

HUMOR UND ÜBERSETZUNG



*Seminar Lexikon-Syntax-Semantik I b
Daniel Schnorbusch
Referentin: Laura Isla Navarro*

“

Humor ist ein Kulturspezifikum.

”

WAS IST ÜBERSETZUNG?

WORÜBER SPRECHEN WIR HEUTE?

1. Übersetzung als Prozess und Produkt
2. Mehrdeutigkeit und Wortspiele bei Shakespeare
3. Translation von Wortspielen: Delabastitas funktionales Modell



GLOSSAR

- AT: Ausgangstext
- AK: Ausgangskultur
- ZT: Zieltext. *Translat* (Reis/Vermeer)
- ZK: Zielkultur
- Übersetzungsauftrag (Nord)



ÜBERSETZUNG

PROZESS

PRODUKT

(Hervey et al., 1995)

ÜBERSETZUNG ALS PROZESS

ÜbersetzerIn muss AT verstehen, um ZT zu formulieren.

Dafür wesentlich:

- *Hervorragende Kenntnisse von AS und ZS.*
- *Familiarität mit AK und ZK.*
- *Vorstellung der Gefühle des Schriftstellers.*

SKOPOSTHEORIE

(gr. σκοπός: Zweck)

“

Die Dominante aller Translation ist deren Zweck

”

(Reiß/Vermeer 1991: 96)

ÜBERSETZUNGSAUFTRAG



(Nord, 1997)

ÜBERSETZUNG ALS PRODUKT

ÜbersetzerIn wählt Strategien und Modellen für skoposbedingtes Translat.

SL emphasis

Word-for-word translation

Literal translation

Faithful translation

Semantic translation

TL emphasis

Adaptation

Free translation

Idiomatic translation

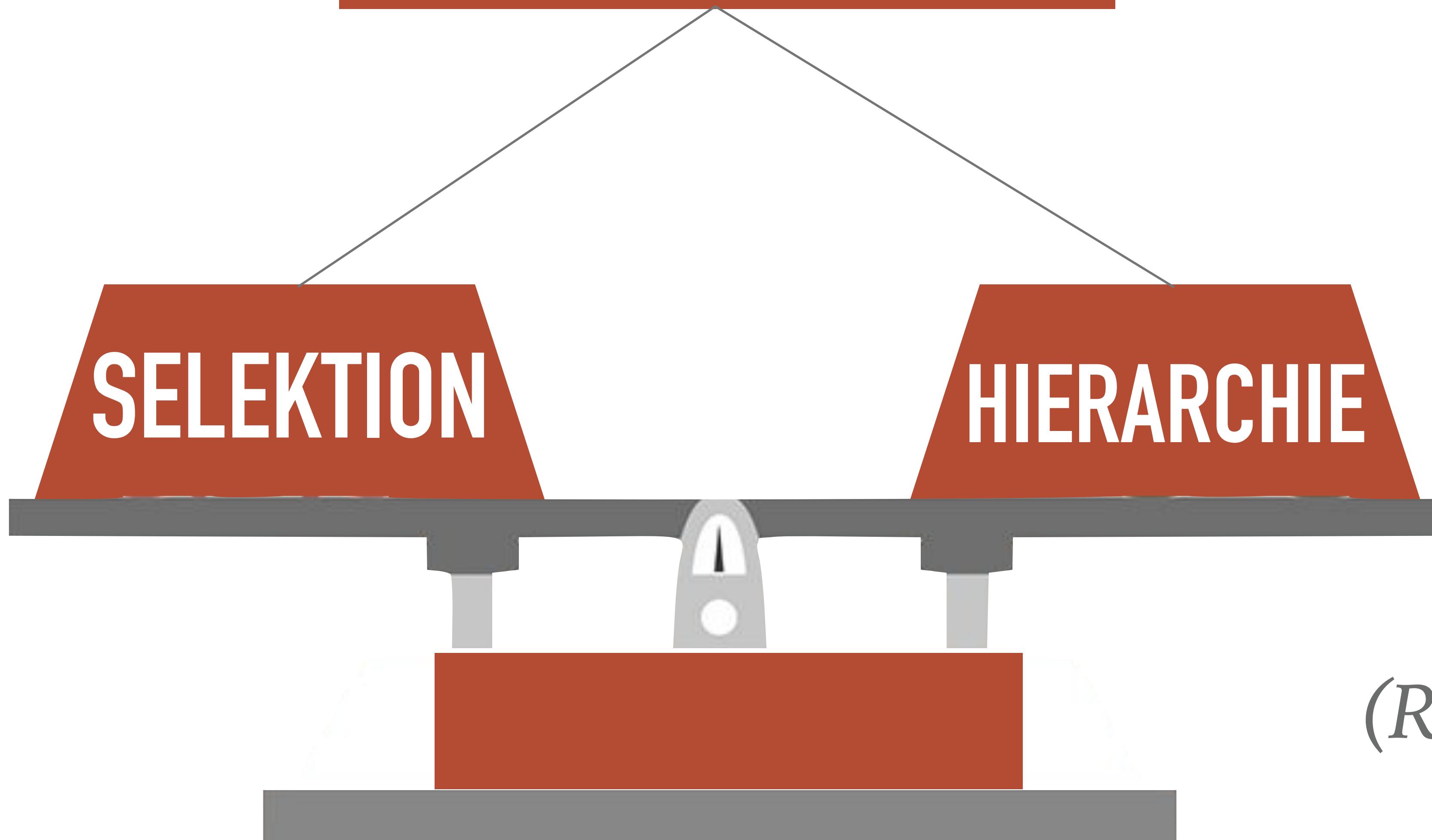
Communicative translation

Newmarks V Diagramm (1988, p.45)

REMEMBER...

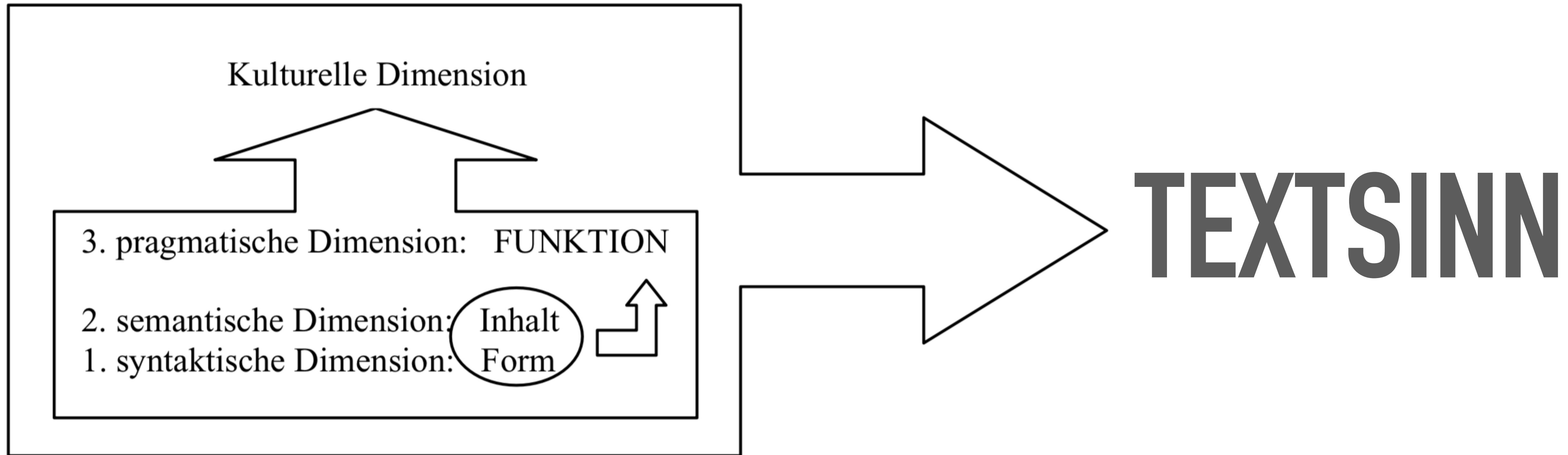
„Sometimes laughter is more important than rendering the exact semantics of a passage, sometimes the reverse will be the case.” (Diaz Cintas/Remael 2007)

ANALYSIS DES AT



ANALYSIS DES AT: SELEKTION

Übersetzung als Prozess



ANALYSIS DES AT: HIERARCHIE

Übersetzung als Produkt

*Ziel beim hierarchischen Analysis
von humoristischen Übersetzungen:*

Anwendung eines Modells für die Systematisierung von Humorstrategien.

Ist eine kommunikative Übersetzung geeignet?

DER PAROLE-ORIENTIERTE ÄQUIVALENZBEGRIFF

“

Relation der Gleichwertigkeit von Sprachzeichen eines Textes in je zwei verschiedenen Sprachgemeinschaften mit ihrem je eigenen soziokulturellen Kontext.

”

(Reiß 1995:108)

SCENES-AND-FRAMES MODELL (FILLMORE, 1977)

Scenes:

„[...] familiar kinds of interpersonal transactions, standard scenarios, familiar layouts, institutional structures, enactive experiences, body image; and in general, any kind of coherent segment, large or small, of human beliefs, actions, experiences, or imaginings.“
(Fillmore 1977: 63)

Frames:

„[...] any system of linguistic choice – the easiest being collections of words, but also including choices of grammatical rules or grammatical categories – that can get associated with prototypical instances of scenes.“ (Fillmore 1977: 63)

SCENES-AND-FRAMES MODELL (FILLMORE, 1977)

Frame

FRÜHSTÜCK

Scene



SCENES-AND-FRAMES MODELL (FILLMORE, 1977)

Frame

FRÜHSTÜCK

Scene



MEHRDEUTIGKEIT UND WORTSPIELE

EIN BEISPIEL: SHAKESPEARE



WORTSPIELE UND MEHRDEUTIGKEIT BEI SHAKESPEARE

Sprachspiel:

„Beim (1) Sprachspiel kann entweder nur mit der (a) sprachlichen Form (Spiel mit dem signifiant = Klangspiel) oder mit dem (b) Inhalt (Spiel mit dem signifié = Sinnspiel) gespielt und variiert werden. Unter (1a) werden alle Formen der poetischen Sprache verstanden, die auf formaler Ähnlichkeit oder Gleichheit zwischen Zeichen und Zeichen oder zwischen Zeichen und Referent beruhen: Reim, Alliteration, Piktogramm, Lautmalerei, Rebus, Kalligramm usw. Der inhaltlichen Seite kommt dabei keine Bedeutung zu. Die Kategorie (1b) umfasst sämtliche Erscheinungen, in denen nur mit dem Inhalt gespielt wird, also Wortwitz, Anekdote, Komik, aber auch neuere Formen der Witzforschung, wie sie in Thielemann (2008) dargestellt werden.“

(Kosta 1986:429-468)

WORTSPIELE UND MEHRDEUTIGKEIT BEI SHAKESPEARE

Wortspiel:

„[...] bei denen sowohl mit der Form als auch mit dem Inhalt gespielt werden muss.“

(Kosta 1986:429-468)

“Ask for me tomorrow, and you shall find me a grave man. I am peppered, I warrant for this world“

(Romeo and Juliet, II.vi.96-8)

Schlegel:

„Fragt morgen nach mir, und ihr werdet einen stillen Mann an mir finden. Für diese Welt, glaubt's nur, ist mir der Spaß versalzen“

Fried:

„Fragt morgen nach mir – pst! – da sollt ihr einen stillen Mann finden. Für diese Welt, ich sag's euch, ist mir's versalzen.“

WORTSPIELE UND MEHRDEUTIGKEIT BEI SHAKESPEARE

“Ask for me tomorrow, and you shall find me a grave man. I am *peppered*, I warrant for this world“
(Romeo and Juliet, II.vi.96-8)

Schlegel:

„Fragt morgen nach mir, und ihr werdet einen stillen Mann an mir finden. Für diese Welt, glaubt's nur, ist mir der Spaß versalzen“

Günther:

„Kommt morgen zum Frühstück, Radieschen gibt's, gepfeffert hat's mich schon, glaubt's mir, die Welt hat's mir versalzen.“

Fried:

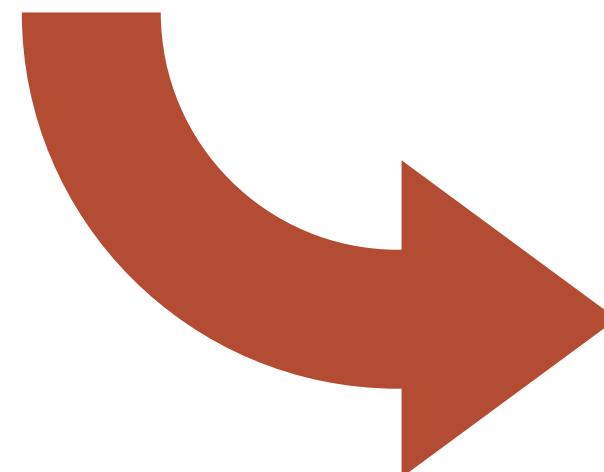
„Fragt morgen nach mir – pst! – da sollt ihr einen stillen Mann finden. Für diese Welt, ich sag's euch, ist mir's versalzen.“

Peppered:

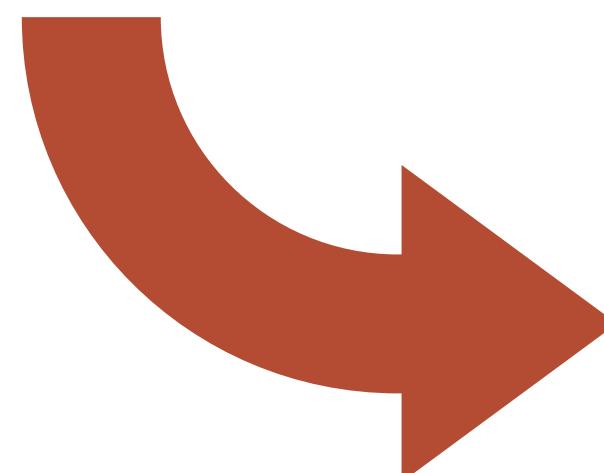
- 1) gepfeffert
- 2) mit etw. übersät sein
- 3) zugemüllt

WORTSPIELE UND MEHRDEUTIGKEIT BEI SHAKESPEARE

Übersetzte Versionen sind in der Regel einfacher zu verstehen als das Original



Vorteilhaft für Zielaudienz

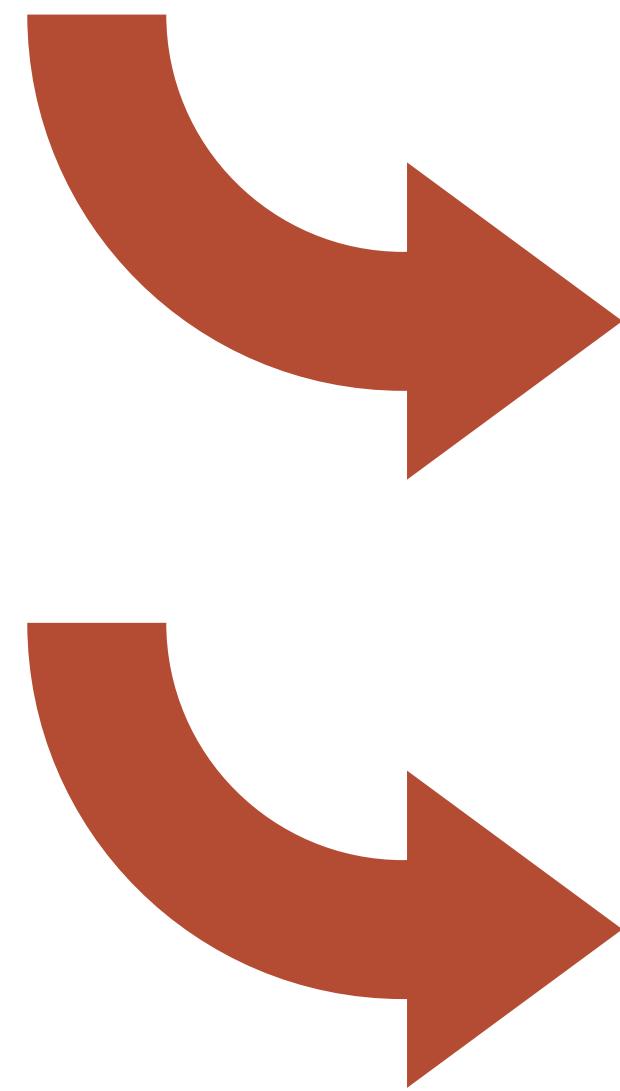


Relevanter für die Gesellschaft

Newmark (1988)

WORTSPIELE UND MEHRDEUTIGKEIT BEI SHAKESPEARE

*Ziele der Wortspielen
bei Shakespeare:*



Humor erzeugen.

Doppelbödigkeit der Sprache und Divergenz zwischen äußerer und innerer Erscheinung erklären.

(Kosta, 2013)

ÜBERSETZUNG VON WORTSPIELEN

EIN FUNKTIONALES MODELL



WAS IST EIN WORTSPIEL?

Wordplay is the general name for the various textual phenomena in which structural features of the language(s) used are exploited in order to bring about a communicatively significant confrontation of two (or more) linguistic structures with more or less similar forms and more or less different meanings.

Delabastita (1996, 128)

TYPOLOGIE DER WORTSPIELEN

Horizontal:

“The mere nearness of the pun components may suffice to bring about the semantic confrontation; in addition, grammatical and other devices are often used to highlight the pun,”

Vertikal:

“one of the pun’s components is materially absent from the text and has to be triggered into semantic action by contextual constraints”

Delabastita (1996, 129)

HORIZONTALES WORTSPIEL

von der Kloßkönigin zu der Königin der Klos

VERTIKALES WORTSPIEL



ÜBERSETZUNG VON WORTSPIELEN: EIN FUNKTIONALES MODELL

Delabastita (2006:604)

Wortspiel → Wortspiel: (Vertikal)

Ted: You're talking about her boobs, right?

Barney: C, and that wasn't Spanish. It was Cup size.

(*How I Met Your Mother*, S. 7, Ep. 21)

Ted: Du sprichst von ihren Möpsen, oder?

Barney: C, und ich spreche jetzt nicht über ein Vitamin.

(*How I Met Your Mother*, F. 7, Nr. 21)



ÜBERSETZUNG VON WORTSPIELEN: EIN FUNKTIONALES MODELL

Delabastita (2006:604)

Wortspiel → Wortspiel:

Ein Wortspiel in der AT-Sprache wird durch ein Wortspiel in der ZT-Sprache ersetzt, wobei sich die beiden Wortspiele in puncto semantischer, linguistischer und formal-konstruktiver Merkmale erheblich voneinander unterscheiden können.

Ted: You're talking about her boobs, right?

Barney: C, and that wasn't Spanish. It was Cup size.

(*How I Met Your Mother*, S. 7, Ep. 21)

Ted: Du sprichst von ihren Möpsen, oder?

Barney: C, und ich spreche jetzt nicht über ein Vitamin.

(*How I Met Your Mother*, F. 7, Nr. 21)

Sí = englisches "C" ≠ deutsches "C"



ÜBERSETZUNG VON WORTSPIELEN: EIN FUNKTIONALES MODELL

Delabastita (2006:604)

Wortspiel → Wortspiel: (Horizontal)

(Mock Turtle)

"The master was an old Turtle—we used to call him Tortoise—“

"Why did you call him Tortoise, if he wasn't one?" Alice asked

"We called him Tortoise because he taught us," said the Mock Turtle angrily; "really you are very dull!"

(Carroll *Alice's Adventures in Wonderland*, chap. 9)

"我们的老师是一只老甲鱼，我们都叫他胶鱼。"

"既然他不是胶鱼，为什么要那么叫呢?" 爱丽丝问。

"我们叫他胶鱼，因为他教我们呀。素甲鱼生气地说，"你真笨!""

(《爱丽丝梦游仙境》，Übersetzung von Guan Shaochun)

ÜBERSETZUNG VON WORTSPIELEN: EIN FUNKTIONALES MODELL

Delabastita (2006:604)

Wortspiel → Wortspiel:

(Mock Turtle)

"The master was an old Turtle—we used to call him Tortoise—"

"Why did you call him Tortoise, if he wasn't one?" Alice asked

"We called him Tortoise because he taught us," said the Mock Turtle angrily; "really you are very dull!"

(Carroll *Alice's Adventures in Wonderland*, chap. 9)

"我们的老师是一只老甲鱼，我们都叫他胶鱼。"

"既然他不是胶鱼，为什么要那么叫呢?" 爱丽丝问。

"我们叫他胶鱼，因为他教我们呀。素甲鱼生气地说，"你真笨!""

(《爱丽丝梦游仙境》，Übersetzung von Guan Shaochun)

1) 胶 (*jiāo*) ≈ 2) 教 (*jiāo*)

1) Klebstoff 2) *beibringen/lehren*

ÜBERSETZUNG VON WORTSPIELEN: EIN FUNKTIONALES MODELL

Wortspiel → kein Wortspiel: (Vertikal)

Shenzi: Make mine a cub sandwich!

(*The Lion King*, 1994)

Shenzi: Doe mij maar en leeuwensandwich!

(*The Lion King*, 1994)

Delabastita (2006:604)



ÜBERSETZUNG VON WORTSPIELEN: EIN FUNKTIONALES MODELL

Delabastita (2006:604)

Wortspiel → kein Wortspiel:

Ein Wortspiel wird durch eine Phrase ersetzt, die kein Wortspiel ist, aber den Bedeutungsgehalt des Wortspiels wiedergibt.

Shenzi: Make mine a **cub** sandwich!

(*The Lion King*, 1994)

Club sandwich



Shenzi: Doe mij maar en leeuwensandwich!

(*The Lion King*, 1994)

cub = junger Löwe



ÜBERSETZUNG VON WORTSPIELEN: EIN FUNKTIONALES MODELL

Delabastita (2006:604)

*Wortspiel → ähnliches rhetorisches Mittel (Sprachspiel):
(Horizontal)*

Obelix: Nous aurions dû emporter quelques vivres.

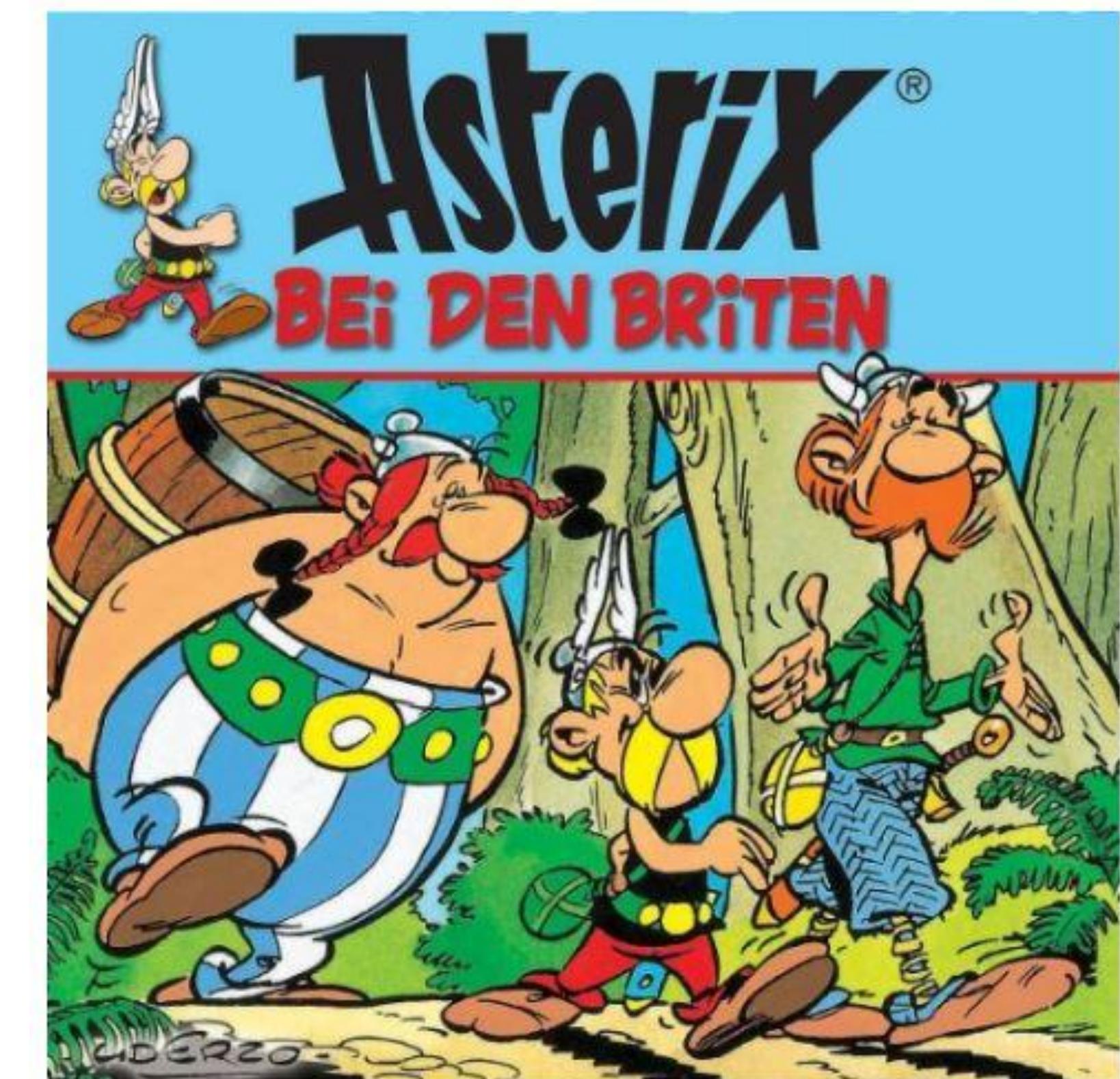
Jolitorax: Bonté gracieuse!

(Astérix chez les Bretons, Goscinny und Uderzo, 1966)

Obelix: Wir hätten ein paar Lebensmittel mitnehmen sollen!

Teefax: Gute Güte!

(Asterix bei den Briten, Goscinny und Uderzo, 1971)



ÜBERSETZUNG VON WORTSPIELEN: EIN FUNKTIONALES MODELL

Delabastita (2006:604)

Wortspiel → ähnliches rhetorisches Mittel (Sprachspiel):

Das Wortspiel wird durch eine ähnliche Stilfigur, beispielsweise Reime, Ironie, Alliterationen, etc. wird mit dem Ziel wiedergegeben, den Effekt des Wortspiels zu bewahren.

Obelix: Nous aurions dû emporter quelques vivres.

Jolitorax: Bonté gracieuse!

(*Astérix chez les Bretons*, Goscinny und Uderzo, 1966)

Obelix: Wir hätten ein paar Lebensmittel mitnehmen sollen!

Teefax: Gute Güte!

(*Asterix bei den Briten*, Goscinny und Uderzo, 1971)

“Bonté gracieuse” = calque von “goodness gracious”

ÜBERSETZUNG VON WORTSPIELEN: EIN FUNKTIONALES MODELL

Delabastita (2006:604)

Wortspiel → Null-Übersetzung: (Vertikal)

Kontext:

At a crime scene, a member of Cloth's team is examining a blood-stained vinyl record.



- Any prints?
 - Only Purple Rain
- (*A Touch of Cloth*, 2012)

- Des empreintes?
 - Il y a une espèce de liquide sur toute la surface.
- (*Close Case: Affaires closes*, 2012)

ÜBERSETZUNG VON WORTSPIELEN: EIN FUNKTIONALES MODELL

Delabastita (2006:604)

Wortspiel → Null-Übersetzung:

Die Textpassage, die das Wortspiel enthält, wird weggelassen.

- Any prints?
- Only Purple Rain

(*A Touch of Cloth*, 2012)

- Des empreintes?
- Il y a une espèce de liquide sur toute la surface.

(*Close Case: Affaires closes*, 2012)

Prints:

1) Fingerabdrücke

2) Prince (Künstler)

ÜBERSETZUNG VON WORTSPIELEN: EIN FUNKTIONALES MODELL

AS-Wortspiel = ZS-Wortspiel: (Horizontal)

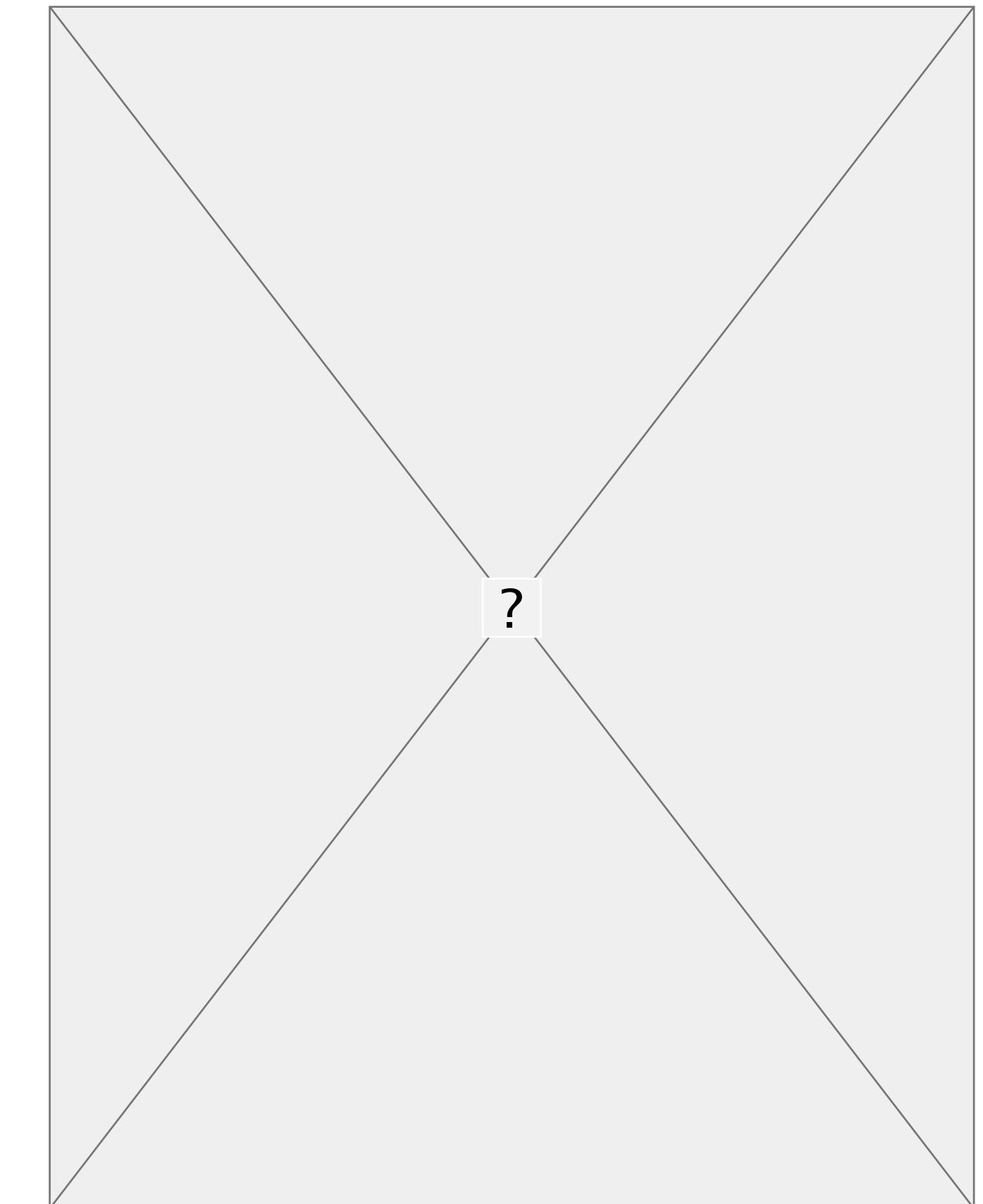
Delabastita (2006:604)

Barney: Think of me as *Yoda*. Only instead of being little and green I wear suits and I'm awesome. I'm your Bro. I'm *Broda*.

(*How I Met Your Mother*, S. 7, Ep. 21)

Barney: Stell dir mich vor als *Yoda*. Nur anstatt klein und grün zu sein, trage ich Anzüg und bin der Hammer. Ich bin dein Bro. Ich bin *Broda*.

(*How I Met Your Mother*, S. 7, Ep. 21)



ÜBERSETZUNG VON WORTSPIELEN: EIN FUNKTIONALES MODELL

Delabastita (2006:604)

AS-Wortspiel = ZS-Wortspiel:

Das Wortspiel wird von der Übersetzerin bzw. vom Übersetzer dem Original möglichst getreu wiedergegeben.

Barney: Think of me as *Yoda*. Only instead of being little and green I wear suits and I'm awesome. I'm your Bro. I'm *Broda*.

(*How I Met Your Mother*, S. 7, Ep. 21)

Barney: Stell dir mich vor als *Yoda*. Nur anstatt klein und grün zu sein, trage ich Anzüg und bin der Hammer. Ich bin dein Bro. Ich bin *Broda*.

(*How I Met Your Mother*, S. 7, Ep. 21)

ÜBERSETZUNG VON WORTSPIELEN: EIN FUNKTIONALES MODELL

Delabastita (2006:604)

Nicht-Wortspiel → Wortspiel: (Horizontal)

Kontext:

Edgar wants to put Duchess and her kittens into a burlap sack, mouse Roquefort tries to warn them.

Edgar: Duchess, wherever have you been?

Roquefort: Look out for the... sack.

(*The Aristocats*, 1970)

Edgar: Duchess, we zaten in zak en as.

Roquefort: Ja, die zak! Die zak.

(*De Aristokatten*, 1970)

ÜBERSETZUNG VON WORTSPIELEN: EIN FUNKTIONALES MODELL

Delabastita (2006:604)

Nicht-Wortspiel → Wortspiel:

Im ZS-Text kommt an einer Stelle ein Wortspiel zum Einsatz, an der im Originaltext kein Wortspiel enthalten war. Diese Option kann angewendet werden, um Wortspiele, die in anderen Textpassagen nicht übertragen werden konnten, zu kompensieren, ihr Einsatz kann aber auch aus anderen Gründen erfolgen.

Edgar: Duchess, wherever have you been?

Roquefort: Look out for the... sack.

(*The Aristocats*, 1970)

Edgar: Duchess, we zaten in zak en as.

Roquefort: Ja, die zak! Die zak.

(*De Aristokatten*, 1970)

“in zak en as zitten” = in Sack und Aschen

ÜBERSETZUNG VON WORTSPIELEN: EIN FUNKTIONALES MODELL

Delabastita (2006:604)

Nullstelle → Wortspiel: (Vertikal)

Und Action!

Entdeckung von Insel zu Insel.

Klara, färdiga, ut!

På upptäcktsfärd från ö till ö.



Und Action!

Skaten oder golfen mit Meerblick, auf dem Pferderücken durch das Wattenmeer, Nordic Walking den grünen Deich entlang: Die Nordsee Schleswig-Holstein ist ein Paradies für vielseitigen Aktivurlaub. Und die Bewegung an der frischen Luft bringt nicht nur Spaß, sie ist gesund und hält den Körper fit.

Aktiv
Durch einen Blick nach oben und unten, erneut auf
er sich mit einem erfahrenen Nationalpark-Wattführer an der Seite zum Tummelplatz

insees gutes, bestes Wattwanderung zu ent-
decken. Die Auswahl an Erlebnisangeboten
ist dabei riesengroß: von Insel zu Insel, mit

Festland zurück.

www.nordsee-naturerlebnis.de



Natur erleben

Entdeckungen von Insel zu Insel

An der urwüchsigen Dünen- und Strandlandschaft der Amrumer Odde ganz im Norden der Insel beginnt das Abenteuer Wattenmeer: Mit einem fachkundigen Nationalpark-Wattführer geht es, an Wattwurm, Krabbe und Co. vorbei, acht Kilometer durch das angenehme Sandwatt zur Nachbarinsel Föhr.
www.der-inselläufer.de

Der Natur auf der Spur

An verschiedenen Hotspots entlang der Nordseeküste laden neben den vielen Nationalpark-Informationseinrichtungen auch die NABU-Naturzentren zum Erkunden ein. Ausstellungen und Angebote wie Führungen und Vorträge bieten spannende Einblicke in die hiesige Flora und Fauna.
www.schleswig-holstein.nabu.de

Was liegt denn da?

Von der Muschel bis zum Plastikhandschuh – es gibt Vieles, was die Nordsee anspült und nicht alles ist einem auf den ersten Blick bekannt. Mit dem BeachExplorer können interessierte Strandentdecker ihre Wissenslücken ab sofort schließen und mit wenigen Klicks ihre Fundstücke identifizieren.
www.beachexplorer.org

ÜBERSETZUNG VON WORTSPIELEN: EIN FUNKTIONALES MODELL

Delabastita (2006:604)

Nullstelle → Wortspiel:

Ebenfalls aus Gründen der Kompensation kann eine völlig neue Textpassage, die ein Wortspiel enthält, hinzugefügt werden.

Und *Action!*

Entdeckung von Insel zu Insel.

Klara, färdiga, *ut!*

På upptäcktsfärd *från ö till ö*.

“*Klara, färdiga, gå!*” = Auf die Plätze, fertig, los!

“*ut*” = raus

“*från a till ö*” = von A bis Z

“*ö*” = Insel

ÜBERSETZUNG VON WORTSPIELEN: EIN FUNKTIONALES MODELL

Nullstelle → Wortspiel: (Horizontal)

Delabastita (2004:604)



ÜBERSETZUNG VON WORTSPIELEN: EIN FUNKTIONALES MODELL

Delabastita (2006:604)

Editionstechniken:

Benvolio: Here comes Romeo, here comes Romeo!

Mercutio: Without his roe, like a dried herring. O flesh, flesh, how art thou fishified!

(*Romeo and Juliet*: II.iv.3

班:罗密欧来了，罗密欧来了。

墨:除掉了他的鱼子，像是一条干咸鱼 1。肉呀，肉呀，你怎么变成鱼了！

[注释 1:原文 Without his roe, like a dried herring, 所谓 roe 显然是与 Romeo 一字的第一音节有关，故一般以为此句之意义乃是说罗密欧 颓唐憔悴的样子大异往常，像一条去了鱼卵的干瘪的咸鱼。又有人认为 Romeo 去掉 Ro 便只剩了 meo(哎息自伤语)。]

(《罗密欧与朱丽叶》，Übersetzung von Liang Shiqiu)

ÜBERSETZUNG VON WORTSPIELEN: EIN FUNKTIONALES MODELL

Delabastita (2006:604)

Editionstechniken:

Ein Beispiel für eine Editionstechnik wäre eine Fußnote, die mit Erklärungen zum spezifischen Übersetzungsproblem versehen ist und den ZieltextrezipientInnen einigen Lösungsvorschläge für das Wortspiel anbietet.

Benvolio: Here comes Romeo, here comes Romeo!

Mercutio: Without his roe, like a dried herring. O flesh, flesh, how art thou fishified!

(*Romeo and Juliet*, II.iv.3)

Roe:

1) Erste Silbe “Romeo”

2) Reh = englischer “deer” (Wortspiel auf “dear”)

3) Rogen

班:罗密欧来了，罗密欧来了。

墨:除掉了他的鱼子，像是一条干咸鱼 1。肉呀，肉呀，你怎么变成鱼了！

[注释 1:原文 *Without his roe, like a dried herring*, 所谓 *roe* 显然是与 *Romeo* 一字的第一音节有关, 故一般以为此句之意义乃是说罗密欧 颓唐憔悴的样子大异往常, 像一条去了鱼卵的干瘪的咸鱼。又有人认为 *Romeo* 去掉 *Ro* 便只剩了 *meo*(哎息自伤语)。]

(《罗密欧与朱丽叶》, Übersetzung von Liang Shiqiu)

- Signifikanz des Wortspiels
- der *Skopos* des Zieltextes
- vorherrschende Übersetzungsnormen
- Akzeptabilität von Wortspielen
- gleichzeitige Präsens des Originaltexts
- Vorhandensein bestimmter Hilfsmittel
- Arbeitssituation des Übersetzer

ÜBERSETZRAD2



BIBLIOGRAPHIE

- Camilli, L. (2019). The dubbing of wordplay: The case of A touch of cloth. *Journal of Audiovisual Translation*, 2(1), 75–103. <https://jatjournal.org/index.php/jat/article/download/24/18/>
- Cioffi, N. (2016.). Translation and Humor; How Jokes Cross Language Barriers. BU Global Studies. 2. Dez 2020, from <https://buglobalstudies.atavist.com/translation-and-humor-how-jokes-cross-language-barriers>
- Delabastita, D. (1996). Wordplay and Translation: Essays on Punning and Translation. *The Translator*, 2(2). Manchester: St. Jerome Publishing.
- Delabastita, D. (1997). Essays on Punning and Translation. Traductio. Manchester: St. Jerome Publishing.
- Delabastita, Dirk. (2006) : „Spezifische Aspekte des Übersetzens. Einzelphänomene. Wortspiele“. Aus dem Engl. üb. von Paul Kussmaul. In : Snell-Hornby (Hg), 285-288. *Handbuch Translation*. Tübingen: Stauffenburg.
- He, J. (2010). The Translation of English and Chinese Puns from the Perspective of Relevance Theory. *The Journal of Specialised Translation*, (13). 91-93. https://www.jostrans.org/issue13/art_jing.pdf

BIBLIOGRAPHIE

Hervey, S. G. J., Higgins, I., & Loughridge, M. (2006). Thinking German translation: a course in translation method: German to English (2. Aufl.). London [u.a.]: Routledge.

Karremo, A. (2017). Strand gut, alles gut am Weltnaturerbe Wattenmeer! Zur Übersetzung von Wortspielen und kulturspezifischen Elementen ins Schwedische am Beispiel einer deutschen Touristenbroschüre. <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1139308/FULLTEXT01.pdf>

Kosta, Peter. (2013). Mehrdeutigkeit und Humor in der Übersetzung. Zeitschrift für Slawistik. 58. 10.1524/slaw.2013.58.3.297.

Nord, C. (1993). Einführung in das funktionale Übersetzen, Tübingen, Basel, Francke Verlag

Reiß, K./Vermeer, H. J. (1991). Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie. Tübingen: Niemeyer

BIBLIOGRAPHIE

- Reiß, K. (1995). Adäquatheit und Äquivalenz als Schlüsselbegriffe der Übersetzungstheorie und -praxis. In Snell-Hornby, Mary/Kadric, Mira 1995 (Hrsg.): Grundfragen der Übersetzungswissenschaft. Wiener Vorlesungen von Katharina Reiß. Wien: WUV-Universitätsverlag, 107-129.
- Santana, B. (2017). Humor verstehen vs. Humor übersetzen - Vom Regen in die "Taufe". HERMES - Journal of Language and Communication in Business. 17. 45. 10.7146/hjlc.v17i33.25780.
- Vannerem, M./Snell-Hornby, M. (1986). Die Szene hinter dem Text: ‚scenes-and-frames semantics‘ in der Übersetzung. In Snell-Hornby, M. 1986 (Hrsg.): Übersetzungswissenschaft - Eine Neuorientierung. Tübingen: Francke, 184-205. (=UTB 1415)
- Wolf, N. (2011). Wortspiele in der Audiovisuellen Übersetzung. Academia. 1. Dez 2020. https://www.academia.edu/5400461_Wortspiele_in_der_Audiovisuellen_Übersetzung