

Ludwig-Maximilians-Universität München

WiSe 20/2021

Lexikon-Syntax-Semantik Seminar

Dozent: Dr. Daniel Schnorbusch

Humor in der Translationswissenschaft: Ist Humor unübersetzbar?

15. März 2021

Verfasserin: Laura Isla Navarro

l.isla@campus.lmu.de

MSc Computerlinguistik mit Nebenfach Informatik

Matrikelnummer: 12149276

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Die Aktion des Übersetzens	2
2.1	Übersetzung als Prozess und Produkt	2
2.2	Die Analyse des Ausgangstextes	3
3	Mehrdeutige Konzepten und Wortspielen über Sprachen hinweg	4
3.1	Fallstudie: Shakespeare	5
3.2	Praxis: Das funktionale Modell von Delabastita	6
4	Fazit	8
	Abkürzungsverzeichnis	i
	Literatur	ii

1 Einleitung

Die Übertragung von Bedeutung und Sinn zwischen Sprachen stellt eine Herausforderung für Übersetzern seit alters her dar. Gründe dafür sind nicht nur die komplexen semantischen, lexikalischen und pragmatischen Dimensionen, die eine Sprachen beherrschen, sondern auch ihre kulturellen Faktoren, denn die Aktion des Übersetzens handelt primär um “a process of intercultural communication, whose end product is a text which is capable of functioning appropriately in specific situations and contexts of use [in the target culture]“ (Baker, 1998, S. 3). Gerade deshalb kann man bei einer Übersetzung auch von einem „interkulturellen Transfer“ (Reiß und Vermeer, 1991), also von einem Transfer zwischen Kulturen sprechen.

Darüber hinaus erschwert sich der Translationsprozess, wenn man humoristischen Auszüge gegenüberstellt. Kosta (2013) präsentiert Humor als eine Eigenschaft des Menschen, die durch das Lachen sichtbar und hörbar ist. Auch wenn das Phänomen des Lachens zu allen Kulturen weltweit gehört, variiert seine Bedeutung interkulturell sehr stark (vgl. Kosta, 2013, S. 298). Für seine Komplexität gilt das Übersetzen von Humor daher als eine der Königsdisziplin für Übersetzer.

Ziel der vorliegenden Arbeit ist die Auseinandersetzung mit Verfahren für die gelungene Übersetzung des Komischen und insbesondere deren von Wortspielen, die schon in der Literatur von Shakespeare vorkamen. Wortspiele sind Stilmittel, die fast ausschließlich von den linguistischen Aspekten der Sprache abhängig sind, und daher benötigt man für ihre optimale Übersetzung nicht nur solide Übersetzungsfähigkeiten, sondern auch Kreativität und eine gute Kenntnis darüber, wie Sprache und Wortspiele funktionieren. Des Weiteren bietet Delabastita (1996) ein passendes Modell an, das im zweiten Teil dargestellt wird. Nichtsdestotrotz widmet sich der erste Teil der Übersicht einiger akademischen Grundlagen der Übersetzungswissenschaft für ein besseres Verständnis des Kontextes, in dem Übersetzer sich bewegen. Schließlich adressiert man auch die möglichen Aspekte, die die Qualität des Zieltextes (fortan: ZT) beeinflussen.

2 Die Aktion des Übersetzens

Nach Hervey et al. (2006) sei Übersetzung eine Aktion, die sowohl als Prozess als auch Produkt gesehen werden könne. Unter allen Umständen muss ein Übersetzungsauftrag (vgl. Nord, 1993, S. 14) in Verfügung stehen, die „die Verständigung zwischen Auftraggeber und Übersetzer darüber [erzielt], wie und zu welchem Zweck die Übersetzung erfolgen solle“ (Fischer, 2006, S. 121). Dieser Zweck entspricht den sogenannten Skopos des ZTs, die von Reiß und Vermeer in 1984 eingeführt wurden. Auf diese Weise kann man eine äquivalente Translation in Bezug auf dem Ausgangstext (fortan: AT) anstreben, sodass die gleiche kommunikative Funktion erfüllt werden kann.

2.1 Übersetzung als Prozess und Produkt

Als Prozess müssen Übersetzer in der Lage sein, den AT zu verstehen, um einen gelungener ZT zu formulieren. Damit dieser Prozess erfolgreich ist, müssen Übersetzer nicht nur über ausgezeichnete Sprachkenntnisse in der Ausgangssprache (fortan: AS) und Zielsprache (fortan: ZS) verfügen, sondern sie müssen auch alle kulturellen Faktoren kennen, die das Schreiben des ATs beeinflusst haben könnten. Hinzu kommt, dass die Übersetzer sich in die Gefühle des Schriftstellers einfühlen müssen. Sie müssen sich die Frage stellen, welche Reaktion er in seinem Publikum hervorrufen möchte. Dies legt nahe, dass das Übersetzen ein pragmatischer Prozess darstellt.

Im Hintergrund ist die Aufgabe des Übersetzens in den meisten Fällen ein Produkt, obwohl man auch ohne Einschränkungen übersetzen kann. Wenn man eine Übersetzung als Produkt betrachtet, muss man entscheiden, welche Methode am besten geeignet ist, sodass der ZT denselben Zweck erfüllt wie der AT. Um diese Aufgabe zu erleichtern, erstellte Newmark (1988) ein Diagramm, das verschiedene Übersetzungsmethoden vorschlägt, je nachdem, wie diese Verfahren mit dem AT und ZT zusammenhängen.



Abbildung 1: Newmarks V Diagramm. Newmark (1988, S. 45)

Angenommen der ZT primär soll komisch sein, dann scheint eine wortgetreue Übersetzung nicht sinnvoll, denn dadurch gehen im ZT vielfach komische Effekte verloren. Wenn Humor in einem Text jedoch nicht von zentraler Bedeutung ist und nur vereinzelt als rhetorisches Mittel eingesetzt wird, können einzelne humoristische Elemente weggelassen werden (vgl. Belz, 2008, S. 35f).

2.2 Die Analyse des Ausgangstextes

Bevor Übersetzer mit der Erstellung des ZTs anfangen, müssen sie den AT gründlich analysieren. Reiß (1995) teilte diese AT-Analyse in zwei Prinzipien: die Prinzipien der Selektion und Hierarchisierung übersetzungsrelevanter AT-Elemente nach ihrer kommunikativen Funktion. Im Fall des Humors bestehen diese Elemente aus Textsignale des Komischen, die mithilfe semiotischer Dimensionen systematisiert werden, was für die Übersetzung als Prozess von zentraler Bedeutung ist. Die Vereinigung der syntaktischen, semantischen und pragmatischen Dimensionen ergibt den Sinn des Textes.

Wenn die Übersetzer sich mit der Übersetzung als Produkt beschäftigen, spielt die Hierarchie eine wichtige Rolle. In Bezug auf Humor besteht das Ziel darin, ein Modell zu finden, das Humorstrategien systematisiert. Dazu müssen die Übersetzer prüfen, ob einen kommunikativen Ansatz am besten geeignet ist. Mit kommunikativer Übersetzung ist die Erstellung eines ZTs mit Ausdrücken, die in Situationen verwenden werden, die denen von Ausgangskultur (fortan: AK) in Zielkultur (fortan: ZK) analog sind, gemeint. Dies ist für viele kulturelle Formulierungen obligatorisch, für die eine interlineare Vorgehensweise nicht die erfolgreichste wäre. Laut dem scenes-and-frames-Modell von Fillmore (1977) hat der Leser des ATs eine kon-

krete Vision der Welt oder *scene*, die mittels verschiedener sprachlicher Einheiten oder *frames* codiert ist. Angesichts deren müssen die Übersetzer das Bild des Originals verstehen und die adäquaten *frames* finden, damit sie eine bestimmte Funktion im ZT überdenken können.

Im Zusammenhang mit diesem Ansatz gilt zu beachten, dass vor allem *scenes* stark kulturgebunden sind. Auf dieser Weise wird das Wort oder *frame* „Frühstück“ in Europa meistens mit einem *scene* mit Kaffee, Brot und Marmelade verbunden. In Japan wird mit demselben *frame* hingegen Suppe, Fisch und Reis in Verbindung gebracht, eine völlig andere *scene* als in Europa. Diese Tatsache kann natürlich auch bewusst eingesetzt werden, um einen komischen Effekt zu erzeugen, nämlich wenn bei einer Person durch ein *frame* eine bestimmte Vorstellung geweckt wird, diese aber durch eine kulturell abweichende *scene* zerstört wird (vgl. Witte, 2007, S. 112; Belz, 2008, S. 42).

3 Mehrdeutige Konzepten und Wortspielen über Sprachen hinweg

Wenn man sich auf die traditionellen Übersetzungstheorien fokussiert, scheint einer getreuen Übersetzung der gängigsten Ansatz zu sein. Da diese Vorgehensweise doch angesichts humoristischer Auszüge relativ häufig scheitert, gelangen Experten zur Schlussfolgerung, dass Humor unübersetzbar ist (vgl. Zababescoa, 2005, S. 4-5). Die Tatsache ist, dass Humor beispielsweise in der Form von Witz, Wortspiel, Sprachspiel unter anderen offensichtlich wird, deshalb kann eine Wort-für-Wort Translation durchaus mühsam sein. Zum einen dadurch, dass der semantische Kontext des Textes wenig über die Bedeutung des Witzes sagt, und zum anderen, weil Humor im Übersetzungsprozess verloren gehen kann. Es ist daher wesentlich, dass die Übersetzer sich die Grundsätze des Humors und dessen Wichtigkeit in verschiedenen Zusammenhängen bewusst sind. Dennoch muss man immer im Sinn haben, dass “sometimes laughter is more important than rendering the exact semantics of

a passage, [and] sometimes the reverse will be the case.” (Díaz Cintas und Remael, 2007, S. 215).

Humorwissenschaftler erstellen ständig neue Klassifikationen von Humor- und Witztypen, jedoch setzt man sich hier hauptsächlich mit den Verfahren für die effektive Übersetzung von Wortspielen auseinander. Das Konzept von Wortspiel umfasst eine ziemlich breite Bedeutung und verschiedene Autoren bieten unterschiedliche Definitionen dafür an. In den nächsten Absätzen wird der Fokus auf die Perspektiven von Kosta und Delabastita gelegt.

3.1 Fallstudie: Shakespeare

Bei der Übersetzung von literarischen Texten wie deren von Shakespeare spielen Wortspiele eine wichtige Rolle. Diese Wortspiele repräsentieren laut Kosta (2013) Instanzen, mit denen es nicht nur mit der sprachlichen Form, sondern auch mit dem Inhalt gespielt werde, um Humor darzustellen. Die größte Herausforderung bei der Rede von Shakespeare ist allerdings die Tatsache, dass die englische Sprache im 15. Jahrhundert nicht als solche genormt wurde. Ein Wort in einem Shakespeare-Stück kann mehrfach zwei oder drei Bedeutungen gleichzeitig haben. In diesem Fall können Inhalt und Bedeutung des Englischen nicht getrennt werden. Daher ist es äußerst schwierig, diese polysemischen Wortspiele ins Deutsche zu transferieren, ohne ihre ursprüngliche Bedeutung zu verlieren. Sie werden in den meisten Fällen durch andere Witze in der literarischen Übersetzung ersetzt. Damit geht die Komödie nicht verloren und eine äquivalente und kommunikative *Translat* bzw. ZT ist gewährleistet.

In seiner Arbeit zeigt Kosta die Übersetzungen von Schlegel, Fried und Günther für die Todesszene von Mercutio (II.6.96-8): *“Ask for me tomorrow, and you shall find a grave man. I am peppered, I warrant for this world“*. Während Schlegel und Fried sich für eine eher getreue Übersetzung entschieden hatten: *„Fragt morgen nach mir, und ihr werdet einen stillen Mann an mir finden. Für diese Welt, glaubt’s nur, ist mir*

der Spaß versalzen“ und „Fragt morgen nach mir – pst! – da sollt ihr einen stillen Mann finden. Für diese Welt, ich sag’s euch, ist mir’s versalzen.“, übersetzte Günther frei: „Kommt morgen zum Frühstück, Radieschen gibt’s, gepfeffert hat’s mich schon, glaubt’s mir, die Welt hat’s mir versalzen.“ Hauptgründe für diese Abweichungen liegen an der Persönlichkeit der Übersetzer sowie Sprache und Vorstellungen ihrer Entstehungszeit (vgl. Kosta, 2013, S. 301).

Erwähnenswert ist es auch, dass alle diese Faktoren die Leserschaft des ATs gegenüber der Leserschaft des ZTs in eine vorteilhafte Position bringt. In lebendigen Sprachen übersetzte Versionen sind im Allgemeinen einfacher und können, obwohl sie ggf. „unterübersetzt“ sein können, bedeutendere Auswirkungen auf die Gesellschaft haben (vgl. Newmark, 1988, S. 49).

Mit Wortspielen wollte Shakespeare im Endeffekt nicht nur Humor erzeugen, sondern auch die Mehrdeutigkeit der sowie die Divergenz zwischen äußerer und innerer Erscheinung darstellen.

3.2 Praxis: Das funktionale Modell von Delabastita

Laut Delabastita (1996, zitiert nach Vandaele, 2011) ist “wordplay the general name for the various textual phenomena in which structural features of the language are exploited in order to bring about a communicatively significant confrontation of two or more linguistic structures with more or less similar meanings”. Er selbst gibt zu, dass diese Definition nicht äußerst elegant ist und benötigt ergänzende Erläuterungen. Zunächst erklärt er, wie Wortspiele funktionieren. Wortspiele vergleichen linguistische Strukturen mit verschiedenen Bedeutungen auf der Basis ihrer formalen Ähnlichkeit. Dafür teilt er die Wörter mit solchen Bedeutungen und formale Ähnlichkeiten in vier Kategorien: Homonyme, mit identischem Klang und Schreibweise; Homophone, mit identischem Klang aber nicht Schreibweise; und Paronyme, mit unterschiedlichem Klang und Schreibweise, aber sie ähneln sich in ihrer Aussprache. Wenn diese Art von Wörtern zusammentreten, kann das zur Entste-

hung von Wortspielen führen. Delabastita schlägt dazu vor, dass dies vorkommen kann, indem die Wörter “co-present in the same portion of text“ sind, was er als vertikales Wortspiel bezeichnet, oder “occurring one after another in the text“, was er horizontales Wortspiel nennt (vgl. Delabastita, 1996).

Wenn es um die Übersetzungen dieser textuellen Phänomene geht, enthält Delabastitas globales Modell auch eine Reihe Einflussfaktoren, die vor der Entscheidung eines möglichen Verfahrens, also in der Analysephase, abgewogen werden müssen, wie beispielsweise, wie signifikant die Wortspiele bezüglich ihres Kontextes sind, sowie ihre Funktion im Text, und was das Skopos vom ZT ist. Delabastita weist darauf hin, dass mehrere dieser Methoden innerhalb des gleichen Textes kombiniert und angewendet werden können. Die acht von Delabastitas vorgeschalteten Techniken sollen folgendermaßen beschrieben werden¹:

- (a) **Wortspiel → Wortspiel**: das Wortspiel in der AS wird durch ein Wortspiel in der ZS ersetzt, wobei sich die beiden Wortspiele in puncto semantischer, linguistischer und formal-konstruktiver Merkmale erheblich voneinander unterscheiden können.
- (b) **Wortspiel → kein Wortspiel**: das Wortspiel wird durch eine Phrase ersetzt, die kein Wortspiel darstellt, aber den Bedeutungsgehalt des Wortspiels wiedergibt.
- (c) **Wortspiel → ähnliches rhetorisches Mittel**: das Wortspiel wird durch eine ähnliche Stilfigur, beispielsweise Reime, Ironie oder Alliterationen, um den Effekt des Wortspiels im ZT zu bewahren.
- (d) **Wortspiel → Null-Übersetzungen**: die Textpassage, die das Wortspiel enthält, wird weggelassen.
- (e) **AS-Wortspiel = ZS-Wortspiel**: das Wortspiel wird von den Übersetzern dem Original möglichst getreu wiedergegeben.

¹ Konkrete Beispiele zu jedem Verfahren sind in dem beigelegten Referatspräsentation zu finden.

- (f) **Nicht-Wortspiel** → **Wortspiel**: im ZT kommt an einer Stelle ein Wortspiel zum Einsatz, an der im AT kein Wortspiel enthalten war. Diese Option kann angewendet werden, um Wortspiele, die in anderen Textpassagen nicht übertragen werden können, zu kompensieren. Ihr Einsatz kann auch aus anderen Gründen folgen.
- (g) **Nullstelle** → **Wortspiel**: ebenfalls aus Gründen der Kompensation kann eine völlig neue Textpassage, die ein Wortspiel enthält, hinzugefügt werden.
- (h) **Editionstechniken**: durch dieses Verfahren können Übersetzer metatextuell aus Wortspielen stammenden spezifische Übersetzungsprobleme der Leserschaft des ZTs erläutern.

Aufgrund der Globalität dieses Modells ist es möglich, dass einige dieser Verfahren nicht in der Übersetzung bestimmter Bereiche angewendet werden. Zum Beispiel erscheinen Editionstechniken in der Regel nicht in audiovisuellen Texten. Darüber hinaus kommen die Methoden Nicht-Wortspiel → Wortspiel oder Wortspiel → kein Wortspiel kaum in Filmsynchronisation vor, da die Übersetzer die semiotischen Dimensionen nicht so einfach auslassen können. Hinzu kommt, dass das Wortspiel → Wortspiel Verfahren eher breit ist, und es “will comprise a great deal of subtypes, necessitating a further differentiation in our typology” (Delabastita, 1993, S. 19). Daher wird es die Anwendung dieser Methode nebst anderen Verfahren empfohlen².

4 Fazit

Im Rückblick auf die Frage, ob Humor unübersetzbar ist, kann man erahnen, dass dies von verschiedenen Faktoren abhängt. Erstens müssen Übersetzer die Signifikanz des Wortspiels in der jeweiligen AK betrachten. Auf dessen Basis können sie erwägen, ob das Wortspiel als akzeptabel in der ZK vorkommen würde. Daher ist es äußerst wichtig, dass die Übersetzer über ein exzeptionelles kulturelles Bewusstsein verfügen. Man muss sich auch vergegenwärtigen, dass dies mit einem

²Nash (1985) bietet eine Typologie für die gängigsten Wortspielen.

Verständnis für Humor und ggf. Humorforschung komplementiert werden sollte. Abhängig von den Kunden ist das Skopos des ZTs. Soll der ZT auch humoristisch sein? An welche Audienz wendet sich das *Translat*? Solche Fragen müssen sich Übersetzer typischerweise stellen, wenn sie sich in der Analysephase befinden. Die Werken von Schlegel, Fried und Günther zum Mercutios Auszug dienen als gute Beispiele zu zeigen, dass keine zwei Übersetzungen gleich sind und sie ein Produkt der Kreativität und Persönlichkeit des Künstlers entsprechen. Letztendlich spielt die Arbeitssituation der Übersetzer auch eine wichtige Rolle in der Erstellung des Finalprodukts. Humor ist technisch übersetzbar, doch zu welchem Preis?

Im Hinblick auf die Hilfsmittel, die den Übersetzern zu Verfügung stehen und die in der vorliegenden Arbeit vorgestellt wurden, stellt Delabastitas funktionalens Modell eine nützliche Lösung für die Translation von Wortspielen dar. Jedoch legt es nicht fest, um welche Art von Wortspiel es sich handelt, oder ob es gleich humorvoll oder logisch wie im AT sein muss. Eine Ergänzung zu diesen Verfahren würde die Tätigkeit des Übersetzens erleichtern.

Abkürzungsverzeichnis

AK Ausgangskultur

AS Ausgangssprache

AT Ausgangstext

ZK Zielkultur

ZS Zielsprache

ZT Zieltext

Literatur

Baker, M. (1998). *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. Routledge Publishers, London and New York.

Belz, A. (2008). *Die Übersetzung von Komik in wenigen Worten: Übersetzungsprobleme und Lösungsstrategien bei der Untertitelung der britischen Sitcom "The Office"*. Kovac, 1. edition.

Delabastita, D. (1993). *There's a double tongue : an investigation into the translation of Shakespeare's wordplay, with special reference to Hamlet*. Number v. 11 in *Approaches to translation studies*. Rodopi.

Delabastita, D. (1996). Wordplay and translation: Essays on punning and translation. *The Translator*, 2(2).

Díaz-Cintas, J. and Remael, A. (2007). *Audiovisual translation: subtitling*. St. Jerome, 2nd edition.

Fillmore, C. (1977). *Scenes-and-frames Semantics*, pages 55–81. *Linguistic Structures Processing*. North-Holland.

Fischer, M. B. (2006). «Konrad» und «Gurkenkönig» jenseits der Pyrenäen. Peter Lang, Bern.

Hervey, S., Loughridge, M., and Higgins, I. (2006). *Thinking German Translation. Thinking Translation*. Taylor & Francis.

Kosta, P. (2013). Mehrdeutigkeit und humor in der Übersetzung. *Zeitschrift für Slawistik*, 58.

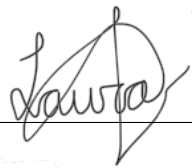
Nash, W., Quirk, R., Longmans, G. . C., and Longman, P. (1985). *The Language of Humour*. English language series. Longman.

Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation*. English language teaching. Prentice-Hall International.

- Nord, C. (1993). *Einführung in das funktionale Übersetzen*. Francke Verlag, Tübingen.
- Reiß, K. and Vermeer, H. (1991). *Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie*. Linguistische Arbeiten. De Gruyter.
- Reiß, K., Snell-Hornby, M., and Kadric, M. (1995). *Grundfragen der Übersetzungswissenschaft : Wiener Vorlesungen*. Number . Geisteswissenschaften ; Bd. 1 in WUV Studienbücher. WUV-Universitätsverlag.
- Reiß, K. and Vermeer, H. J. (1984). *Grundlegung einer allgemeinen Translations-theorie*. Max Niemeyer Verlag.
- Vandaele, J. (2011). Wordplay in translation.
- Witte, H. (2007). *Die Kulturkompetenz des Translators*. Aufl. Tübingen, 2. edition.
- Zabalbescoa, P. (2005). Humor and translation — an interdisciplinary. *International Journal of Humor Research*, 18(2):185–207.

Selbstständigkeitserklärung

Hiermit versichere ich, dass diese Arbeit von mir persönlich verfasst ist und dass ich keinerlei fremde Hilfe in Anspruch genommen habe. Ebenso versichere ich, dass diese Arbeit oder Teile daraus weder von mir selbst noch von anderen als Leistungsnachweise andernorts eingereicht wurden. Wörtliche oder sinngemäße Übernahmen aus anderen Schriften und Veröffentlichungen in gedruckter oder elektronischer Form sind gekennzeichnet. Sämtliche Sekundärliteratur und sonstige Quellen sind nachgewiesen und in der Bibliographie aufgeführt. Das Gleiche gilt für graphische Darstellungen und Bilder sowie für alle Internet-Quellen. Ich bin ferner damit einverstanden, dass meine Arbeit zum Zwecke eines Plagiatsabgleichs in elektronischer Form anonymisiert versendet und gespeichert werden kann. Mir ist bekannt, dass von der Korrektur der Arbeit abgesehen und die Prüfungsleistung mit nicht ausreichend bewertet werden kann, wenn die Erklärung nicht erteilt wird.



A handwritten signature, appearing to read 'Laura', is written over a horizontal line. There is a small mark above the signature.

München, 15. März 2021

