville: Prentice Hall.
- Grimstad, Paul (2005): C. Auguste Dupin and Charles S. Peirce: An Abductive Affinity. In: *The Edgar Allan Poe Review* 6, 22–30.
- Hanich, Julian (2010). *Cinematic Emotion in Horror Films And Thrillers: The Aesthetic Paradox of Pleasurable Fear*. New York: Routledge.
- Hick, Darren Hudson (2022). Horror and Its Affects. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 80, 140–150.
- Hoffner, Cynthia A. & Levine, Kenneth J. (2005). Enjoyment of Mediated Fright and Violence: A Meta-Analysis. *Media Psychology* 7, 207–237.
- Hofmann, Frank (1992). *Moderne Horrorfilme*. Rüsselsheim: Hofmann.
- imdb: <https://www.imdb.com/name/nm1093039/> (Stand Dezember 2024).
- Isaak, Evelyn Abigail (2022). Unterschied zwischen Emotion und Gefühl. https://praxistipps.focus.de/unterschied-zwischen-emotion-und-gefühl-einfach-erklaert_144772 (Stand November 2024).
- Jewitt, Carey; Bezemer, Jeff; O'Halloran, Kay (2016). *Introducing Multimodality*. New York/London: Routledge.
- Johannsmeyer, Betty (2024). Pepito hat Schnupfen. Geschichten über Krankheit und Unheil in Werken der Kunstgeschichte. Berlin: Frank & Timme.
- Johnston, Derek (2021). Gothic Television. In: Spooner, Catherine; Townshend, Dale (Hg.) *The Cambridge history of the Gothic*. Cambridge: Cambridge university press, 221–241.
- Kaczmarek, Ludger. Miniserie. In: Das Lexikon der Filmbegriffe der Uni Kiel. Online unter: <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/m:miniserie-3894>.
- Kaindl, Klaus (2013). Multimodality and Translation. In: Millán-Varela, Carmen and Bartrina Francesca (Hgs.): *The Routledge Handbook of Translation Studies*. Abingdon: Routledge (Routledge handbooks in applied linguistics).
- Kaindl, Klaus (2020). A Theoretical Framework for a Multimodal Conception of Translation. In: Boria, Monica; Carreres, Angeles; Noriega-Sánchez, María & Tomalin, Marcus (Hg.) *Translation and Multimodality. Beyond Words*. London: Routledge, 49-70.
- Kaindl, Klaus (2024). Vom Sprachtransfer zur multimodalen Translation. Zur Entwicklung des Text- und Übersetzungsbegriffs in der AVT. In: Künzli, Alexander & Kaindl, Klaus

(Hg.) *Handbuch audiovisuelle Translation. Arbeitsmittel für Wissenschaft, Studium, Praxis*. Berlin: Frank & Timme, 35–46.

Karamitroglou, Fotios (2000). *Towards a methodology for the investigation of norms in audio-visual translation: the choice between subtitling and revoicing in Greece*. Amsterdam Atlanta (Ga.): Rodopi.

Karmpaliotis, Alkis (2022). Gesamtkunstwerk: The Complete Work of Art. Appreciate Opera. <https://www.appreciateopera.org/post/gesamtkunstwerk-the-complete-work-of-art>. (Stand: Mai 2024)

Kevorkian, Jack (2024). Was Adrenalin bewirkt und wie man es kontrolliert. <https://healthokay.info/was-adrenalin-bewirkt-und-wie-man-es-kontrolliert/> (Stand März 2025).

King, Jordan (2023). The Fall Of The House Of Usher Trailer: Mike Flanagan's New Horror Series Shows A Powerful Family Under Attack. In: Empire. Online unter: <https://www.empireonline.com/tv/news/the-fall-of-the-house-of-usher-trailer-mike-flanagans-new-horror-series-shows-a-powerful-family-under-attack/>.

Kino.de. <https://www.kino.de/film/der-weisse-hai-1975/news/was-ist-ein-blockbuster-die-geschichte-des-event-kinos/>. (Stand November 2024).

Kiss, Botond László et al. (2024). The Role of Excitement and Enjoyment Through Subjective Evaluation of Horror Film Scenes. *Scientific Reports* 14, 1–8.

Kress, Gunther R. & Van Leeuwen, Theo (2001). *Multimodal Discourse. The Modes and Media of Contemporary Communication*. London: Arnold; Bloomsbury.

Kress, Gunther R. (2010). *Multimodality. A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. London, New York: Routledge.

Kress, Gunther R. (2020). Transposing Meaning: Translation in a Multimodal Semiotic Landscape. In: Boria, Monica; Carreres, Angeles; Noriega-Sánchez, María & Tomalin, Marcus (Hg.) *Translation and Multimodality. Beyond Words*. London: Routledge, 24–49.

Künzli, Alexander & Kaindl, Klaus (Hg.) (2024). *Handbuch Audiovisuelle Translation: Arbeitsmittel für Wissenschaft, Studium, Praxis*. Berlin. Frank & Timme, Verlag für Wissenschaftliche Literatur.

Kruger, Jan-Louis (2010). Audio Narration: Re-Narrativising Film. *Perspectives* 18, 231–249.

Landais, Clotilde (2016). Challenges and Strategies for Analysing the Translation of Fear in Horror Fiction. *Literary Imagination* 18, 242–254.

Lee, DH; Susskind, JM; Anderson, AK (2013) Social Transmission of the Sensory Benefits of Eye Widening in Fear Expressions. *Psychological Science* 24 (6), 957-65.

Leeder, Murray (2018). *Horror Film a Critical Introduction*. London: Zed Books.

Leeder, Murray (2021). *Horror Film. A Critical Introduction*. London: Zed Books; Bloomsbury Publishing.

Lerner, Neil William (2010). Preface: Listening to Fear. In: Lerner, Neil William (Hg.) *Music in the Horror Film: Listening to Fear*. New York: Routledge, viii–xi.

Limbach, Christiane (2015). The Question of How to Audio Describe Films: Objectivity vs. Neutrality. In: Carlucci, Laura (Hg.) *Insights Into Multimodal Translation and Accessibility*. Granada: Ed. Tragacanto, 139–159.

Marra, Laura (2023). The Expression of Emotions in the Spanish and Italian Filmic Audio Descriptions of The King's Speech. *Journal of Audiovisual Translation* 6, 33–54.

Maszerowska, Anna (2012). Casting The Light on Cinema – How Luminance and Contrast Patterns Create Meaning. MonTI. *Monografías de Traducción e Interpretación*, 4(4), 65–85.

Maszerowska, Anna (2013). Language without Words: Light and Contrast in Audio Description. *The Journal of Specialised Translation*, 20, 165–180.

Maszerowska, Anna (2015). Highlight the lights: Towards strategies for audio describing lighting in film. *Perspectives*, 23:3, 406–423.

Matamala, Anna (2006). La accesibilidad en los medios : aspectos lingüísticos y retos de formación. In: Pérez-Amat García, Ricardo & Pérez-Ugena; Coromina, Álvaro (Hg.): *Sociedad, integración y TV en España*. Madrid: Ediciones del Laberinto.

Matamala, Anna & Remael, Aline (2015). Audio-description reloaded: An analysis of visual scenes in 2012 and Hero. *Translation Studies*, 8(1) 63–81.

Mazur, Iwona (2014). Gestures and Facial Expressions in Audio Description. In: Maszerowska, Anna; Matamala, Anna & Orero, Pilar (Hgs.) *Audio Description. New Perspectives Illustrated*. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 179–197.

Mazur, Iwona (2020). Audio Description: Concepts, Theories and Research Approaches. In: Bogucki, Łukasz & Deckert, Mikołaj (Hgs.): *The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility*. Cham: Springer International Publishing, 227–247.

McDonald, Cassidy (2022). Chet Avery Dies at 85. In: *Alexandria Times*. <https://alex-times.com/2022/09/chet-avery-dies-at-85/>. (Stand: Mai 2024).

McDonald, Keith; Johnson, Wayne (2021). *Contemporary Gothic and Horror Film: Transnational Perspectives*. London: Anthem Press.

McKale, Lewis: <https://es.linkedin.com/in/lewis-mckale-6239b625> (Stand Januar 2025).

Meet Your Master. <https://www.meetylourmaster.de/de/blog/kameraeinstellungen> (Stand Mai 2024).

Meldung - die medienanstalten (2022). https://www.diemedienanstalten.de/service/pressemitteilungen/meldung?tx_news_pi1%5Bnews%5D=5044&cHash=be4d26da7832809ef6c6c06a205e8238 (Stand: Mai 2024).

- Millar, Becky; Lee, Jonny (2021). Horror Films and Grief. *Emotion Review* 13, 171–182.
- Musik Wissenschaften. <https://musikwissenschaften.de/lexikon/c/crescendo/> (Stand November 2024).
- Nahaufnahme. *Das Lexikon der Film begiffe*. [https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/n:nah-aufnahmenah-419?s\[%\]=%2Anahaufnahme%2A](https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/n:nah-aufnahmenah-419?s[%]=%2Anahaufnahme%2A) (Stand März 2025).
- NDR Richtlinien. https://www.ndr.de/fernsehen/barrierefreie_angebote/audiodeskription/Vor-gaben-fuer-Audiodeskriptionen,audiodeskription140.html (Stand März 2024).
- Nickel, Philip J. (2010). Horror and the Idea of Everyday Life. On Skeptical Threats in Psycho and the Birds. In: Fahy, Thomas Richard (Hg.): *The Philosophy of Horror*. Lexington: University Press of Kentucky, 14-32.
- Nykytchenko, Kateryna P. & Onyshchak, Halyna V. (2023). Translation, Multimodality and Horror Fiction. ANUSP 2 (26/2), 253–269.
- Oliver, Mary Beth & Sanders, Meghan (2004). The Appeal of Horror and Suspense. In: Prince, Stephen (Hg.) *The Horror Film*. New Brunswick: Rutgers University Press, 242–260.
- O'Sullivan, Carol & Cornu, Jean-François (2018). History of Audiovisual Translation. In: Pérez-González, Luis (Hg.) *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation*. Abingdon, Oxon, New York, NY: Routledge (Routledge handbooks in translation and interpreting studies), 15-30.
- Orero, Pilar (2007). Sampling Audio Description in Europe. In: Díaz-Cintas, Jorge; Orero, Pilar; Remael, Aline (Hgs). *Media for All: Subtitling for the Deaf, Audio Description, and Sign Language*. Amsterdam: Rodopi, 111-125.
- Oxford Reference. <https://www.oxfordreference.com/display/10.1093/oi/authority.20110803095901381>. (Stand November 2024).
- Pacinotti, Ralph (2022). Audio Describing Churches: In Search of a Template. In: Taylor, Christopher & Perego, Elisa (Hg.). *The Routledge Handbook of Audio Description*. London ; New York: Routledge Taylor & Francis Group, 246-262.
- Pavesi, Maria (2020). Dubbing. In: Boria, Monica; Carreres, Ángeles; Noriega-Sánchez, María & Tomalin, Marcus (Hg.): *Translation and Multimodality. Beyond Words*. London/New York: Routledge, 156-161.
- Perego, Elisa (2014). Film Language and Tools. In: Maszerowska, Anna, Matamala, Anna & Orero, Pilar (Hg.). *Audio Description: New Perspectives Illustrated*. Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins, 81–102.
- Perego, Elisa (2016). Gains and Losses of Watching Audio Described Films for Sighted Viewers. *Target* 28 (3), 424–444.
- Pérez-González, Luis (2014). *Audiovisual Translation. Theories, Methods and Issues*. London, New York: Routledge.

- Pérez-González, Luis (2020). Multimodality. In: Saldanha, Gabriela & Baker, Mona (Hg.): *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. London: Routledge, 346-351.
- Phillips, Kendall R. (2013). *Projected Fears: Horror Films and American Culture*. Westport: Praeger.
- Pinedo, Isabel Cristina (1997). *Recreational Terror: Women and the Pleasures of Horror Film Viewing*. Albany: State University of New York Press.
- Poetry Foundation: <https://www.poetryfoundation.org/poets/edgar-allan-poe> (Stand Dezember 2024).
- Prince, Stephen (2004). Introduction: The Dark Genre and Its Paradoxes. In: Prince, Stephen (Hg.) *The Horror Film*. New Brunswick: Rutgers University Press, 1–11.
- Reis, Pascal (2022). <https://www.filmstarts.de/nachrichten/18544730.html> (Stand Dezember 2024).
- Remael, Aline; Reviers, Nina ; Vercauteren, Gert (2014). *Mit Wörtern Bilder malen: ADLAB Richlinien für die Audiodeskription*. Triest: ADLAB.
- Remael, Aline & Reviers, Nina (2019). Multimodality and Audiovisual Translation. Cohesion in Accessible films. In: Pérez-González, Luis (Hg.) *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation*. Abingdon, Oxon, New York, NY: Routledge (Routledge handbooks in translation and interpreting studies), 260–280.
- Remael, Aline& Reviers, Nina (2022). Audio Description for the Theatre: A Research-Based Practice. In: Taylor, Christopher/Perego, Elisa (Hg.). *The Routledge Handbook of Audio Description*. London ; New York: Routledge Taylor & Francis Group, 145-168.
- Sanz-Moreno, Raquel (2017). La (auto)censura en audiodescripción. El sexo silenciado. *Parallèles*, 29(2), 46–63.
- Sauchelli, Andrea (2014). Horror and Mood. *American Philosophical Quarterly*, 51, 39-50.
- Schickermüller, Katrin (2021). *Audiodeskription als besondere Form der Translation : Analyse und Vergleich von Audiodeskriptions-Guidelines*. Wien: Universität Wien.
- Scrivner, Coltan (2021). Why Horror Films Are More Popular Than Ever. *Nautilus*. <https://nautilus.us/why-horror-films-are-more-popular-than-ever-238096/>. (Stand November 2024).
- Schneider, Steven Jay (2004). Toward an Aesthetics of Cinematic Horror. In: Prince, Steven (Hg.) *The Horror Film*. New Brunswick: Rutgers University Press, 131-149.
- Seeßlen, Georg & Jung, Fernand (2010). *Horror. Grundlagen des populären Films*. Marburg: Schüren Verlag.
- Sheikh-Hosseini, Zeinab; Zand, Fatemeh; Nazari Robati, Fatemeh-Zahra (2021). Translation of Horror Genre: „The Graveyard“ Novel by Neil Gaiman and its Persian Translation. *Journal of Foreign Language Research* 11, 97–114.
- Sipos, Thomas M. (2010). *Horror Film Aesthetics: Creating the Visual Language of Fear*. Jefferson: McFarland & Company.

- Skal, David J. (1993). *The Monster Show: A Cultural History of Horror*. New York: W. W. Norton
- Smuts, Aaron (2017). Cognitive and Philosophical Approaches to Horror. In: Benshoff, Harry (Hg.) *A Companion to the Horror Film*. Chichester: Wiley Blackwel, 3–21.
- Snyder, Joel (2007). Audio Description: The Visual Made Verbal. *The International Journal of the Arts in Society*, 2(1), 99–104.
- Snyder, Joel (2008). Audio Description. The Visual Made Verbal. In: Díaz Cintas, Jorge (Hg.) *The Didactics of Audiovisual Translation*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 191-198.
- Snyder, Joel (2022). Audio Description in the United States. In: Taylor, Christopher & Perego, Elisa (Hgs.). *The Routledge Handbook of Audio Description*. New York: Routledge Taylor & Francis Group, 531-543.
- Snyder, Joel & Geiger, Esther (2022). Opera and Dance Audio Description. In: Taylor, Christopher & Perego, Elisa (Hgs.). *The Routledge Handbook of Audio Description*. London ; New York: Routledge Taylor & Francis Group, 168-182.
- Squires, John (2021). <https://bloody-disgusting.com/exclusives/3686976/fall-house-usher-mike-flanagan-previews-insane-horrific-new-netflix-series-exclusive/> (Stand Dezember 2024).
- Susam-Saraeva, Şebnem (2020). Music. In: Boria, Monica; Carreres, Ángeles; Noriega-Sánchez, María & Tomalin, Marcus (Hg.): *Translation and Multimodality. Beyond Words*. London/New York: Routledge, 351-355.
- Szymyślik, Robert (2016). The Call of Cthulhu: H. P. Lovecraft and the Translation of Horror Literature. In: Balbuena Torezano, María del Carmen; García Calderón; Ángeles (Hg.) *Aspects of Specialised Translation*. Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag, 113–126.
- Szymyślik, Robert (2019): Exploring the Uncanny in Translation: Analysis of the Rendering of Crime and Horror Fiction through the Study of The Tell-Tale Heart by Edgar Allan Poe. *Transletters. International Journal of Translation and Interpreting*, 183–203.
- The Edgar Allan Poe Society of Baltimore. <https://www.eapoe.org/index.htm> (Stand Dezember 2024).
- The Numbers. <https://www.the-numbers.com/movies/genre/Horror> (Stand November 2024).
- Truffaut, François (2015). *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?* München: Wilhelm Heyne Verlag.
- Tudor, Andrew (1989). *Monsters and Mad Scientists: A Cultural History of the Horror Movie*. Oxford: Basil Blackwell.
- Valdeón, Roberto A. (2024). The Translation of Multimodal Texts: Challenges and Theoretical Approaches, *Perspectives*, 32:1, 1-13,

- Valero Gisbert, María Joaquina (2022). Audio Description for the Screen. In: Taylor, Christopher & Perego, Elisa (Hgs.). *The Routledge Handbook of Audio Description*. London ; New York: Routledge Taylor & Francis Group, 183–199.
- Vercauteren Gert (2007). Towards a European Guideline for Audio Description. In: Jorge Díaz Cintas (Hgs.) *Media for All. Subtitling for the Deaf, Audio Description, and Sign Language*. Leiden: Brill, 139–151.
- Vercauteren, Gert (2022): Narratology and/in Audio Description. In: Taylor, Christopher & Perego, Elisa (Hgs.). *The Routledge Handbook of Audio Description*. London ; New York: Routledge Taylor & Francis Group, 78–92.
- Vossen, Ursula (2004). *Horrorfilm*. Stuttgart: Reclam.
- VSI London. <https://www.vsi.tv/london> (Stand Januar 2025).
- Wagner, Richard (1850). *Das Kunstwerk der Zukunft*. Leipzig.
- Walczak, Agnieszka & Iturregui-Gallardo, Gonzalo (2022). Artificial Voices. In: Taylor, Christopher & Perego, Elisa (Hg.). *The Routledge Handbook of Audio Description*. London ; New York: Routledge Taylor & Francis Group, 365–376.
- Weißbach, Marleen (2012). Audiodeskription und Hörfilme. Eine kontrastive Analyse der deutschen und englischen Audiodeskription des Films Brokeback Mountain. In: Panier, Anne et al. (Hg.). *Filmübersetzung: Probleme bei Synchronisation, Untertitelung, Audiodeskription*. Frankfurt am Main: Lang, 342–409.
- Wester, Maisha & Reyes, Xavier Aldana (2019). Introduction: The Gothic in the Twenty-First Century. In: *Twenty-First-Century Gothic*. Edinburgh University Press. 1–16.
- Wiffler Stefanini, Marcella & Matamala, Anna (2023). Audio Describing the Horror Genre: “Creating Fear in the viewer”. *Trabalhos em Linguística Aplicada* 62, 274–288.
- Williams, Linda (1991). Film Bodies: Gender, Genre, and Excess. *Film Quarterly*, 44, 2-13.
- Wulff, Hans Jürgen (o.J.a). Amerikanische Nacht. *Das Lexikon der Filmbegriffe*. [https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/a:amerikanischenacht-448?s\[%\]=%2Aamerikanische%2A&s\[%\]=%2Anacht%2A](https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/a:amerikanischenacht-448?s[%]=%2Aamerikanische%2A&s[%]=%2Anacht%2A) (Stand März 2025).
- Wulff, Hans Jürgen (o.J.b). Reaction Shot. *Das Lexikon der Filmbegriffe*. <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/r:reactionshot-1415> (Stand März 2025).
- Wulff, Hans Jürgen (o.J.c). Schuss-Gegenschuss-(Montage). *Das Lexikon der Filmbegriffe*. <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/s:schussgegenschussmontage-320> (Stand März 2025).
- Wulff, Hans Jürgen; Vonderau, Patrick. Lexikon der Filmbegehriffe. [https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/h:horrorfilm-207?s\[%\]=%2Ahorrifilm%2A](https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/h:horrorfilm-207?s[%]=%2Ahorrifilm%2A) (Stand Februar 2024).
- Wünsche, Maria (2024). Audiodeskription. In: Künzli, Alexander & Kaindl, Klaus (Hg.). *Handbuch Audiovisuelle Translation: Arbeitsmittel für Wissenschaft, Studium, Praxis*. Berlin. Frank & Timme, Verlag für Wissenschaftliche Literatur, 149–160.

Zanettin, Federico (2020). Comics, manga and graphic novels. In: Boria, Monica; Carreres, Ángeles; Noriega-Sánchez, María & Tomalin, Marcus (Hg.): *Translation and Multimodality. Beyond Words*. London/New York: Routledge, 75–79.

Filmografie

Demme, Jonathan (1991). *The Silence of the Lambs*. [118 min.] USA: Strong Heart/Demme Production, Orion Pictures.

Fincher, David (2012). *The Girl with the Dragon Tattoo*. [158 min.] USA, Schweden: Columbia Pictures, Metro-Goldwyn-Mayer, Scott Rudin Productions.

Flanagan, Mike (2011). *Absentia*. [91 min.] USA: Intrepid Productions.

Flanagan, Mike (2013). *Oculus*. [103 min.] USA: Intrepid Productions, MICA Entertainment.

Flanagan, Mike (2016). *Hush*. [81 min.] USA: Blumhouse Productions, Intrepid Productions.

Flanagan, Mike (2016). *Before I Wake*. [97 min.] USA: Demarest Films, MICA Entertainment, Intrepid Productions.

Flanagan, Mike (2016). *Ouija: Origin of Evil*. [99 min.] USA: Universal Pictures, Platinum Dunes, Blumhouse Productions.

Flanagan, Mike (2017). *Gerald's Game*. [103 min.] USA: Intrepid Productions.

Flanagan, Mike (2018). *The Haunting of Hill House*. [600 min.] USA: FlanaganFilm, Amblin Television, Paramount Television Studios.

Flanagan, Mike (2019). *Doctor Sleep*. [152 min.] USA: Warner Bros., Intrepid Productions, Vertigo Entertainment.

Flanagan, Mike (2020). *The Haunting of Bly Manor*. [900 min.] USA: Amblin Television, Intrepid Productions, Paramount Television Studios.

Flanagan, Mike (2021). *Midnight Mass*. [420 min.] USA: Intrepid Productions, Netflix Studios.

Flanagan, Mike (2022). *The Midnight Club*. [420 min.] USA: Intrepid Productions, Téléfilm Canada.

Flanagan, Mike (2023). *The Fall of the House of Usher*. [Netflix 480 min.] USA: Intrepid Productions, Netflix Studios.

Flanagan, Mike (2024). *The Life of Chuck*. [117 min.] USA: Intrepid Productions, Red Room Pictures, QWGMire.

Gillespie, Jim (1997). *I Know What You Did Last Summer*. [101 min.] USA: Mandalay Entertainment, Original Film, Summer Knowledge LLC.

Hitchcock, Alfred (1960) *Psycho*. [109 min.] USA: Alfred J. Hitchcock Productions, Shamley Productions.

Holland, Tom (1988). *Child's Play*. [87 min.] USA: United Artists.

Leonetti, John R. (2014). *Annabelle*. [99 min.] USA: New Line Cinema, RatPac-Dune Entertainment, Atomic Monster.

Oplev, Niels Arden (2009). *Män som hatar kvinnor*. [152 min.] Schweden, Deutschland, Dänemark: Yellow Bird, ZDF Enterprises, Sveriges Television.

Reiner, Rob (1990). *Misery*. [107 min.] USA: Castle Rock Entertainment, Nelson Entertainment.

Spielberg, Steven (1975). *Jaws*. [124 min.] USA: Zanuck/Brown Productions, Universal Pictures.