

.....

**Kwiryna Proczkowska**  
Universität Wrocław / Polen

**De Rosa, Gian Luigi/ Bianchi, Francesca/ De Laurentiis, Antonella/  
Perego, Elisa (Hg.) (2014): Translating Humour in Audiovisual Texts.**  
Bern et al.: Peter Lang. 533 S.

DOI: 10.23817/strans.8-17

Das Übersetzen von Humor ist höchst kompliziert – damit sind ohne Zweifel alle einverstanden. Das Verstehen von Witzen ist schließlich sprach- und kulturabhängig. Es gibt auch keinen universellen Sinn für Humor. Diese Herausforderung lässt sich jedoch nicht vermeiden. Witze kommen überall vor, nicht nur in Komödien, und sie können je nach Textsorte, je nach Kommunikationssituation eine Vielzahl von Funktionen erfüllen. Die Aufgabe des Übersetzers wird sogar anstrengender, wenn es sich um Witze in audiovisuellen Werken handelt. Dabei spielen intersemiotische Relationen auch eine äußerst wichtige Rolle. Der 2014 erschienene Sammelband „Translating Humour in Audiovisual Texts“ herausgegeben von Gian Luigi De Rosa, Francesca Bianchi, Antonella De Laurentiis und Elisa Perego stellt einen guten Beweis dafür dar. 23 Forscher analysieren dort unterschiedliche audiovisuelle Texte, die sowohl Spielfilme, Zeichentrickfilme, Computerspiele und Fernsehserien umfassen, um zu zeigen, zu welchem Zweck humoristische Aussagen eingesetzt werden, wie sie gestaltet sind und wie Übersetzer damit umgehen können.

Es ist von großer Bedeutung, auf die bereits durchgeführten Untersuchungen im Bereich des Übersetzens von Humor in audiovisuellen Werken immer wieder zurückzukommen. Erstens verändert sich die translatorische Industrie wegen unterschiedlicher Streaming-Anbieter (wie Netflix). Alte Filme und Serien werden neu übersetzt und viele neue Serien werden schnell veröffentlicht und in viele Sprachen übertragen. Das Tempo der Arbeit wird erhöht. Man sollte also so viel wie möglich von den theoretischen Ansätzen und dem bestehenden Wissensschatz profitieren und auf diese Art und Weise eine bessere Übersetzung schaffen. Zweitens sind nicht alle Formen des audiovisuellen Übersetzens genauso gut untersucht. Elisa Perego, eine der Herausgeberinnen des rezensierten Bandes, betont, dass sich die Fallstudien zum Thema des Übersetzens von Humor in audiovisuellen Werken vor allem auf Untertitelung und Synchronisation beschränken. In Polen ist jedoch Voice-over die am häufigsten angewendete Übersetzungsform im Fernsehen. Man könnte sich also mit anderen Analysen vertraut machen und wertvolle wissenschaftliche Beobachtungen auf den Bereich des Voice-overs zu übertragen versuchen. Drittens ist der Humor in audiovisuellen Werken ein so vielfältiges Phänomen (besonders explizit und durchsichtig

wird das von Martínez Sierra in dem besprochenen Band dargestellt), dass es angebracht ist, diese Komplexität immer wieder erneut zu debattieren, was auch in allen Beiträgen dieser Publikation getan wird.

Der erwähnte Band stellt eine große Sammlung der wissenschaftlichen Beiträge zum Humor im audiovisuellen Übersetzen dar. Zwei einleitende Kapitel wurden von den prominenten Forschern geschrieben, Delia Chiaro und Patrick Zabalbeascoa, deren Ansätze seit vielen Jahren Richtlinien für Untersuchungen im Bereich des Humorübersetzens im Allgemeinen und des Humorübersetzens in audiovisuellen Werken bestimmen. Diese Publikation zeichnet sich durch die Vielfalt der wissenschaftlichen Perspektiven sowie der analysierten Sprachpaaren und Textsorten aus. Die von den Autoren gewählten Werke entstanden zu unterschiedlichen Zeitpunkten, was auch eine diachronische Übersicht über Humor im audiovisuellen Übersetzen verschafft. Der älteste Film stammt aus 1933 („Canção de Lisboa“ bei Tocco), aber es gibt auch Produktionen aus den sechziger Jahren („One, Two, Three“ bei De Bonis), aus den neunziger Jahren (z.B. „¡Átame!“, „La flor de mi secreto“ und „Todo sobre mi madre“ bei Garzelli; „Muriel’s Wedding“ bei Maher) und natürlich aus dem 21. Jahrhundert (z.B. die Serie „Shrek“ bei Minutella; „Maria, ihm schmeckt’s nicht!“ bei Colaci; „Mamma Mia!“ bei Cipolloni; „The Switch“ bei Schröter). Die Mehrheit der Filme stellen Komödien dar, aber die Analyse umfasst auch Dramen und ein Musical. Im Band wird ebenfalls den Fernsehserien viel Beachtung geschenkt, und zwar sowohl den Sitcoms mit Schauspielern („Fawlty Towers“ und „‘Allo ‘Allo“ bei Zabalbeascoa, „How I Met Your Mother“ bei Di Pietro), also auch der animierten Serie „The Simpsons“ (bei Mudriczki). Auch im Fall von Computerspielen tritt ein breites Spektrum der Genres und Veröffentlichungsjahre in Erscheinung. Die Beiträge beziehen sich z.B. auf „Monkey Island 2“ – ein Abenteuerspiel aus dem Jahr 1991, „Theme Hospital“ – eine Wirtschaftssimulation aus dem Jahr 1997 und Computer-Rollenspiele – „Dragon Age: Origins“ (2009) (alle bei Lepre) und „Final Fantasy IX“ (2000) (bei Iaia). Eine so große Auswahl der Textsorten zeigt, dass das audiovisuelle Übersetzen in diesem Band nicht nur auf Filmübersetzen beschränkt wird, was sehr wichtig ist und was nicht für alle selbstverständlich ist. Die Tatsache, dass hier nicht nur Komödien untersucht werden, verleiht dem Humor in unterschiedlichen Genres Bedeutung und Relevanz.

Was die Sprachen betrifft, so dominiert in diesem Band, genauso wie in der internationalen Filmindustrie, das amerikanische Englische als Ausgangssprache. Es gibt jedoch auch andere Sprachen und Varietäten des Englischen, die zu dieser Gruppe gehören, und zwar britisches Englisch, australisches Englisch, Französisch, Spanisch und Deutsch. Wenn es um die Zielsprachen geht, dann tritt Italienisch am stärksten in Erscheinung. Vertreten werden jedoch zusätzlich Ungarisch, Englisch, Deutsch, Spanisch, Schwedisch sowie brasilianisches Portugiesisch. Dank der Darstellung der unterschiedlichen Sprachpaaren werden

auch Übersetzungsstandards in mehreren Ländern wiedergespiegelt, was einen internationalen Vergleich der Übersetzungsverfahren ermöglicht.

Ein großer Vorteil dieses Bandes besteht ebenfalls darin, dass die gleiche Fragestellung von mehreren Autoren am Beispiel unterschiedlicher audiovisueller Werke besprochen wird. Beispielsweise schenken viele Forscher die Aufmerksamkeit der humoristischen Mehrsprachigkeit in den Filmen und Fernsehserien, also dem Einsatz der Fremdsprachen bzw. der diatopischen Varietäten zum komischen Zweck. Dieses Thema wird in den Beiträgen von Zabalbeascoa, Bruti, De Rosa, De Bonis, De Laurentiis, Buffagni und Colaci angegangen. Es gibt sowohl Situationen, in denen L3 („dritte Sprache“, vgl. Zabalbeascoa in diesem Band oder Corrius/Zabalbeascoa 2011) mit L2 (Zielsprache) gleich sind (vgl. De Rosa, Colaci), als auch solche Fälle, in denen diese Sprachen nicht überlappen. Im Weiteren werden der Zeichentrickfilm „Rio“ (vgl. Bruti, De Rosa) und die Serie „Shrek“ (vgl. Mudriczki, Minutella) von jeweils zwei Autoren untersucht, was auch zeigt, dass der gleiche Gegenstand unter unterschiedlichen Aspekten analysiert werden kann und dass man zu anderen, einander ergänzenden Schlussfolgerungen geraten kann. De Laurentiis untersucht ein italienisches Remake des französischen Filmes, den Lupetti in ihrem Artikel bespricht. Ein höchst interessantes Thema stellt auch das Übersetzen von Liedern in audiovisuellen Werken dar, dem die Texte von Minutella (in Bezug auf Zeichentrickfilme) und Cipollini (in Bezug auf Musicals) gewidmet werden.

Im Anschluss an unterschiedliche Formen des audiovisuellen Übersetzens ist es wichtig zu betonen, dass es in diesem Band auch Vergleiche von synchronisierten und Untertitelten Fassungen und deren humoristischem Charakter gibt (vgl. Minutella, Martínez Sierra). Außer diesen zwei Formen wird von Buffagni ebenfalls die Untertitelung für Hörgeschädigte analysiert. Solche Untersuchungen sind von großer Bedeutung auch genau im Bereich des Humorübersetzens, weil der Ton, nicht nur die verbalen Aussagen, beim Erfassen der Bedeutung in audiovisuellen Werken wesentlich ist. Der auditive Kontext spielt eine große Rolle im Fall von Witzen, was in diesem Band mehrmals betont wird (vgl. z.B. Martínez Sierra).

Zu anderen Forschungsthemen, die in der besprochenen Publikation aufgegriffen werden und die besonders relevant aus der Perspektive der anthropozentrischen Translatoren sind, gehören Kompetenzen des Übersetzers (vgl. z.B. Rollo, Lupetti), darunter auch Kreativität (vgl. Bianchi), und die Berücksichtigung der Zieladressaten beim Übersetzen (vgl. vor allem Zabalbeascoa, Ruiz Rosendo, Iaia, aber auch Schröter, Maher). Höchst aufschlussreich ist ein von Ruiz Rosendo durchgeführtes Experiment, dessen Zweck war zu prüfen, wie sich die Rezeption des übersetzten Filmes unter verschiedenen Gruppen der Zuschauer verändert. Die daraus folgenden Schlussfolgerungen zeigen, dass es auch innerhalb des gleichen Kulturkreises bzw. der gleichen Nationalität keinen universellen Sinn für

.....

Humor gibt, was auch alle Übersetzer beachten müssen. Damit verbunden sind auch Beobachtungen von Martínez Sierra und Schröter, die daran erinnern, dass alle Texte nur potenziell humoristisch sind. Die Funktion des Textes wird erst dann erfüllt, wenn das Publikum wirklich lacht.

In Bezug auf alle translatorischen Schwierigkeiten werden hier selbstverständlich auch unterschiedliche Übersetzungsverfahren erforscht. Im ganzen Band scheint zwar die Typologie von Chiaro (2006: 200) als Ausgangspunkt für die Analysen zu überwiegen, aber es werden auch andere interessante Auffassungen dargestellt (vgl. z.B. Zabalbeascoa, Mudriczki, Bianchi, Colaci). Darüber hinaus werden die Qualität der Übersetzung (vgl. Mudriczki), kulturelle Stereotype in der Übersetzung (vgl. z.B. De Rosa, De Laurentiis, Colaci), Translolidaktik (vgl. Bianchi) und die allgemeine Charakteristik der Sprache in audiovisuellen Werken („prefabricated orality“ nach Baños-Piñero & Chaume 2009) (vgl. z.B. De Rosa, Lupetti) besprochen. Viele bemerkenswerte Beobachtungen sind auch im Beitrag von Di Pietro zu finden. Die Forscherin wendet sich dem Thema der kinesischen Synchronität in Synchronisation zu, aber in Bezug auf eine bestimmte Textsorte, und zwar Sitcoms. Daraus lässt sich die Schlussfolgerung ziehen, dass im Fall von unterschiedlichen Textsorten andere technische Aspekte eine besonders wesentliche Rolle spielen können. Die Wichtigkeit der Berücksichtigung der Textsorte wird auch von Bruti hervorgehoben. Einige lehrreiche Beispiele in Bezug aufs Humorübersetzen in Computerspielen sind bei Lepre zu finden, die zeigt, dass eine falsche Übersetzung nicht nur den Witz verdirbt, sondern auch das Weiterspielen verhindern kann. Im Beitrag von Garzelli wird darüber hinaus gezeigt, welche durchaus unterschiedlichen Funktionen Humor in Filmen des gleichen Regisseurs erfüllen kann.

Der dreisprachige Sammelband „Translating Humour in Audiovisual Texts“ verschafft eine nützliche Übersicht über die theoretischen Grundlagen des Humorübersetzens in audiovisuellen Werken sowie über die Richtungen der empirischen Untersuchungen in diesem Bereich. Diese Publikation enthält nicht nur mehrere Definitionen vom Humor im Allgemeinen und dem verbal ausgedrückten Humor im Einzelnen (VEH nach Chiaro in diesem Band oder Chiaro 2006), sondern auch Darstellungen von vielen Theorien des Humors (vor allem von der Theorie der Inkongruenz) sowie von den Typologien von Witzen. Es wird auch darauf hingewiesen, dass der verbal ausgedrückte Humor mehr als nur Wortspiele bezeichnet (vgl. z.B. Schröter). In dem besprochenen Band erscheinen auch unterschiedliche wissenschaftliche Perspektiven – neben der rein sprachwissenschaftlichen Analysen gibt es auch pragmatische (vgl. Schröter) und kognitive (vgl. Bianchi) Sichtweisen. Die rezensierte Publikation von Peter Lang stellt eine beeindruckende, über 500 Seiten umfassende Sammlung von theoretischen Ansätzen und Beispielen der empirischen Untersuchungen dar. Das ist ein guter Ausgangspunkt für weitere Analysen, z.B. im Bereich des Voice-overs.

Literaturverzeichnis

Primärquelle

De Rosa, Gian Luigi et al. (Hsg.) (2014): *Translating Humour in Audiovisual Texts*.  
Bern et al.

Sekundäquellen

Baños Piñero, Rocío/ Chaume, Frederic (2009): „Prefabricated orality: a challenge in audiovisual translation“. In: *inTRAlinea Special Issue: The Translation of Dialects in Multimedia*, S. 1–10.

Chiaro, Delia (2006): „Verbally Expressed Humour on Screen: Reflections on Translation and Reception“. In: Díaz Cintas, J. / Orero, P. / Remael A. (Hsg.) *JoSTrans*, Issue 06, S. 198–208.

Corrius, Montse / Zabalbeascoa, Patrick (2011): „Language variation in source texts and their translations: The case of L3 in film translation“. In: *Target 23: 1*, S. 113–130.  
URL: [https://www.academia.edu/9817341/Language\\_variation\\_in\\_source\\_texts\\_and\\_their\\_translations\\_the\\_case\\_of\\_L3\\_in\\_film\\_translation](https://www.academia.edu/9817341/Language_variation_in_source_texts_and_their_translations_the_case_of_L3_in_film_translation). Zugang: 14.10.2017.

---

**Kwiryna Proczkowska**

Uniwersytet Wrocławski  
Instytut Filologii Germańskiej  
Pl. Biskupa Nankiera 15b  
50–140 Wrocław  
kwiryna.proczkowska@uwr.edu.pl

**Katarzyna Siewert-Kowalkowska**

Bydgoszcz (Polen)

**Kozłowska, Zofia/ Szczęsny, Anna (2018): *Tłumaczenie pisemne na język polski. Kompendium*.**

Warszawa: PWN. 294 S.

DOI: [10.23817/strans.8-18](https://doi.org/10.23817/strans.8-18)

Na rynku wydawniczym w Polsce ukazało się dotychczas wiele publikacji naukowych z dziedziny translatoologii, podejmujących zagadnienia metodologii i dydaktyki przekładu, błędów w tłumaczeniach czy warsztatu tłumacza. Recenzowana publikacja wypełnia natomiast lukę w opracowaniach dotyczących praktyki tłumaczenia. To pierwszy podręcznik adresowany do tłumaczy, adeptów przekładu, studentów i wykładowców oraz do wszystkich osób zainteresowanych przekładem tekstów pisanych na język polski. Niewątpliwą zaletą kompendium jest jego praktyczny