

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Strategien zur Synchronisation von Wortspielen als idio-
lektale Besonderheit. Analyse anhand der Figur Ziva
David aus der US-amerikanischen Fernsehserie *NCIS*“

verfasst von / submitted by

Nadine Zainzinger BA BA BA

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

Wien, 2021 / Vienna 2021

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

UA 070 331 345

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Masterstudium Translation Deutsch Französisch

Betreut von / Supervisor:

Ass.-Prof. Mag. Dr. Waltraud Kolb

1. Einleitung	7
1.1 Forschungsfrage und Hypothesen	7
1.2 Motivation	8
1.3 Zielsetzung.....	9
1.4 Aktueller Stand der Forschung	9
1.5 Aufbau der Arbeit	11
2. Audiovisuelle Translation	12
2.1 Geschichte der audiovisuellen Translation.....	13
2.2 Formen der audiovisuellen Translation	15
2.2.1 Untertitelung.....	15
2.2.2. Übertitelung	18
2.2.3 Hörfilme / Audiodeskription	18
2.2.4 Voice-over	20
2.2.5 Filmdolmetschen	21
2.2.6 Freier Kommentar.....	22
2.3 Synchronisation	22
2.3.1 Synchronität.....	23
2.3.2 Arbeitsablauf	25
2.3.3 Besonderheiten der Synchronisationssprache	26
3. Sprachliche Varietäten mit Schwerpunkt auf Idiolekten	27
3.1 Begriffsbestimmungen.....	27
3.2 Dialekte und Soziolekte.....	29
3.3 Idiolekte	30
3.4 Sprachregister	32
3.5 Lernervarietät.....	32
3.6 Varietäten in der Translation	33
4. Humor und Komik	33
4.1 Begriffe.....	33
4.2 Scherzkommunikation	34
4.3 Witze.....	36
4.4 Humorthorien.....	37
4.4.1 Inkongruenztheorien.....	38

4.4.2 Überlegenheitstheorien	39
4.4.3 Entladungstheorien	40
4.4.4 <i>Script Theory of Humor</i> und <i>General Theory of Verbal Humor</i>	40
4.5 Komik und Translation	41
5. Wortspiele	43
5.1 Kategorisierung von Wortspielen	45
5.2 Übersetzbarkeit von Wortspielen	47
5.3 Strategien für die Translation von Wortspielen nach Delabastita	48
6. Phraseologie und ihre Übersetzung.....	49
7. NCIS (Navy CIS)	53
7.1 Hauptfiguren	54
7.1.1 Leroy Jethro Gibbs (G).....	54
7.1.2 Ziva David (Z)	54
7.1.3 Anthony „Tony“ DiNozzo (T).....	54
7.1.4 Timothy „Tim“ McGee (M)	55
7.1.5 Abigail „Abby“ Sciuto (A)	55
7.1.6 Donald „Ducky“ Mallard (D)	55
7.1.7 Jenny Shepard (J).....	55
7.1.8 James „Jimmy“ Palmer (P).....	56
8. Wortspiele in <i>NCIS</i>	56
8.1 Beispiel 1: Form-Wortspiel mit einem einzelnen Wort.....	58
8.2 Beispiel 2: Form-Wortspiel mit einem einzelnen Wort.....	59
8.3 Beispiel 3: Form-Wortspiel mit einem einzelnen Wort.....	59
8.4 Beispiel 4: Zwei Form-Wortspiele mit Phraseologismen.....	60
8.5 Beispiel 5: Form-Wortspiel mit einem Phraseologismus	62
8.6 Beispiel 6: Bedeutungs-Wortspiel mit einem einzelnen Wort	63
8.7 Beispiel 7: Bedeutungs-Wortspiel mit einem einzelnen Wort	64
8.8 Beispiel 8: Bedeutungs-Wortspiel mit einem Phraseologismus.....	65
8.9 Beispiel 9: Bedeutungs-Wortspiel mit einem Phraseologismus.....	67
8.10 Beispiel 10: Form- und Bedeutungs-Wortspiel mit einem einzelnen Wort	68
8.11 Beispiel 11: Form- und Bedeutungs-Wortspiel mit einem einzelnen Wort	69
8.12 Beispiel 12: Form- und Bedeutungs-Wortspiel mit einem Phraseologismus.....	71
8.13 Beispiel 13: Form- und Bedeutungs-Wortspiel mit einem Phraseologismus.....	72

8.14 Erste Erkenntnisse der Analyse und weitere Vorgehensweise	73
8.15 Beispiel 14: Wortspiel → Wortspiel, parallele Wortspiel-Übersetzung	75
8.16 Beispiel 15: Wortspiel → Wortspiel, parallele Wortspiel-Übersetzung	76
8.17 Beispiel 16: Wortspiel → Wortspiel, semi-parallele Wortspiel-Übersetzung.....	77
8.18 Beispiel 17: Wortspiel → Wortspiel, semi-parallele Wortspiel-Übersetzung.....	79
8.19 Beispiel 18: Wortspiel → Wortspiel, nicht-parallele Wortspiel-Übersetzung	80
8.20 Beispiel 19: Wortspiel → Wortspiel, nicht-parallele Wortspiel-Übersetzung	81
8.21 Schwierigkeiten bei der weiteren Untergliederung der Strategie Wortspiel → Wortspiel	82
8.22 Ergebnisse.....	84
9. Bibliographie	88
10. Abbildungsverzeichnis	99
11. Anhang: Analysetabelle	100
12. Abstract - Deutsch.....	115
13. Abstract - Englisch	117

1. Einleitung

Ein Blick in das aktuelle Fernsehprogramm genügt, um festzustellen, dass Synchronisationen vor allem englischsprachiger Filme aus dem deutschen Sprachraum nicht mehr wegzudenken sind. Ob Hollywood-Filme oder TV-Serien, die Synchronisation ist die dominante Form der Übertragung von Filmmaterial ins Deutsche (vgl. Jüngst 2010: 59). Dies stellte einen großen Anreiz dafür dar, diese Masterarbeit dem Thema der Synchronisation beziehungsweise dem weiteren Feld der audiovisuellen Translation zu widmen.

Im Speziellen werde ich mich mit der Synchronisation von Wortspielen beschäftigen, da diese beim Übersetzen eine besondere Herausforderung darstellen. Wortspiele basieren, wie auch andere Ausdrucksweisen von Humor, oft auf sprachlichen und kulturellen Eigenheiten der Ausgangssprache/-kultur, weshalb sie nur schwierig in andere Sprachen/Kulturen übertragen werden können. Einige AutorInnen vertreten sogar die Meinung, Wortspiele seien unmöglich zu übersetzen, unter anderem weil die Elemente, auf denen sie in der Ausgangssprache aufbauen, in der Zielsprache möglicherweise nicht vorhanden sind (vgl. Heibert 1993: 155). Beim audiovisuellen Übersetzen kommt zusätzlich erschwerend hinzu, dass der Text mit dem gezeigten Bild übereinstimmen sollte (Chaume Varela 2004: 35).

Für die Analyse im Rahmen dieser Masterarbeit wurde die Figur Ziva David aus der US-amerikanischen Krimiserie *NCIS* (deutscher Titel: *Navy CIS*) gewählt. Ziva ist eine israelische Mossad-Agentin, die anfangs als Verbindungsoffizierin mit dem NCIS zusammenarbeitet, bevor sie später vollständig in die amerikanische Behörde aufgenommen wird (W: Figuren, 15.2.2020). Da Englisch nicht ihre Muttersprache ist, unterlaufen ihr immer wieder kleine linguistische Fehler, vor allem auf lexikalischer und phraseologischer Ebene. Diese entwickeln sich schnell zu einer besonderen Eigenheit ihres Idiolektes (Villers 2014: 260ff.) und können aus der Sicht der DrehbuchautorInnen als Wortspiele verstanden werden. Als zusätzliche Schwierigkeit kommt hinzu, dass diese Wortspiele sehr oft in Phraseologismen integriert sind.

1.1 Forschungsfrage und Hypothesen

Meine Forschungsfragen lauten: Welche Strategien werden bei der Synchronisation von US-amerikanischen Fernsehserien verwendet, um Wortspiele ins Deutsche zu übertragen? Welchen Stellenwert nimmt die Synchronität dabei ein?

Allgemein nehme ich an, dass das Hauptaugenmerk der ÜbersetzerInnen und DialogschreiberInnen darauf liegt, dass die Bedeutung und die Satzstruktur dieselben sind wie in der Originalfassung, und die Synchronität nur zweitrangig beachtet wird. Was die sprachlichen

Strategien betrifft, wurde wahrscheinlich versucht, die Wortspiele auf die möglichst gleiche Art zu erzeugen wie in der englischen Fassung. Das bedeutet zum Beispiel im Fall einer unüblich formulierten Redewendung, dass auch im Deutschen eine Redewendung umformuliert wird, die nicht nur dieselbe Bedeutung wie die englische Redewendung transportiert, sondern soweit möglich auch lexikalische Ähnlichkeiten aufweist.

1.2 Motivation

Wortspiele und Idiolekte wurden bei Forschungsarbeiten zur Synchronisationen von Filmen oder Serien bis jetzt kaum beachtet. Außerdem wurden die beiden Themen fast ausschließlich getrennt voneinander behandelt. Es wurden also entweder Idiolekte bestimmter Figuren (z.B. Medadian 2011 / Hauptmann 2013 / Smeds 2016) oder die Übersetzung/Synchronisation von Wortspielen oder Redewendungen innerhalb einer Serie, ohne sich dabei auf eine bestimmte Figur zu konzentrieren (z.B. Zitawi 2003 / Schröter 2005), untersucht. Die Kombination beider Themen macht aber insofern sehr wohl Sinn, als dass Phraseologie nicht von allen SprecherInnen einer bestimmten Sprache auf die gleiche Art und Weise beziehungsweise im gleichen Ausmaß verwendet wird, und somit als Teil eines Idiolektes gesehen werden kann.

Die Thematik ist in Österreich von besonderem Interesse, da Synchronisationen hier eine sehr große Rolle spielen. Die Erkenntnisse der Arbeit sind vor allem für jene Menschen interessant, die sich beruflich mit der Übersetzung oder dem Schreiben der Dialoge für Filme oder Serien beschäftigen. Auch Synchronisationsagenturen oder andere AuftraggeberInnen von Synchronisationen können wertvolle Informationen für die Organisation ihrer Arbeit erhalten. Des Weiteren kann diese Masterarbeit auch für alle Personen relevant sein, die an der Entstehung von Filmen oder Serien beteiligt sind (ProduzentInnen, RegisseurInnen, SchauspielerInnen, usw.). Zu guter Letzt werden die Ergebnisse auch für (sprachinteressierte) ZuseherInnen interessant sein, um einen kleinen Einblick in die Arbeit, die hinter einer Synchronfassung steckt, zu erhalten.

Meine Wahl für die Analyse fiel auf die Serie *NCIS*, da diese international sehr erfolgreich ist und sich der Idiolekt der Figur Ziva David sehr gut als Fallbeispiel für diese Forschungsfrage eignet. Zivas sprachlichen Besonderheiten sind nicht nur eine wichtige Eigenschaft der Figur, sie haben sich auch zu einem wiederkehrenden komischen Element innerhalb der Serie entwickelt (Villers 2014: 261f). Ihre Bedeutung wird durch die Tatsache bestärkt, dass die Fans der Serie bereits einen Namen – *Zivaisms* - dafür kreiert haben (Villers 2014: 260).

1.3 Zielsetzung

Das Ziel der Arbeit ist es, mögliche Strategien zur Synchronisation von Wortspielen aufzuzeigen und zu analysieren, inwieweit dabei auf Synchronität zwischen Ton und Bild geachtet wird. Die Analyse dient ausschließlich der Beschreibung der Strategien, ohne diese zu bewerten.

Die sprachliche Ebene der Analyse ist nicht nur für Synchronisationen, sondern für alle Übersetzungen, die Wortspiele beinhalten, relevant. Die aufgezeigten Strategien können ÜbersetzerInnen einerseits dazu dienen, unterschiedliche Möglichkeiten für die Übersetzung von Wortspielen aufzuzeigen, andererseits können Sie diese Strategien ausbauen und auf ihre persönliche Arbeitsweise abstimmen.

Zusätzlich bildet auch eine besondere Herausforderung der Synchronisation, nämlich die Synchronität zwischen auditiv und visuell wahrgenommenen Informationen, einen Teil der Analyse. Dabei wird untersucht, inwieweit die unterschiedlichen Arten der Synchronität berücksichtigt wurden. Somit zeigt sich, ob das Hauptaugenmerk beim Erstellen von Synchronisationen auf der sprachlichen Ebene oder der Synchronität liegt, wenn einer der beiden Aspekte vernachlässigt werden muss. Diese Analyse ist hauptsächlich für Synchronisationen relevant, kann aber auch bei Voice-Overs eine Rolle spielen, wenn diese in Spielfilmen eingesetzt werden.

1.4 Aktueller Stand der Forschung

In den letzten Jahren wurden einige Forschungsarbeiten zur Synchronisation von Wortspielen und/oder Idiolekten verfasst. Eine davon beschäftigt sich ebenfalls mit den sprachlichen Besonderheiten der Figur Ziva David. Villers (2014) vergleicht dafür die französischsprachige Synchronfassung von *NCIS* mit dem englischen Original und analysiert jene Wortspiele, die in phraseologischen Einheiten auftreten. Diejenigen Wortspiele, die aus einzelnen Wörtern bestehen, werden dabei nicht berücksichtigt. Villers bewertet die jeweiligen Szenen anhand des Äquivalenz-Kriteriums, was für ihn bedeutet, dass eine äquivalente phraseologische Einheit gefunden wurde, in der dann ein äquivalentes Wortspiel gemacht wird. Danach teilt er die Lösungen der französischen Synchronisation in die Kategorien „satisfactory“, „average“ und „not satisfactory“ ein. Laut seinen Schlussfolgerungen sind 37% der analysierten Szenen „not satisfactory“, 30% „average“ und 33% „satisfactory“.

Mit der Synchronisation von Idiolekten beschäftigt sich auch Medadian (2011). Er erarbeitet die sprachlichen Merkmale der Figuren der amerikanischen Serie *Prison Break* im englischen Original und analysiert, inwieweit diese in der persischen Fassung für den Iran

beibehalten wurden. Dafür erstellt er eine Tabelle mit acht idiolektalen Merkmalen (Style / Style shifting / Register / Accent / Colloquial Speech / Vernacular language / distinctive verbal idiosyncrasies / distinctive paralinguistic idiosyncrasies) und trägt die Ausprägung dieser Merkmale im Englischen und Persischen für jede Figur ein. Beim Vergleich dieser Ausprägungen kommt er zu dem Schluss, dass viele sprachlichen Eigenschaften der Figuren in der synchronisierten Fassung verloren gingen, da oft nur zwischen formaler und informaler Ausdrucksweise unterschieden wurde.

Smeds (2016) widmete sich in ihrer Masterarbeit den Idiolekten in der Fernsehserie *My little Pony*. Sie vergleicht dabei die schwedische, norwegische und finnische Synchronisation mit dem englischsprachigen Original und analysiert die Übertragung der Idiolekte von drei Hauptfiguren in die jeweiligen Synchronfassungen. Sie erarbeitet zuerst die Merkmale der Figuren in der englischen Version und analysiert die Unterschiede zwischen dem englischen Original und den unterschiedlichen Synchronfassungen anhand István Fodors (1976) Synchronisationsanforderungen. Smeds zählt außerdem, wie oft bestimmte Merkmale, wie zum Beispiel dialektale Ausdrücke oder Fremdwörter, in den jeweiligen Sprachen auftreten. Auch sie kommt zu dem Ergebnis, dass in allen drei Synchronversionen wichtige Sprachcharakteristika verloren gegangen sind.

Hauptmann (2013) analysiert in seiner Masterarbeit die Synchronisation der unterschiedlichen Sprachvarietäten, darunter auch Idiolekte, in der Serie *The Big Bang Theory*. Er basiert seine Untersuchung auf Delabastitas (1996) Strategien zur Übersetzung von Wortspielen (siehe Kapitel 5.3) und passt diese so an, dass das Modell für die Analyse von Sprachvarietäten geeignet ist. Im Anschluss bewertet er die Szenen anhand ausgearbeiteter Skopoi. Er kommt zu dem Ergebnis, dass speziell bei der Synchronisation des Idiolektes der Figur Sheldon Cooper nicht alle Merkmale beibehalten wurden.

Jehan Zitawi (2003) beschäftigte sich mit der Synchronisation von Redewendungen in Zeichentrickserien. Er basiert seine Forschungen dafür auf die arabischen Fassungen der Serien *Flipper and Lopaka*, *Turtle Island* und *What about Mimi?*, die auf Kinderkanälen in Abu Dhabi und Dubai ausgestrahlt wurden. In einem ersten Schritt erstellt er eine Tabelle mit der Anzahl von Redewendungen, die in den jeweiligen Serien vorkommen. Danach erarbeitet er häufige Strategien bei der Synchronisation von Redewendungen und präsentiert Beispiele aus den analysierten Serien.

Schröter (2005) untersucht sowohl Wortspiele als auch andere Sprachspiele in 18 englischsprachigen Filmen. Er teilt Wortspiele und Sprachspiele in unterschiedliche Kategorien ein und zählt die vorkommenden Wort- / Sprachspiele pro Kategorie. Im Anschluss beschreibt

er die englischen Szenen im Vergleich zu der deutschen und schwedischen Synchronfassung und der deutschen, schwedischen und norwegischen Untertitelung dieser Filme. Er stellt dabei fest, dass es in Bezug auf die Anzahl der übernommenen Wortspiele große Unterschiede zwischen den verschiedenen Versionen gibt. Allgemeine Gründe lassen sich dafür nur schwer nachvollziehen. Es sieht jedoch so aus, als wäre die Umsetzung stärker von den jeweiligen ÜbersetzerInnen abhängig als von anderen Faktoren, wie der Sprache oder der beauftragten Agentur. Er kommt außerdem zu dem Ergebnis, dass in den Synchronfassungen normalerweise mehr Wortspiele beibehalten werden als in den Untertitelungen. Das könnte aber auch damit zusammenhängen, dass seine Beispiele oft Reime beinhalten und diese in einer Synchronisation relevanter sind als in einer Untertitelung.

1.5 Aufbau der Arbeit

Im ersten Teil der Arbeit werden einige Grundlagen der audiovisuellen Translation präsentiert. Dabei werden sowohl die historischen Entwicklungen als auch die unterschiedlichen Formen der audiovisuellen Translation behandelt. Da der Synchronisation in der vorliegenden Arbeit die größte Relevanz zukommt, wird ihr ein eigenes Unterkapitel gewidmet. Dabei wird ein genauerer Blick auf die Synchronitäten, den zugrundeliegenden Arbeitsprozess und die Besonderheiten der Synchronisationssprache geworfen.

Im nächsten Kapitel werden sprachliche Varietäten, wie Dialekte und Soziolekte behandelt. Ein besonderes Augenmerk liegt dabei auf den Idiolekten, da diese für die Analyse die größte Bedeutung haben. Auch den Lernervarietäten wird aus diesem Grund ein Kapitel gewidmet. Außerdem werden einige Grundlagen zu Sprachregistern herausgearbeitet und die Herausforderungen bei der Translation von Varietäten erläutert.

Darauf folgt ein Kapitel zum Thema Humor und Komik. Darin werden einige Grundbegriffe erklärt und etablierte Humortheorien vorgestellt. Im Anschluss rückt die Translation von komischen Elementen in den Vordergrund.

Kapitel 5 befasst sich mit Wortspielen, deren Untergliederung und Überlegungen zur Übersetzung von Wortspielen. Im darauffolgenden Kapitel liegt der Fokus auf Phraseologismen und den translatorischen Herausforderungen, die mit ihnen verbunden sind.

In Kapitel 7 werden die behandelte Serie *NCIS* und ihre Hauptfiguren kurz beschrieben, bevor in Kapitel 8 Beispiele aus der Analyse und die daraus resultierenden Erkenntnisse präsentiert werden.

Am Ende der Arbeit werden die wichtigsten Ergebnisse in deutscher und englischer Sprache zusammengefasst und die Analysetabelle angehängt.

2. Audiovisuelle Translation

Jüngst (2010: 1) definiert audiovisuelles Übersetzen als „das Übersetzen von Medienformaten, die einen sichtbaren und einen hörbaren Teil haben“. Sie weist auch auf die Besonderheit hin, dass dabei nicht das komplette Ausgangsmaterial in eine andere Sprache übertragen wird, sondern nur ein Teil davon. Man könnte sich zu der Vermutung verleiten lassen, dass der hörbare Teil übertragen wird, während der sichtbare unverändert bleibt. Delabastita (1989: 198f) warnt allerdings davor, „akustisch“ mit „verbal“ und „visuell“ mit „nonverbal“ gleichzusetzen, da in Filmen auch verbale Elemente visuell übertragen werden können, und der akustische Teil eine Vielzahl von nonverbalen Elementen enthält. Deshalb teilt er die Darstellung der vermittelten Informationen in vier Kategorien ein: visuell-verbal (z. B. Briefe, Zeitungen, Abspann, Filmtitel), visuell-nonverbal (z. B. Bilder, Gesten), akustisch-verbal (z. B. Filmdialog, Voice-off) und akustisch-nonverbal (z. B. Musik, Hintergrundgeräusche).

Obwohl dem Bereich der audiovisuellen Translation in den letzten Jahrzehnten in der Wissenschaft immer mehr Beachtung geschenkt wurde (vgl. z.B. Díaz Cintas 2008: 5, Gambier 2008: 13-14), herrscht große Uneinigkeit über die genaue Benennung des Faches. Im Englischen werden so unterschiedliche Begriffe wie „Constrained Translation“, „Film Translation“, „Film and TV Translation“, „Screen Translation“, „Media Translation“, „Film Communication“, „Audiovisual Translation“ oder „(Multi)Media Translation“ verwendet (vgl. Orero 2004: VII).

Orero (2004: VII) selbst entscheidet sich für den sehr weiten Begriff „audiovisual translation“, da er möglichst viele Arten der Medientranslation miteinschließen möchte. Im Deutschen spricht Jüngst (2010) von „audiovisueller Übersetzung“, zählt dazu aber auch Formen, bei denen der Zieltext mündlich vorgetragen wird, z.B. das Filmdolmetschen. In Hochschulschriften scheinen unterschiedlichste Bezeichnungen auf: „audiovisuelle Translation“ (Kniendl 2015, Šorlija 2015), „audiovisuelle Übersetzung“ (Noto 2014) oder „Filmübertragung“ (Rainer 2012). Ich habe mich dazu entschieden, in dieser Arbeit mit der Bezeichnung „audiovisuelle Translation“ zu arbeiten, um sowohl mündliche als auch schriftliche Übertragungen klar miteinzubeziehen.

Die audiovisuelle Translation (AVT) wird üblicherweise als Unterdisziplin der Translationswissenschaften betrachtet. Sie steht aber auch in sehr engem Zusammenhang mit anderen Disziplinen, wie der Linguistik, der Filmwissenschaft, und der Diskursforschung (vgl. Gambier 2008: 16).

Eine Besonderheit der AVT besteht darin, dass bei Filmen auf zwei unterschiedlichen Ebenen kommuniziert wird. Einerseits kommunizieren die Figuren innerhalb des Filmes miteinander, andererseits der Film mit den ZuseherInnen (vgl. Nagel 2009: 53).

2.1 Geschichte der audiovisuellen Translation

Die Geschichte der AVT beginnt 1895 mit der Erfindung des Kinetographen durch den Franzosen Louis Lumière und damit dem Start der Stummfilm-Ära (vgl. Díaz Cintas 2008: 1). Anfangs wurden vor allem Dokumentationen gezeigt, diese wurden aber schnell von Spielfilmen verdrängt. Während 1900 noch 97% aller gezeigten Filme Dokumentationen waren, belief sich ihr Anteil 1908 nur noch auf 4% (vgl. Pruys 1997: 142). In Stummfilmen gab es zwar keinen Dialog, der übersetzt werden musste, jedoch wurden sogenannte Intertitel beziehungsweise Zwischentitel eingeblendet, die zusätzliche Informationen zu der jeweiligen Szene enthielten und Übersetzungen erforderten (vgl. Maier 1997: 63). Diese Intertitel gelten heute als Vorgänger der Untertitel (vgl. Díaz Cintas 2008: 2).

In den späten 1920er Jahren wurde dem Bild auch Ton hinzugefügt, was eine Übersetzung der Dialoge notwendig machte. Bis in die 1930er Jahre entstanden aus diesem Grund nicht nur Synchronisationen und Untertitelungen, sondern auch mehrsprachige Fassungen (vgl. Díaz Cintas 2008: 1f). Da amerikanische Produktionen in Europa anfangs nur wenig erfolgreich waren, wurde begonnen, dieselben Filme in verschiedenen Sprachen und mit unterschiedlichen SchauspielerInnen zu drehen. Dies war allerdings sehr teuer, weshalb sich Untertitelung und Synchronisation schnell zu den dominierenden Formen der audiovisuellen Translation entwickelten (vgl. Pruys 1997: 147f).

Welche Form tatsächlich verwendet wurde, hing allerdings von der Zielsprache ab. Vor allem kleinere Sprachen entschieden sich, vor allem aus Kostengründen, für die Untertitelung, während sich größere Sprachgemeinschaften eine Synchronisation ausländischer Filme leisten konnten. Es wird aber auch vermutet, dass politische Einflussnahme eine Rolle bei der Wahl der Synchronisation spielte, da durch das Austauschen des Tonbandes der Text einfach verändert werden konnte. So kam es unter damals faschistisch-totalitären Regimen wie Deutschland, Spanien und Italien häufig zu einer Zensur der Filme (vgl. Jüngst 2010: 4).

Eines der prominentesten Zensur-Opfer ist die deutsche Version von *Casablanca*. In der ersten Fassung, die ab 1952 gezeigt wurde, fehlten ganze 23 Minuten des Originalfilmes. Des Weiteren wurde Victor Laszlo, ein tschechischer Widerstandskämpfer auf der Flucht vor deutschen Soldaten, zu einem entflohenen Sträfling aus Skandinavien umgeschrieben (vgl. Pruys 1997: 6). Auch bei der 1930 erschienenen deutschen Synchronfassung der Remarque-

Verfilmung *Im Westen nichts Neues* wurden zu pazifistische Dialoge verändert und mehrere Szenen herausgeschnitten. Nur ein paar Tage nach seiner Veröffentlichung wurde der Film in Deutschland verboten, da er „das Ansehen der Wehrmacht herabsetze [und] das deutsche Ansehen gefährde“ (Pruys 1997: 150f). In der Nachkriegszeit wurden von den Alliierten vor allem Produktionen aus deren Ländern gezeigt und dazu genutzt, ihre Ideale in Deutschland zu verbreiten. Es wurden aber auch in diesen Filmen immer wieder nationalsozialistische Rollen entfernt. Erst ab den 1960er Jahren erschienen Neufassungen zuvor zensierter Filme, wie zum Beispiel *Casablanca* 1975, inklusive der damals weggekürzten Szenen (vgl. Pruy 1997: 153ff). Etwa zur selben Zeit wurde auch das Fernsehen populärer (vgl. Maier 1997: 71f), und Filme konnten nun nicht mehr nur im Kino, sondern auch zuhause angesehen werden.

In der Wissenschaft wurde die AVT sehr lange kaum beachtet. Das änderte sich in den 1990er Jahren (vgl. Díaz Cintas 2008: 1). Der rapide Anstieg an Publikationen und Hochschularbeiten (vgl. Gambier 2008: 12) hängt unter anderem mit der Entwicklung der DVD zusammen. Dank ihr stieg nicht nur das allgemeine Interesse an der AVT, sie machte die Forschung auf diesem Gebiet auch um einiges einfacher. Zuvor war man als WissenschaftlerIn dazu gezwungen, die Aufnahmen für jede Sprache einzeln zu besorgen. Außerdem war es kaum möglich, untertitelte Fassungen aus Synchronisationsländern zu bekommen, da diese oft nicht verfügbar waren (vgl. Jüngst 2010: 2). Im Gegensatz dazu kann eine DVD bis zu acht Synchronfassungen und 32 unterschiedliche Untertitelungen enthalten (vgl. Gambier 2008: 26), was die Materialsammlung erheblich erleichtert.

Seit 1993 finden außerdem regelmäßig Konferenzen zum Thema AVT statt. (vgl. Gambier 2008: 14). Darüber hinaus bietet das Internet sowohl für die Forschung als auch für Laien neue Möglichkeiten, sich mit der AVT zu beschäftigen (vgl. Jüngst 2010: 2)

Auch die Einsatzgebiete der AVT haben sich im Laufe der Zeit stark verändert. Ursprünglich war ihre Hauptaufgabe das Verständlichmachen von Filmen, die in einer den ZuseherInnen nicht bekannten Sprache gedreht wurden. Mittlerweile hat sie auch eine pädagogische Rolle inne. Sie wird immer stärker im Fremdsprachenunterricht an Schulen und Universitäten eingesetzt. Auch für MigrantInnen können untertitelte Fassungen von Filmen auf DVDs oder im TV als große Unterstützung beim Spracherwerb dienen. Außerdem können Untertitel auch eine Lesehilfe für Kinder darstellen, um auf unterhaltsame Art und Weise an ihren Lesefähigkeiten zu arbeiten (vgl. Díaz Cintas 2008: 6).

Dazu kommt, dass die AVT einen wichtigen Beitrag zur Barrierefreiheit des Fernsehens leistet. Durch sie entstehen sowohl intralinguale Untertitelungen für Hörgeschädigte als auch Audiodeskriptionen für sehschwache Menschen (vgl. Díaz Cintas 2008: 6).

2.2 Formen der audiovisuellen Translation

Das Feld der AVT umfasst eine Vielzahl unterschiedlicher Tätigkeiten. Die maßgeblichen Unterschiede zwischen den verschiedenen Formen liegen laut Jüngst (2010: 2) vor allem am Zieltext:

Die Formen der audiovisuellen Übersetzung unterscheiden sich durch den Zieltext. Er kann schriftlich sein oder mündlich, schriftlich für eine mündliche Darbietung, schriftlich für eine fixierte mündliche Darbietung; er kann in derselben Sprache verfasst sein wie der Ausgangstext oder in einer anderen und er kann eine Ergänzung zum Ausgangstext darstellen.

In diesem Sinne unterscheidet sie zwischen Synchronisation, interlingualer und intralingualer Untertitelung, Hörfilm / Audiodeskription, Voice-over-Übersetzung und Filmdolmetschen (vgl. Jüngst 2010: 2f).

Chaume (2013: 107ff) nimmt eine ähnliche Einteilung vor. Er unterscheidet grundsätzlich zwischen *Revoicing*- und *Captioning*-Verfahren. *Revoicing* beschreibt dabei all jene Methoden, bei denen eine neue Tonspur zum Film hinzugefügt wird. Dazu zählt er die Synchronisation, das Voice-over mit den drei Sonderformen Teilsynchronisation („*partial dubbing*“), Narration und Gavrilov-Übersetzung, das Simultandolmetschen von Filmen, den freien Kommentar mit der Sonderform der Goblin-Übersetzung („*Goblin translation*“), und die Audiodeskription. Auch Fan-Synchronisationen stellen für ihn eine eigene Kategorie des *Revoicing* dar, während diese bei Jüngst (2010: 78) als Form der Synchronisation angeführt sind. Als *Captioning* bezeichnet Chaume (2013: 112ff) alle Verfahren, bei denen schriftlicher Text am Bildschirm eingeblendet wird, also Untertitelung, Übertitelung, Respeaking, Untertitelung für Taube und Hörgeschädigte und Fan-Untertitelung.

Orero (2004: VII) zählt außerdem auch das Radio zu den audiovisuellen Medien. Dies argumentiert er damit, dass das Voice-over, das für Radiosendungen erstellt wird, in einem sehr ähnlichen Prozess entsteht wie das Voice-over im Fernsehen.

Im Anschluss werden die unterschiedlichen Formen der AVT näher behandelt. Da das Hauptaugenmerk dieser Arbeit auf der Synchronisation liegt, wird dieser die größte Aufmerksamkeit und somit ein eigenes Kapitel gewidmet.

2.2.1 Untertitelung

Die Untertitelung kann sowohl auf interlingualer als auch auf intralingualer Ebene erfolgen. Interlingual bedeutet, dass die Sprache, in der die Untertitel eingeblendet werden, eine andere ist als die der Tonspur. Bei intralingualen Untertiteln werden diese in derselben Sprache erstellt wie die Tonspur. Das kann sowohl dem Spracherwerb als auch der Inklusion von Hörgeschädigten dienen (vgl. Jüngst 2010: 2f).

Jüngst (2010: 25) definiert die **interlinguale Untertitelung** als „verknappte Übersetzung des Filmdialogs, die als Lesetext im Bild zu sehen ist, während der Film mit der originalsprachlichen Dialogspur läuft.“ Die gesprochene Sprache wird also in einen schriftlichen Text umgewandelt und verkürzt. Die Untertitel, die auf einer DVD selbstständig ausgewählt werden können, werden als geschlossene Untertitel bezeichnet. Im Gegensatz dazu stehen offene Untertitel, die immer am Bildschirm erscheinen und nicht ausgeschaltet werden können (vgl. Jüngst 2010: 25). Normalerweise werden nicht mehr als zwei Textzeilen auf einmal angezeigt, wobei eine Zeile höchstens 37 Zeichen umfasst. Zweizeilige Untertitel haben üblicherweise eine Standzeit von sechs Sekunden, sind also sechs Sekunden lang am Bildschirm zu sehen. Somit haben die ZuseherInnen / LeserInnen genug Zeit, die Untertitel zu lesen. Untertitel, die speziell für ein älteres Zielpublikum erstellt werden, können auch länger eingeblendet werden. Bei zweizeiligen Untertiteln gilt es außerdem auf eine sinnvolle Trennung der beiden Zeilen zu achten (vgl. Jüngst 2010: 32ff). In mehrsprachigen Regionen kann es vorkommen, dass Untertitel gleichzeitig in zwei oder sogar drei unterschiedlichen Sprachen untereinander eingeblendet werden (vgl. Jüngst 2010: 54).

Die ÜbersetzerInnen arbeiten bei der Untertitelung oft nicht nur an der eigentlichen Übersetzung, sondern auch am sogenannten *Spotting*. Dabei geht es um die genaue zeitliche Einteilung der einzelnen Untertitel; es wird also festgelegt, ab welchem Zeitpunkt eine bestimmte Textzeile angezeigt wird und wann diese wieder vom Bildschirm verschwindet. Auch die normalerweise notwendige Kürzung des Textes liegt in der Hand der ÜbersetzerInnen. Es kann aber auch vorkommen, dass ein Film bereits vorgespottet wurde. Das ist vor allem dann der Fall, wenn der Film in mehrere Sprachen untertitelt werden soll und das Spotting für alle Sprachen auf einmal in sogenannten *Master Subtitles* oder *Templates* durchgeführt wird. Der Nachteil dieser Methode ist, dass dabei auf die unterschiedlichen Anforderungen der jeweiligen Zielsprache nicht eingegangen werden kann (vgl. Jüngst 2010: 30ff).

Wie bereits erwähnt, wird bei der Untertitelung ein mündlicher Text verschriftlicht. Aus diesem Grund – und um den Text möglichst kurz zu gestalten – werden unterschiedliche Methoden zur Umschreibung des Gesagten angewendet: Die Syntax wird soweit es geht verkürzt, passive Formulierungen werden in aktive und indirekte Fragen in direkte Fragen umgewandelt, doppelte Verneinungen werden positiv formuliert und aus dem Perfekt wird Präteritum. Außerdem können Informationen zusammengefasst werden (vgl. Jüngst 2010: 37).

Bei der Gestaltung der Untertitel ist darauf zu achten, dass sie leicht zu lesen sind. Sie sollen sich vom Hintergrund abheben, aber auch nicht zu sehr in den Vordergrund rücken, um nicht vom Bild abzulenken. Üblicherweise werden sie in weißer, serifenloser Schrift ange-

zeigt, die vor besonders hellem Hintergrund schwarz umrandet wird. Außerdem ist es in Filmen die gängige Praxis, Untertitel zentriert auszurichten (vgl. Jüngst 2010: 39ff).

Ein relativ neues Phänomen, das in den letzten Jahren immer stärker auftritt, sind sogenannte Fansubs. Dabei handelt es sich um Untertitel, die nicht von Profis, sondern von Fans einer Serie oder eines Filmes erstellt und online veröffentlicht werden. Diese Praxis ist zwar aus urheberrechtlichen Gründen illegal, wird aber normalerweise nicht geahndet, da vor allem Filme untertitelt werden, die in der jeweiligen Sprache noch nicht verfügbar sind und durch die Fansubs einem größeren Publikum vorgestellt werden (vgl. Jüngst 2010: 55f). Fansubs können erheblich von den Konventionen der traditionellen Untertitel abweichen. So werden die Untertitel manchmal in unterschiedlichen Farben gestaltet und an verschiedenen Stellen am Bildschirm positioniert (vgl. Chaume 2013: 114).

Grundsätzlich lässt sich feststellen, dass die Untertitelung auch in Synchronisationsländern immer beliebter wird. Insbesondere Jugendliche sehen Filme immer öfter mit Originalton und Untertiteln. Auch untertitelte Werbungen sind verstärkt im TV zu sehen (vgl. Chaume 2013: 115).

Die **intralinguale Untertitelung** dient in den meisten Fällen dazu, Filme und Serien auch für Hörgeschädigte zugänglich zu machen. Der gesprochene und der geschriebene Text werden also in derselben Sprache produziert, wobei der Text der Untertitel auch hierbei für eine bessere Lesbarkeit angepasst wird. Bei der Untertitelung für Hörgeschädigte werden außerdem zusätzliche Bemerkungen hinzugefügt. So wird zum Beispiel über Hintergrundgeräusche informiert und der / die SprecherIn angegeben, falls nicht eindeutig zu sehen ist, wer in der gezeigten Szene gerade spricht (Jüngst 2010: 123). Letzteres wird oft durch unterschiedliche Farben der Untertitel dargestellt. Außerdem bestehen intralinguale Untertitel nicht aus bis zu zwei, sondern aus bis zu vier Zeilen (vgl. Chaume 2013: 113). Bei längeren Passagen ohne gesprochenen Text werden sogenannte Überbrückungsuntertitel eingefügt, um den ZuseherInnen zu signalisieren, dass es sich beim Ausbleiben der Untertitel um kein technisches Problem handelt (vgl. Hezel 2009: 202).

Eine besondere Herausforderung bei der Untertitelung für Hörgeschädigte besteht darin, dass die Bedürfnisse dieser Zielgruppe sehr unterschiedlich ausfallen können, je nachdem wann sie ihr Gehör verloren haben und wie stark ihr Hörvermögen eingeschränkt ist. Menschen, die von Geburt an taub sind, lernen zwar oft von den Lippen zu lesen, diese Lautsprache und somit die Sprache der Untertitelung kann ihnen aber auch Probleme bereiten. Sie weist nämlich eine ganz andere Satzstruktur auf als die eigentliche Muttersprache vieler Hörgeschädigten, die Gebärdensprache (vgl. Neves 2008: 172, zitiert nach Jüngst 2010: 125). Es

gilt also bei der Untertitelung einen Kompromiss zu finden, der so gut wie möglich auf die Anforderungen aller unterschiedlichen Teile der Zielgruppe eingeht.

Im Vergleich zur interlingualen Untertitelung, ist es bei der Untertitelung für Hörgeschädigte besonders wichtig, dass sich die Untertitel nicht zu weit vom gesprochenen Text entfernen. Gehen die beiden Texte zu weit auseinander, könnte dies sowohl bei den Hörgeschädigten, die das Lippenlesen beherrschen, als auch bei denjenigen mit Resthörvermögen zu Verwirrung führen (vgl. Hezel 2009: 200). Eine grundlegende Vereinfachung der Texte, wie zum Beispiel der Ersatz von schwer verständlichen Wörtern durch leichtere Synonyme oder die Umwandlung der indirekten Rede in eine direkte, ist umstritten. In einer vom ORF durchgeführten Umfrage stellte sich allerdings heraus, dass der Großteil der Hörgeschädigten eine 1:1 Untertitelung befürworten (vgl. Hezel 2009: 224ff).

Für manche Genres, wie zum Beispiel Nachrichtensendungen oder Sportübertragungen, ist es nicht möglich, Untertitel vorzubereiten, weshalb diese oft live untitled werden. Dies kann sowohl mithilfe von Stimmerkennungsprogrammen geschehen als auch durch das Eingeben der Informationen auf einer Tastatur (vgl. Jüngst 2010: 138f). In einigen Sendungen kommt eine Kombination aus vorbereiteten Untertiteln und Live-Untertitelung zum Einsatz. Ein Teil der Sendung wurde also bereits vorbereitet, ein anderer live hinzugefügt. In diesem Fall spricht man von einem hybriden Verfahren (vgl. Jüngst 2010: 141). Als zusätzliche Hilfe für Hörgeschädigte kann auch ein/e GebärdensprachdolmetscherIn eingesetzt werden (vgl. Jüngst 2010: 142). Chaume (2013: 113) bezeichnet die Live-Untertitelung als *Respeaking*.

Während Untertitel als Hilfestellung für Hörgeschädigte verwendet werden können, hat sich mit der Audio-Untertitelung eine Möglichkeit entwickelt, die Untertitel auch für Blinde und Sehgeschädigte zugänglich zu machen. Dabei werden die eingeblendeten Untertitel vorgelesen. Audio-Untertitelung tritt oft im Rahmen einer Audiodeskription (siehe 2.2.3) auf (vgl. Chaume 2013: 111).

2.2.2. Übertitelung

Diese Technik wird vor allem in Theatern und Opern angewandt. Übertitel werden traditionell über der Bühne eingeblendet, in manchen Sälen werden sie aber auch auf einem Bildschirm am Sitz der Vorderreihe angezeigt. Auch Übertitel können, je nachdem für welche Zielgruppe sie erstellt werden, entweder inter- oder intralingual auftreten (vgl. Chaume 2013: 112).

2.2.3 Hörfilme / Audiodeskription

Bei Hörfilmen wird in gesprochenen Worten beschrieben, was am Bildschirm zu sehen ist. Diese mündliche Beschreibung nennt man Audiodeskription. Dadurch können Blinde und

Sehgeschädigte dem Geschehen im Film folgen (vgl. Jüngst 2010: 103). Sie ist somit eine weitere Form der audiovisuellen Translation, die vor allem der Barrierefreiheit dient und dazu beiträgt, dass Blinde und Sehgeschädigte am gesellschaftlichen Leben teilnehmen können. Ähnlich wie bei der Untertitelung für Hörgeschädigte ist auch die Zielgruppe der Audiodeskription sehr vielfältig (vgl. Jüngst 2010: S. 105f).

Bei der Erstellung einer Audiodeskription arbeiten sehr oft Teams aus Sehenden und Blinden zusammen, um sicherzustellen, dass die Beschreibung tatsächlich den Anforderungen der Sehgeschädigten entspricht. Vor der Formulierung der eigentlichen Audiodeskription wird ein Namensverzeichnis der im Film vorkommenden Figuren erstellt. Weiters werden die Faktoren hervorgehoben, die sich im Laufe der Arbeit zu einer besonderen Herausforderung entwickeln könnten. Auch die Dialogpausen werden notiert, um festzustellen, an welchen Stellen zusätzlicher Text eingefügt werden kann, ohne Informationen zu übersprechen. Durch diese Anpassung an die bereits vorhandene Tonspur kann die Audiodeskription nur zeitlich begrenzt auftreten (vgl. Jüngst 2010: 107ff).

Im Idealfall sollte die Audiodeskription alles beschreiben, was Sehende am Bildschirm sehen. In der Praxis ist das allerdings nicht möglich. Aus diesem Grund muss auch die oft gewünschte Neutralität der Audiodeskription angezweifelt werden. Schließlich bleibt den AudiodeskriptorInnen nichts anderes übrig, als die für sie wichtigsten Informationen auszuwählen. Welche Informationen dies sind, kann von Person zu Person unterschiedlich ausfallen, was bedeutet, dass die Auswahl nie zu 100% objektiv ist. Es besteht auch die Möglichkeit, einer DVD Einführungstexte in Braille-Schrift beizulegen, um notwendige Informationen zu ergänzen (vgl. Jüngst 2010: 113f).

Mitunter kommt es vor, dass eine Audiodeskription auf Basis einer vorhandenen fremdsprachigen Audiodeskription erstellt wird. Dabei handelt es sich aber eher um eine Lokalisierung als um eine klassische Übersetzung, da die Textkonventionen in verschiedenen Sprachräumen sehr unterschiedlich ausfallen können (vgl. Jüngst 2010: 120f).

Was die sprachlichen Konventionen der Audiodeskription betrifft, ist es üblich, die Beschreibungen im Präsens zu verfassen. Zeit und Ort werden am Beginn der jeweiligen Szene genannt, Präpositionen werden dabei oft weggelassen. Die Satzkonstruktionen können mitunter etwas anders ausfallen als gewohnt, da sich die Anordnung der Satzteile danach richtet, in welcher Reihenfolge die Informationen am Bildschirm zu sehen sind (vgl. Jüngst 2010: 117).

Im Anschluss an die Texterstellung muss dieser professionell eingesprochen werden. Die klassische Form des Einsprechens ist ein neutraler Sprecher / eine neutrale Sprecherin,

der / die auf nüchterne Art und Weise beschreibt, was im Film zu sehen ist. Vor allem bei witzigen Filmen kann die Entscheidung aber auch auf emotional involvierte SprecherInnen fallen. In Ausnahmefällen kann die Audiodeskription auch aus der Sicht einer im Film auftretenden Rolle gesprochen werden. Manchmal werden auch Prominente als SprecherInnen engagiert (vgl. Jüngst 2010: 118f).

Eine etwas andere Form der Audiodeskription ist auch für Sehende nichts Ungewöhnliches, wenn sie zum Beispiel ein Museum mit Audioguide und Kopfhörern erkunden. Der Unterschied zur Audiodeskription für Sehgeschädigte ist allerdings der, dass Audioguides für Sehende normalerweise hauptsächlich Hintergrundinformationen zu den Kunstwerken enthalten, deren Aussehen aber nicht so genau beschreiben, wie dies bei der Arbeit mit Sehgeschädigten erforderlich ist (vgl. Jüngst 2010: 106f).

2.2.4 Voice-over

Beim Voice-over wird der eingesprochene Zieltext über den Ausgangstext gelegt, ohne dabei auf Lippensynchronität zu achten. Im Normalfall hören die ZuseherInnen für ein bis zwei Sekunden den fremdsprachigen Originaltext, dann wird dieser sehr leise gedreht und der ziel-sprachige Text beginnt. Am Schluss ist wieder kurz der Originaltext zu hören (vgl. Jüngst 2010: 87). Das bedeutet auch, dass eine Kürzung des Originaltextes notwendig ist. Obwohl der eingesprochene Text zeitlich versetzt beginnt, muss das Gesagte zum Bild passen (vgl. Jüngst 2010: 100). Das Voice-over wird im deutschsprachigen Raum vor allem in Dokumentarfilmen verwendet. Es wird aber auch im Radio oder für Industriefideos eingesetzt. Bei Dokumentarfilmen kommt es oft zu einer Mischform mit der Synchronisation. Die Teile, die von neutralen, nicht sichtbaren SprecherInnen erzählt werden, sogenannte Narrationen, werden synchronisiert; andere Teile, wie zum Beispiel Interviews, werden mit einem Voice-over hinterlegt (vgl. Jüngst 2010: 88f).

Bei Industriefideos, auch *corporate videos* genannt, geht es darum, ein bestimmtes Produkt zu bewerben und zu zeigen, wie es verwendet wird. Sie können sowohl in Baumärkten als auch auf Messen präsentiert werden (vgl. Jüngst 2010: 89f).

Idealerweise erhalten die ÜbersetzerInnen für die Voice-over-Tätigkeit sowohl den Film als auch das Filmskript. Es kommt jedoch immer wieder vor, dass nur eines von beiden verfügbar ist, was einen Mehraufwand für die ÜbersetzerInnen bedeutet. Auch die Timecodes müssen oft erst angepasst werden (vgl. Jüngst 2010: 90f).

Da es sich bei den zu übersetzenden Filmen sehr oft um Dokumentationen handelt, spielt Fachsprache beim Voice-over normalerweise eine größere Rolle als bei der Synchroni-

sation (vgl. Jüngst 2010: 89). Arbeiten mehrere ÜbersetzerInnen zusammen an einem Projekt, müssen sie die verwendete Terminologie unbedingt aufeinander abstimmen (vgl. Jüngst 2010: 94).

In Osteuropa ist das Voice-over auch in anderen Genres sehr präsent. Es wird in diesem Zusammenhang immer wieder als „slawische Synchronisation“ bezeichnet (vgl. Jüngst 2010: 89). Wie bei anderen Arten des Voice-overs wird auch bei der slawischen Synchronisation der ganze Text von einem Sprecher eingesprochen, auch in Spielfilmen. Es ist nicht notwendig, jeder Rolle eine andere Stimme zu geben, da die Stimme der SchauspielerInnen noch wahrgenommen wird. Allerdings wird bei der slawischen Synchronisation normalerweise nicht zeitversetzt begonnen, sondern die ganze Zeit über das Voice-over gehört (vgl. Jüngst 2010: 91). Chaume (2013: 108) bezeichnet diese Voice-over-Form als Gavrilov-Übersetzung, benannt nach dem russischen Sprecher Andrei Gavrilov.

Weiters spricht Chaume (2013: 108) von *partial dubbing*, wenn die Hauptfiguren einer Serie oder eines Filmes von unterschiedlichen Personen gesprochen werden, die Nebenfiguren aber alle dieselbe Voice-over-Stimme bekommen.

Narration kann laut Chaume (2013: 108) sowohl als Synonym für Voice-over verwendet werden als auch für eine Sonderform, bei der die Dialoge mehr oder weniger zusammengefasst werden anstatt sie zu übersetzen. Manchmal wird auch der Originaltext, wie bei einer Synchronisation, weggelassen.

2.2.5 Filmdolmetschen

Das Filmdolmetschen kommt üblicherweise nur bei Filmfestivals zum Einsatz, wenn ein Film nur einmal in einem bestimmten Sprachraum präsentiert wird. Dabei wird der gezeigte Film simultan gedolmetscht, wobei die Stimme der DolmetscherInnen die ZuseherInnen entweder über Lautsprecher oder Kopfhörer erreicht. Der Film wird nur von einem / einer DolmetscherIn übersetzt, der / die alle Rollen übernimmt. Außerdem werden auch visuell-verbale Elemente wie Briefe oder Schilder für die ZuseherInnen gedolmetscht.

Als Vorbereitung erhalten die DolmetscherInnen oft (aber nicht immer) das Textbuch. Dieses ist aber nicht immer auf dem aktuellsten Stand und kann vom Film abweichen. Im Idealfall haben die DolmetscherInnen auch im Vorhinein Zugang zum Film, das geschieht aber fast nur bei Kurzfilmfestivals oder alternativen Filmfestivals. Bei Filmen in sehr seltenen Sprachen können auch die (z.B. englischen) Untertitel als Basis der Dolmetschung dienen (vgl. Jüngst 2010: 157ff). Wird nicht anhand des gehörten Textes, sondern direkt vom Skript

oder den Untertiteln gedolmetscht, wird dies als Vom-Blatt-Dolmetschen (*sight translation*) bezeichnet (vgl. Gambier 2000, zitiert nach Chaume 2013: 110).

Das Dolmetschen kann dadurch erschwert werden, dass bei Filmfestivals oft keine Kabinen zur Verfügung stehen und die DolmetscherInnen deshalb im Zuschauerraum sitzen. Auch die Filmlänge kann zu einer großen Herausforderung werden, wenn die Konzentration 90 Minuten oder länger aufrechterhalten werden muss (vgl. Jüngst 2010: 159).

Ein Land, in dem sich diese Form besonderer Beliebtheit erfreut, ist Thailand. Aufgrund der hohen Kosten der Synchronisation und der relativ hohen Analphabetenrate wurde dort oft auf das Filmdolmetschen zurückgegriffen (vgl. Izard 1992: 94, zitiert nach Chaume 2013: 109f).

2.2.6 Freier Kommentar

Bei einem freien Kommentar wird von den SprecherInnen frei erzählt, was sie auf dem Bild sehen, ohne den Originaltext genau wiederzugeben. Auf diese Art und Weise kann der Text genau an das Zielpublikum angepasst werden. Der freie Kommentar stellt normalerweise eine Ergänzung zu Synchronisation oder Untertitelung dar (vgl. Chaume 2013: 110).

Als Sonderform des freien Kommentars sieht Chaume (2013: 110f) die Goblin-Übersetzung. Sie ist eine informelle Art des Voice-overs und wird vor allem in Russland verwendet. Ihr Name geht auf Dmitry Yuryevich Puchkov zurück, einem Film- und Videospielübersetzer mit dem Spitznamen „Goblin“. Bei der Goblin-Übersetzung wird der Originaltext immer wieder parodiert und sehr stark eingebürgert.

2.3 Synchronisation

Bei der Synchronisation wird „die gesamte ausgangssprachliche Dialogtonspur durch eine zielsprachliche Dialogtonspur ersetzt“. Sie ist die im deutschsprachigen Raum vorherrschende Form der AVT von Spielfilmen (Jüngst 2010: 59). Durch die Synchronisation entsteht der Anschein, der Film wäre nicht übersetzt, sondern von den zu sehenden SchauspielerInnen gesprochen worden (vgl. Chaume Varela 2004: 36).

Genauso wie bei der Untertitelung gibt es auch bei der Synchronisation Fans, die eigene Synchronfassungen (*Fandubs*) erstellen. Dient die Synchronisation der Parodie eines Filmes, bezeichnet man sie als *Fundub* (vgl. Jüngst 2010: 78f).

Es wird aber nicht nur bei der Übertragung in eine andere Sprache synchronisiert. Es kann auch vorkommen, dass die Originaldialoge, zum Beispiel aufgrund von Hintergrundgeräuschen bei den Dreharbeiten, nicht gut hörbar sind. In diesem Fall werden die Szenen im Studio nachsynchronisiert (vgl. Maier 1997: 103).

2.3.1 Synchronität

Eine besondere Herausforderung der Synchronisation ist es, den gesprochenen Text genau an das Bild anzupassen, also Synchronität zwischen Text und Bild herzustellen. Als Erster setzte sich István Fodor (1976) umfassend mit dem Thema der Synchronität auseinander. Er untersucht die genauen Lippenstellungen bei der Aussprache gewisser Phoneme und durch welche Laute diese bei der Synchronisation überdeckt werden können, um Lippensynchronität zu garantieren (vgl. Chaume Varela 2004: 38). Seine Analyse wird allerdings von mehreren Seiten als zu theoretisch und praktisch nicht umsetzbar kritisiert (vgl. z. B. Chaume Varela 2004: 38, Herbst 1994: 12).

Chaume Varela (2004: 41ff) selbst unterscheidet grundsätzlich drei unterschiedliche Arten der Synchronität: phonetische oder Lippensynchronität (*phonetic or lip synchrony*), kinetische Synchronität oder Synchronität der Körperbewegungen (*kinetic or body movement synchrony*) und Isochronie oder Synchronität des Sprechens und der Sprechpausen (*isochrony or synchrony between utterances and pauses*).

Bei der phonetischen oder Lippensynchronität geht es darum, dass der gesprochene Text der Zielsprache zu den Lippenbewegungen der SchauspielerInnen passt. Wie sehr den ZuseherInnen eine Abweichung auffällt, hängt unter anderem von den jeweiligen Lauten der Ausgangssprache und den Kameraeinstellungen ab. Besondere Aufmerksamkeit gilt dabei offenen Vokalen und bilabialen und labiodentalen Konsonanten, da diese am stärksten an den Lippenbewegungen erkennbar sind (vgl. Chaume Varela 2004: 41ff). Auch bei Nahaufnahmen des Gesichts und bei Szenen, in denen die SchauspielerInnen von vorne zu sehen sind, spielt die Lippensynchronität eine besondere Rolle. Außerdem sind die Lippenbewegungen nicht bei allen SchauspielerInnen gleich stark erkennbar. Einige bewegen ihren Mund beim Sprechen stärker als andere; ein Lippenstift macht die Bewegungen deutlicher während ein Bart sie eher versteckt. Auch die Ähnlichkeit der Ausgangs- und der Zielsprache spielt eine Rolle. Enthalten die beiden Sprachen ungefähr dieselben Laute, lassen sich diese auch leichter lippensynchron übertragen (vgl. Herbst 1994: 30f). Problematisch wird die Einhaltung der Lippensynchronität dann, wenn ein Laut klar zu erkennen ist, der in der Zielsprache nicht existiert. Dies zeigt sich zum Beispiel bei der Synchronisation englischsprachiger Produktionen in Szenen, in denen ein „th“ von den Lippen der SchauspielerInnen abzulesen ist (vgl. Jüngst 2010: 72). Es hängt also von unterschiedlichen Faktoren ab, ob eine Abweichung von der Lippenbewegung des gesprochenen Lautes auffällt oder nicht. Deshalb muss für jede Szene individuell entschieden werden, ob beziehungsweise inwiefern Lippensynchronität erforderlich ist (vgl. Herbst 1994: 31f).

Die kinetische Synchronität oder Synchronität der Körperbewegungen beschreibt das Zusammenspiel zwischen Gesagtem und den Körperbewegungen der SchauspielerInnen. Schüttelt ein Schauspieler beispielsweise den Kopf, während die Figur „ja“ sagt, ist dies ein Widerspruch, der den ZuseherInnen auffallen wird (vgl. Chaume Varela 2004: 44). Herbst (1994: 50) merkt außerdem an, dass Gesten in der Regel auf betonten Silben liegen, was bei der Erstellung des Zieltextes beachtet werden muss.

Die Isochronie oder Synchronität des Sprechens und der Sprechpausen bezieht sich auf die Länge der Reden und Sprechpausen. So fällt es zum Beispiel auf, wenn in der Zielsprache noch etwas gesprochen wird, während die SchauspielerInnen ihre Lippen nicht mehr bewegen, oder wenn nichts mehr gesagt wird, während Mundbewegungen klar sichtbar sind. Leichte Abweichungen werden hier allerdings nicht wahrgenommen. Deshalb ist es kein Problem, wenn die Synchronstimme eine Silbe spricht bevor beziehungsweise nachdem Mundbewegungen zu erkennen sind. Isochronie ist die einzige Form der Synchronität, die auch beim Voice-over (teilweise) eine Rolle spielt (vgl. Chaume Varela 2004: 46).

Chaume Varela (2004: 44f) spricht sich außerdem dagegen aus, Figurensynchronität (*character synchrony*) und Inhaltssynchronität (*content synchrony*) als Formen der Synchronität zu beachten. Bei der Figurensynchronität geht es darum, dass die gewählte Stimme der SynchronsprecherInnen zu der von ihnen gesprochenen Figur passen sollte. Kinder, die von Erwachsenen gesprochen werden, würden zum Beispiel für Irritation sorgen. Chaume Varela (2004: 45) sieht dies nicht als Form der Synchronität, da sie keinen Einfluss auf die Textbearbeitung oder die Arbeit der ÜbersetzerInnen und DialogschreiberInnen hat. Inhaltssynchronität bedeutet, dass der Text dem Bild nicht widersprechen sollte. Laut Chaume Varela (2004: 45) ist dies jedoch eher eine Frage der Kohärenz als der Synchronität.

Herbst (1994) nimmt eine ähnliche, wenn auch nicht ganz gleiche, Einteilung vor. Die kinetische Synchronität bezeichnet er als paralinguistische Synchronität (vgl. Herbst 1994: 50f). Weiters unterscheidet er vier verschiedene Arten der Lippensynchronität. Er spricht von qualitativer Lippensynchronität, wenn die Äußerungen der Zielsprache mit den Lippenpositionen und -bewegungen der SchauspielerInnen übereinstimmen. Was Chaume Varela (2004: 46) als Isochronie bezeichnet, nennt Herbst (1994: 32) quantitative Lippensynchronität. Außerdem definiert er noch zwei weitere Formen der Lippensynchronität, wobei sich die eine auf das Sprechtempo und die andere auf die Lautstärke und die Artikulationsdeutlichkeit bezieht.

Welche Form der Synchronität in welchem Ausmaß von Bedeutung ist, hängt stark vom Filmgenre ab. In Zeichentrickserien kann Lippensynchronität über weite Teile außer

Acht gelassen werden, da die Figuren keine tatsächlichen Worte aussprechen, sondern zufällige Lippenbewegungen ausführen. Außerdem richten sie sich vor allem an Kinder und diesem Zielpublikum sind Lippensynchronität und Isochronie kaum wichtig. Jedoch gestikulieren Zeichentrickfiguren oftmals sehr stark, um die Aufmerksamkeit der Kinder auf sich zu lenken, weshalb der kinetischen Synchronität eine besondere Bedeutung zukommt.

Sowohl in TV-Serien als auch in Filmen spielen alle drei Formen der Synchronität eine große Rolle. Die Ansprüche sind bei Filmen allerdings noch höher als bei Fernsehserien (vgl. Chaume Varela 2004: 46ff). Das hängt auch damit zusammen, dass die Lippenbewegungen auf der großen Kinoleinwand stärker wahrgenommen werden als am Fernseher (vgl. Herbst 1994: 30).

Auch kulturelle Konventionen können unterschiedliche Ansprüche an die Synchronität bedeuten. So wird zum Beispiel in Spanien im Allgemeinen stärker auf die Isochronie geachtet als in Italien (vgl. Chaume Varela 2004: 47).

2.3.2 Arbeitsablauf

Die Erstellung einer Synchronfassung läuft in mehreren Schritten ab, in denen der Synchrontext von verschiedenen Personen bearbeitet wird. Zuerst wird eine Rohübersetzung des Drehbuches angefertigt, die dann von einem/r DialogregisseurIn zu einer lippensynchronen Synchronübersetzung umgeschrieben wird.

Die Rohübersetzung erfüllt nicht die Anforderungen einer fertigen Übersetzung (vgl. Herbst 1994: 201ff). Manche Agenturen wünschen wörtliche Formulierungen, die dann in einer Fußnote erklärt werden. Die Rohübersetzung kann auch alternative Vorschläge beinhalten (vgl. Jüngst 2010: 65) und wird oft nur als Informationsquelle, nicht als endgültiger Text, angesehen. Den ÜbersetzerInnen steht für sie in der Regel keine Filmaufnahme zur Verfügung, was zu Fehlern führen kann, wenn bestimmte Aussagen je nach Betonung und Körpersprache der SchauspielerInnen unterschiedlich interpretiert werden können (vgl. Herbst 1994: 201ff). Wird den ÜbersetzerInnen ein Film mitgeliefert, muss das Skript zuerst mit dem Film abgeglichen werden, da es sich bei dem vorhandenen Skript möglicherweise um das Präproduktionsskript handelt. Das bedeutet, dass Änderungen während der Dreharbeiten oder der Nachbearbeitung des Filmes noch nicht miteinbezogen wurden. Das kann dazu führen, dass die Reihenfolge der Szenen verändert wurde oder ganze Szenen erst später eingefügt wurden. Möglicherweise wurden auch Figuren, die im Präproduktionsskript aufscheinen, aus dem Film herausgenommen. Um diese Abweichungen vom Film in der Übersetzung nicht zu übernehmen, ist ein genauer Vergleich beider Versionen notwendig (vgl. Jüngst 2010: 11f).

Die erste Überarbeitung durch die SynchronregisseurInnen dient dazu, Synchronität zwischen Text und Film herzustellen. Dabei kommt es oft zu erheblichen Umformulierungen der Rohfassung (vgl. Herbst 1994: 201ff).

Im Synchronstudio wird der Text dann ein weiteres Mal überarbeitet, wenn sich beim Einsprechen herausstellt, dass die Textlänge verändert werden muss, die Äußerungen nicht lippensynchron sind, oder die schriftlich formulierten Sätze schwer zu sprechen sind (vgl. Herbst 1994: 208).

Üblicherweise wird der Film beim Einsprechen der Synchronfassung in *Takes* (=kurze Filmausschnitte) unterteilt, die maximal drei Sätze lang sind. Die SynchronschauspielerInnen erhalten ein Synchronbuch mit ihrem Text. Da sie den Film normalerweise nicht gesehen haben und die Szenen nicht chronologisch eingesprochen werden, erklärt ihnen ein/e SynchronregisseurIn die jeweilige Szene. Diese/r ist auch für die Einhaltung der Synchronität zwischen dem gesprochenen Text und dem Bild zuständig (vgl. Herbst 1994: 13f).

Grundsätzlich lässt sich also feststellen, dass der Einfluss, den die ÜbersetzerInnen auf den finalen Synchrontext haben, relativ gering ist. Da der / die SynchronregisseurIn die Ausgangssprache des Filmes in vielen Fällen nicht versteht und der Text während der unterschiedlichen Arbeitsschritte stark verändert wird, kann die endgültige Fassung vom Originaltext abweichen (vgl. Martínez 2004: 5).

2.3.3 Besonderheiten der Synchronisationssprache

Die Synchronisationssprache, beziehungsweise die Filmsprache im Allgemeinen, unterscheidet sich insofern von anderen sprachlichen Äußerungen, als dass sie eine Zwischenstellung zwischen mündlichen und schriftlichen Texten einnimmt. Filmdialoge sollen zwar so wirken, als wären sie spontane Unterhaltungen, tatsächlich wurden sie aber genau geplant und niedergeschrieben. Dieser schriftliche Text wird dann mündlich wiedergegeben (vgl. Herbst 1994: 150f). Diese Besonderheit und die Tatsache, dass es sich bei Synchronisationen um Übersetzungen handelt, tragen dazu bei, dass die Synchronisationssprache im Vergleich zu anderen Texten eigene Merkmale aufweist (vgl. Herbst 1994: 129).

Da Synchronisationen oft aus der englischen Sprache erfolgen, treten in ihnen häufig Anglizismen auf. Das dient unter anderem dazu, den Film klar geografisch einzuordnen und kulturelle Elemente des Produktionslandes wiederzugeben. Neben klassischen Anglizismen (z. B. *sandwich*, *Sergeant*...) findet man in Synchronfassungen auch immer wieder Kollokationen oder Idiome, die im Deutschen normalerweise nicht verwendet werden, zum Beispiel *Der frühe Vogel fängt den Wurm*. Auch kulturelle Konventionen werden zum Teil übernom-

men. So wird zum Beispiel in vielen Filmen die Anrede mit dem Vornamen beibehalten, während sich die betroffenen Personen siezen, was im Deutschen sehr unüblich ist. (vgl. Herbst 1994: 129ff). Außerdem stellt Herbst (1994: 138ff) fest, dass synchronisierte Filme häufiger Präteritum-Formen enthalten als deutschsprachige Produktionen, was sich auf den Gebrauch der *Past Tense* im Englischen zurückführen lässt.

Wie zuvor bereits erwähnt, werden Synchrontexte zuerst niedergeschrieben und dann mündlich vorgetragen. Das führt mitunter dazu, dass der verwendete Wortschatz für den gesprochenen Dialog zu formell wirkt. Die ursprüngliche Schriftlichkeit der Texte zeigt sich aber auch an der Grammatik. Es finden sich in Synchronisationen zum Beispiel immer wieder Einschübe, die in der mündlichen Sprache eher ungewöhnlich sind. Auch Konjunktive und Partizipialkonstruktionen werden normalerweise nur schriftlich verwendet, kommen in Synchrontexten aber durchaus vor. Diese formellen Elemente können Stilbrüche darstellen, wenn der Rest des Dialoges den Konventionen eines mündlichen Textes entspricht (vgl. Herbst 1994: 166ff). Neben diesen Stilbrüchen arbeitet Herbst (1994: 174ff) weitere Merkmale heraus, die dazu führen können, dass es in Synchrontexten an Kohäsion mangelt oder Kohäsion anders hergestellt wird als normalerweise üblich. Dazu zählt unter anderem die Übertragung von Pro-Formen in Dialogen wie zum Beispiel „*Ich wünschte, wir wären uns schon als Kinder begegnet. Ich wette du warst niedlich.*“ – „*Meine Eltern fanden es.*“ (engl.: „*I wish I'd known you when you were a little boy. I bet you were cute*“ – „*My parents thought so.*“) (Herbst 1994: 179).

Die Synchronisationssprache unterscheidet sich also in einigen Punkten von der Sprache, die in anderen Texten verwendet wird. In der Fachliteratur wird sie, ausgehend vom englischen *to dub* (deutsch: synchronisieren), deshalb auch als *Dubbese* bezeichnet (vgl. Bucaria 2008: 150, Antonini 2008: 136).

3. Sprachliche Varietäten mit Schwerpunkt auf Idiolekten

3.1 Begriffsbestimmungen

Je nachdem, in welchem regionalen und sozialen Umfeld eine Sprache gesprochen oder geschrieben wird, entwickeln sich unterschiedlichen Formen dieser Sprache. Diese Formen werden auch „Varietäten“ genannt (vgl. Berruto 1987: 263). In manchen Arbeiten wird stattdessen auch der Begriff „Lekt“ verwendet, „Varietät“ stellt aber die geläufigere Bezeichnung dar (vgl. Dittmar 1997: 176).

Eine genaue Definition von „Varietät“ aufzustellen, wird dadurch erschwert, dass dafür nicht nur sprachliche Kriterien, sondern auch soziale Gruppen und der Sprachgebrauch berücksichtigt werden müssen (vgl. Berruto 1987: 264).

Hudson (1996: 22f) definiert eine Varietät als „a set of linguistic items with similar social distribution“ und verwendet den Begriff somit mit einer sehr breiten Bedeutung, die sowohl Sprachen als auch Dialekte und Sprachregister miteinschließt. Diese Entscheidung argumentiert er damit, dass diese Kategorien nur sehr schwer voneinander abgegrenzt werden können. In dieser Arbeit wird der Terminus „Varietät“ allerdings enger gefasst und nur für unterschiedliche Formen einer Sprache verwendet.

Eine weit verbreitete Art und Weise, Varietäten zu strukturieren, ist eine Einteilung, die von Coseriu (1969), aufbauend auf Flydal (1952), aufgestellt wurde (vgl. Spillner 1987: 274f). Demnach weisen Varietäten diatopische, diaphasische oder diastratische Unterschiede auf. Diese treten nicht nur getrennt voneinander auf, sie können sich auch gegenseitig überlappen. Handelt es sich um geografische Unterschiede werden diese als diatopisch bezeichnet. Bei der diaphasischen Dimension geht es um stilistische Elemente und Ausdrucksabsichten, und diastratische Unterschiede gehen auf das soziokulturelle Umfeld zurück. Zusätzlich ist von diachronischen Unterschieden die Rede, wenn die Veränderungen auf historische Entwicklungen der Sprache zurückzuführen sind. Dittmar (1997: 178) nennt diese vier Dimensionen die „Ordnungsdimensionen der sprachlichen Variation“.

De Saussure (1989: 180ff) stellt die diachronen Formen einer Sprache den synchronen gegenüber. Während diachrone Formen die historische Entwicklung der Sprache zeigen und somit nacheinander auftreten, existieren synchrone Formen nebeneinander. Laut Coseriu (1974: 206ff) hängen Diachronie und Synchronie unmittelbar zusammen und unterscheiden sich nur durch die Perspektive, aus der Sprache betrachtet wird.

Die Unterschiede, die eine Varietät von einer anderen abgrenzen, treten auf mehreren Ebenen auf. Sie können verschiedene Merkmale hinsichtlich der Phonologie, der Morphosyntax, der lexikalischen Semantik oder mehreren dieser Ebenen gleichzeitig aufweisen. Am geringsten fallen die Unterschiede normalerweise auf morphosyntaktischer Ebene aus. Außerdem verfügt jede Sprache über einen „stattlichen Kern des Systems“, der unveränderbar ist und in allen Varietäten derselben Sprache gleich bleibt. (Berruto 1987: 264ff).

Verschiedene Varietäten werden in der Gesellschaft auf unterschiedliche Art und Weise wahrgenommen und mit Stereotypen verbunden. Dadurch werden manche – ohne objektive Grundlage – als „richtiger“ oder „intelligenter“ betrachtet als andere, was zu einer Benachteiligung der SprecherInnen der weniger geschätzten Varietäten führen kann. Der Status einer

Varietät hängt unter anderem auch davon ab, mit welcher Sprechergruppe sie assoziiert wird und welches Ansehen diese Gruppe in der Gesellschaft genießt (vgl. Dittmar 1997: 123ff).

Viele Sprachen treten außerdem je nach Region in unterschiedlichen Standardvarietäten auf und werden deshalb als plurizentrische Sprachen bezeichnet. Dazu zählen zum Beispiel Englisch, Spanisch und Deutsch (vgl. Ammon 1987: 238). So gibt es im Deutschen einen bundesdeutschen, einen österreichischen und einen schweizerischen Standard mit jeweils eigenen Sprachnormen (vgl. Dittmar 1997: 7). Dittmar (1997: 7) spricht in diesem Zusammenhang nicht von pluri-, sondern von polyzentrischen Sprachen. Dem gegenüber stehen monozentrische Sprachen, wie zum Beispiel das Französische.

3.2 Dialekte und Soziolekte

Es gibt viele Faktoren, die die Sprechweise eines Menschen beeinflussen. Schon seit der Antike wird zwischen geografischen und sozialen Varietäten unterschieden. Bis in die 1950er Jahre wurden in der Forschung aber vorrangig geografische Varietäten (Dialekte) einer Standardvarietät untersucht (vgl. Berruto 1987: 265f). Erst in den 60er Jahren rückte der Begriff „Soziolekt“ beziehungsweise „Sozialdialekt“ stärker in den Vordergrund des wissenschaftlichen Interesses (vgl. Kubczak 1987: 268).

Bei der Verortung von Dialekten muss bedacht werden, dass sich Menschen nicht starr in einer Region aufhalten, sondern sich von einem Ort zum anderen bewegen und möglicherweise umziehen. Mit ihnen kommt auch ihr Dialekt in eine Umgebung, in der er normalerweise nicht gesprochen wird. In diesen Fällen kann er sich im Laufe der Zeit an die hiesigen Dialekte anpassen (vgl. Hudson 1996: 41).

Neben dem geografischen Raum, gibt es auch andere Faktoren, wie zum Beispiel Alter, Geschlecht oder Gesellschaftsschicht, die die Sprechweise der Menschen beeinflussen. In diesem Fall spricht man von „sozialen Dialekten“ oder „Soziolekten“. Menschen aus unterschiedlichen Regionen, die sich einen Soziolekt teilen, weisen mitunter sogar ähnlichere sprachliche Eigenschaften auf, als die, die in derselben Region unter unterschiedlichen sozialen Faktoren leben (vgl. Hudson 1996: 42).

In Bezug auf das Alter der SprecherInnen liegt das wissenschaftliche Interesse vor allem auf der sogenannten Jugendsprache, wobei in den unterschiedlichen Arbeiten große Abweichungen bei der Eingrenzung von „Jugend“ auftreten (vgl. Dittmar 1997: 229f).

Auch das Geschlecht kann die Sprechweise einer Person beeinflussen. Geschlechtsspezifische Varietäten werden manchmal auch als „Sexolekte“ bezeichnet (vgl. Dittmar 1997: 229). Wardhaugh (2006: 318ff) nennt mehrere Beispiele von Sprachen, in denen die Ausspra-

che der Frauen sich von der der Männer unterscheidet. Im Japanischen gibt es außerdem Partikel, die nur von Frauen verwendet werden. Weiters haben Untersuchungen gezeigt, dass Frauen dazu tendieren, weniger ausgeprägte Dialekte beziehungsweise Soziolekte zu sprechen und sich somit stärker an der Standardsprache zu orientieren. Dies lässt sich wahrscheinlich darauf zurückführen, dass das Einhalten der sozialen Normen von Frauen traditionell stärker erwartet wird als von Männern (vgl. Dittmar 1997: 229).

Dialekte und Soziolekte sind nicht klar voneinander abgrenzbar. Sie überschneiden und ergänzen sich gegenseitig. Wie stark ausgeprägt ein Soziolekt ist beziehungsweise ob er überhaupt angewandt wird, hängt von der Situation ab, in der die sprechende Person sich gerade befindet (vgl. Dittmar 1997: 189).

Eine weitere wichtige Unterscheidung ist jene zwischen Dialekt und Akzent. Während sich ein Akzent nur in der Aussprache bemerkbar macht, liegen die Eigenheiten eines Dialektes auch auf anderen Ebenen der Sprache. Jede Person hat, sowohl in der/den Muttersprache/n als auch in der/den Fremdsprache/n, einen Akzent, der einen Teil ihres Idiolektes bildet. Die genaue Ausprägung der Akzente wird nicht nur von regionalen, sondern auch von sozialen Faktoren, wie zum Beispiel dem gesellschaftlichen Status oder dem Beruf der sprechenden Person, beeinflusst (vgl. Wells 1982: 1ff). Dadurch entstehen auch auf Stereotypen basierende Assoziationen, die innerhalb einer Gesellschaft mit einem bestimmten Akzent verbunden werden (vgl. Wells 1982: 29).

3.3 Idiolekte

Jede Person hat, abhängig von ihren persönlichen Erfahrungen, ihre ganz eigene Art zu sprechen. Bloch (1948: 7, zitiert nach Oksaar 1987: 293) definiert Idiolekt als „die Gesamtheit möglicher Äußerungen eines Sprechers zu einer gegebenen Zeit, indem er sich einer bestimmten Sprache bedient, um mit einem anderen Sprecher zu interagieren“. Soziolinguisten wie zum Beispiel Hudson (1996: II f) gehen sogar davon aus, dass es keine zwei Menschen auf der Welt gibt, deren Sprache zu hundert Prozent übereinstimmt. Neben den individuellen Erfahrungen der jeweiligen Person, spielen auch Faktoren wie Alter, Geschlecht, Herkunft, Beruf und gesellschaftlicher Status eine entscheidende Rolle. Die Art und Weise, wie eine Person spricht, kann Ausdruck dafür sein, wie sie sich in dieser Welt sieht, und stellt somit einen wichtigen Teil ihrer Identität dar. Die Anmerkung „zu einer gegebenen Zeit“ in Blochs oben genannter Definition weist außerdem darauf hin, dass der Idiolekt einer Person nicht ihr ganzes Leben lang gleich bleibt, sondern sich im Laufe der Zeit verändert. Er vertritt auch die

Auffassung, dass ein Mensch über mehrere Idiolekte gleichzeitig verfügen kann (vgl. Oksaar 1987: 293).

Ein Idiolekt zeigt sich nicht nur auf verbaler, sondern auch auf nonverbaler, extravertaler und paraverbaler Ebene. Die nonverbale Kommunikation meint dabei die Körpersprache des Menschen. Sie kann statt einer verbalen Äußerung auftreten oder diese ergänzen. Auch Schweigen und das Berührungsverhalten einer Person sind dieser Ebene zuzuordnen (vgl. Oksaar 1987: 294f).

Zu den paraverbalen Elementen gehören Merkmale in Bezug auf die Stimme der sprechenden Person, wie zum Beispiel die Stimmhöhe oder die Lautstärke. Sie werden unter anderem von biologischen Faktoren, wie Alter und Geschlecht beeinflusst. Auch physiologische (z. B. die Gesundheit der sprechenden Person), kulturelle (z. B. die Sprechlautstärke) und soziale Faktoren (z. B. Status, Beruf) spielen eine Rolle für die paraverbale Kommunikation eines Menschen (vgl. Oksaar 1985: 10f nach Oksaar 1987: 294).

Die extravertale Ebene bezeichnet Faktoren wie Zeit, Raum und Beziehungen der KommunikationspartnerInnen. Sie ist beispielsweise ausschlaggebend dafür, wie schnell beziehungsweise in welcher Phase eines Gespräches ernste Themen angesprochen werden. Dies hängt allerdings auch von kulturellen Konventionen ab (vgl. Oksaar 1987: 295).

Idiolekte verändern sich auch, je nachdem mit welchen Menschen kommuniziert wird. Oksaar (1985:18, zitiert nach Oksaar 1987: 295) spricht in diesem Zusammenhang von unterschiedlichen Kommunikationssphären. In die intime Sphäre fällt die Kommunikation mit engen Verwandten und sehr guten FreundInnen. Vertraute, gute FreundInnen und weiter entfernte Verwandte machen die persönliche Sphäre aus. KollegInnen und Bekannte sind Teil der sozialen Sphäre. Sämtliche Kommunikation mit unbekannten Personen wird der öffentlichen Sphäre zugeteilt. Idiolekte sind also auch ein Ausdruck der sozialen Rolle, in der die sprechende Person gerade interagiert.

Außerdem stellen sie auch die Basis für andere Varietäten dar, da diese auf den einzelnen Idiolekten der Gruppe aufbauen. Auch wenn die sprachlichen Besonderheiten einer Gruppe untersucht werden, können sie nur anhand der Sprachgewohnheiten der einzelnen Mitglieder ausgemacht werden (vgl. Oksaar 1987: 295). Gleichzeitig werden in einem Idiolekt die Merkmale aller Varietäten, die von einer Person gesprochen werden, kombiniert (vgl. Dittmar 1997: 248). Das kann zum Beispiel auch bedeuten, dass ein Mensch Elemente mehrerer unterschiedlicher Dialekte in seine Sprechweise inkludiert (vgl. Dittmar 1996: 113).

3.4 Sprachregister

Jeder Mensch verwendet unterschiedliche Sprachregister, je nachdem in welchem Kontext gerade kommuniziert wird. Das bedeutet, dass derselbe Inhalt von derselben Person in unterschiedlichen Situationen auf verschiedene Arten ausgedrückt wird (vgl. Hudson 1996: 45f). Halliday (1978, zitiert nach Hudson 1996: 46f) stellt ein Schema vor, das die unterschiedlichen Dimensionen des Sprechaktes beschreibt. Diese Dimensionen spielen auch bei der Wahl des Registers eine bedeutende Rolle. Die Dimension *field* bezeichnet in seinem Modell das Ziel und den Inhalt der Kommunikation. Unter *mode* versteht er das Kommunikationsmedium, also ob die Äußerung schriftlich oder mündlich ausgedrückt wird. Vervollständigt wird das Schema durch die Beziehung zwischen den GesprächspartnerInnen (*tenor*). Sie beinhaltet unter anderem Faktoren wie das Machtverhältnis zwischen den Beteiligten und wie nahe sich diese stehen (vgl. Halliday 1987, zitiert nach Hudson 1996: 46f). Die Beziehung zwischen den GesprächsteilnehmerInnen beeinflusst auch die Formalität des verwendeten Stils (vgl. Halliday 1987, zitiert nach Dittmar 1997: 208). „Stil“ wird von Spillner (1987: 275) als „differentiating quality of alternative utterances to which linguistic semantics assigns no different meanings or which are not interpreted as different in meaning by the speakers of the language“ definiert. Die Bedeutung zweier Aussagen ist dieselbe, sie unterscheiden sich nur in der Art und Weise, wie sie ausgedrückt werden und somit im Sprachstil.

Verschiedene sprachliche Register entstehen durch Unterschiede in zumindest einer dieser Dimensionen (vgl. Halliday 1987 nach Dittmar 1997: 208).

3.5 Lernervarietät

Neben den Idiolekten spielen auch die sogenannten Lernervarietäten eine große Rolle in dieser Arbeit. Dittmar (1997: 240) beschreibt diese als „die erfolgreiche bzw. nichterfolgreiche Dynamik der Aneignung einer zweiten Sprache in verschiedenen Übergangsstadien von der Ausgangssprache bis hin zur Zielsprache“. Dabei ist die Ausgangssprache die Sprache, die bereits beherrscht wird, und die Zielsprache die, die gerade gelernt wird.

Diese Übergangssprachen, die während des Lernprozesses verwendet werden und in dieser Zeit von starken Veränderungen geprägt sind, werden als „Interlangues“ oder „Interimsprachen“ bezeichnet. Sie weisen eigene phonologische, morphologische, semantische, syntaktische und pragmatische Merkmale auf (vgl. Dittmar 1997: 240ff). Interimsprachen enthalten Elemente der Ausgangs- und der Zielsprache und werden zusätzlich durch Merkmale ergänzt, die auf keine der beiden Sprachen zurückzuführen sind (vgl. Bausch / Kasper 1979: 15, zitiert nach Dittmar 1997: 242). Der Grad ihrer Entwicklung hängt von unterschiedlichen Fak-

toren wie der persönlichen Motivation, dem sozialen Kontext und dem Sprachlernvermögen der jeweiligen Person ab.

Lernervarietäten werden je nach Forschungsschwerpunkt entweder als Idiolekte oder als Soziolekte behandelt. Bei der Idiolektforschung liegt die Konzentration auf den Sprechweisen einer einzelnen Person, bei der Untersuchung von Soziolekten auf jenen von einer Gruppe von Menschen. Zweitere wurden häufig im Zusammenhang mit Arbeitsmigration erforscht (vgl. Dittmar 1997: 240f).

3.6 Varietäten in der Translation

Varietäten werden in vielen Texten und auch in Filmen bewusst verwendet, um Aussagen über eine Figur zu tätigen. Sie stellen eine Art und Weise dar, sie soziokulturell einzuordnen und zu definieren. Aber nicht nur einzelne Figuren, sondern auch ganze Werke können in einer Varietät, zum Beispiel einem bestimmten Dialekt, geschrieben werden (vgl. Kolb 1998: 278).

Die ÜbersetzerInnen stoßen dabei auf mehrere Herausforderungen. Zuerst muss die Varietät erkannt und zugeordnet werden können. Dabei geht es nicht nur um die Zuordnung zu einer bestimmten Sprechergruppe, sondern auch um die Zuschreibungen, die in der jeweiligen Gesellschaft an diese Varietät geknüpft sind (vgl. Kolb 1998: 278).

Die lange übliche Praxis, einen Dialekt der Ausgangssprache in einen Dialekt der Zielsprache umzuwandeln, erwies sich in vielen Situationen als nicht sehr zielführend, beispielsweise wenn ein deutscher Dialekt in einem US-amerikanischen Kontext auftrat. Diese Strategie gilt nur dann als hilfreich, wenn die sozio-kulturelle Einbettung des Werkes nicht genau definiert ist. Auch Soziolekte der Ausgangssprache können oft auf diese Art und Weise übertragen werden, da es für gewöhnlich Entsprechungen in der Zielsprache gibt, die derselben Sprechergruppe zugeordnet werden können (vgl. Kolb 1998: 278f).

4. Humor und Komik

4.1 Begriffe

Der Begriff „Humor“ kommt ursprünglich vom lateinischen „humor“, was so viel bedeutet wie „Körpersaft“. Im Mittelalter ging die Medizin davon aus, dass es vier Grundsäfte gibt, die das Temperament der Menschen bestimmen. Aus diesem Glauben heraus entwickelten sich die Bedeutungen „Gemütslage“, „Gestimmtheit“, „Laune“ und „Charakter“, mit denen das Wort „Humor“ im 16. Jahrhundert in die deutsche Sprache übergang. Erst im 18. Jahrhundert

wird „Humor“ im Deutschen mit Ausdrücken wie „Heiterkeit“, „Belustigung“ und „Spaß“ in Verbindung gebracht (vgl. EWD 1).

Aus vergangenen wissenschaftlichen Publikationen unterschiedlicher Disziplinen gehen viele verschiedene Definitionen des Terminus „Humor“ hervor. In einigen Arbeiten wird Humor als das Gegenteil von Tragik oder Ernst behandelt. Andere bezeichnen all das als Humor, das Lachen auslöst oder als lustig empfunden wird. Auch Inkongruenz wird oft als essentielles Merkmal von Humor herangezogen (siehe 4.4.1).

Die Abgrenzung zu anderen Begriffen, wie zum Beispiel der Komik, stellt eine der größten Herausforderungen bei der Definition von Humor dar (vgl. Attardo 1994:3ff). Im Deutschen wird oft insofern zwischen „Humor“ und „Komik“ unterschieden, als dass Komik die „Eigenschaft von Gegenständen aller Art, Belustigung hervorzurufen“ (Kindt 2017: 7) bezeichnet und Humor „die Eigenschaft von Personen, für das Komische oder einzelne seiner Ausprägungen empfänglich zu sein“ (Kindt 2017: 7). In vielen Werken wird aber auch im Deutschen der Terminus „Humor“ für alles verwendet, was mit dem Komischen verbunden wird (vgl. Kindt 2017: 8). Kotthoff (1998: 1) arbeitet zum Beispiel mit der Benennung „Humor“ und sieht diesen als Überbegriff zu „Komik“. Santana (2004: 48) hingegen betrachtet „das Komische“ als Überbegriff. Die Verwendung der Begriffe in dieser Arbeit folgt der Unterscheidung von Kindt (2017: 7).

4.2 Scherzkommunikation

Scherzhafte und ernsthafte Rede können nicht ganz klar voneinander abgegrenzt werden, da die scherzhafte Kommunikation oft auch ernsthafte Elemente enthält. So kann eine scherzhafte Aussage zum Beispiel eine Möglichkeit darstellen, Kritik oder Moralisierungen auf indirekte Art und Weise auszudrücken (vgl. Kotthoff 1998: 126). Außerdem können bestimmte Formen von Komik, wie beispielsweise die Ironie, dazu beitragen, unangenehme Themen anzusprechen und Spannungen zwischen Mitgliedern der Gruppe durch den Einsatz lustiger Elemente auszugleichen (vgl. Hartung 1996: 119).

Grundsätzlich lässt sich aber feststellen, dass ernsthafte Kommunikation eine eher nüchterne Stimmung evoziert, während scherzhafte Kommunikation der Erheiterung dient (vgl. Kotthoff 1998: 11ff). Ein weiteres Merkmal der Scherzkommunikation ist, dass sie oft von den üblichen Normen (zum Beispiel Höflichkeit) abweicht (vgl. Kotthoff 1998: 287). Ob eine Aussage sich zu einem ernsthaften oder scherzhaften Gespräch entwickelt, hängt stark von den Reaktionen der GesprächspartnerInnen ab. Sie können eine nüchterne Antwort geben oder den komischen Ansatz aufgreifen und weiterführen (vgl. Kotthoff 1998: 76).

In Momenten des gemeinsamen Lachens wird eine Beziehung zwischen den Beteiligten aufgebaut. Deshalb ist Scherzkommunikation immer zum Teil phatische Kommunikation (vgl. Kotthoff 1998: 9). Die Beziehungsebene ist besonders dann von großer Bedeutung, wenn die Komik durch Neckereien oder Verulkungen entsteht. Je nachdem, wie die sprechende und die angesprochene beziehungsweise besprochene Person zueinander stehen, wird letztere mitlachen oder das Gefühl haben, ausgelacht zu werden (vgl. Kotthoff 1998: 79). Außerdem kann Lachen auch ansteckend wirken und andere zum Mitlachen bewegen (vgl. Kotthoff 1998: 27).

An dieser Stelle muss angemerkt werden, dass Lachen und Komik nicht notwendigerweise Hand in Hand gehen. In manchen Situationen hat das Lachen eine soziale Funktion und bedeutet nicht, dass die lachende Person etwas als lustig empfunden hat. Außerdem erfordern bestimmte Arten von Komik, wie zum Beispiel das Necken, nicht unbedingt ein Lachen als Reaktion (vgl. Kotthoff 1998: 105ff). Was von einer Person als lustig betrachtet wird, kann unter anderem auch vom Alter abhängen (vgl. Ruch / Hofmann 2017: 98).

Neben der phatischen Funktion ist auch die emotive Funktion von großer Bedeutung, da die Scherzkommunikation bei den Anwesenden zur Erheiterung beiträgt. Wird Komik durch Anspielungen erzeugt, kommt außerdem eine referentielle Funktion zum Vorschein. Die konative Funktion kann in Bezug auf Scherzkommunikation so aufgefasst werden, dass von den Anwesenden erwartet wird, zu lachen beziehungsweise die scherzhaft präsentierte Kritik zu verstehen. Da Komik auch Kreativität erfordert und unterschiedliche Stilmittel eingesetzt werden, kann ihr auch eine poetische Funktion zugesprochen werden. Bei der Formulierung von Wortspielen beziehungsweise Mehrdeutigkeiten lässt sich zudem eine metasprachliche Funktion erkennen. Es zeigt sich also, dass alle von Roman Jakobson (1960) definierten Funktionen von Kommunikation auch auf die Scherzkommunikation zutreffen (vgl. Kotthoff 1998: 353ff).

In der Forschung wird davon ausgegangen, dass ein von allen Beteiligten geteiltes Wissen fundamental dafür ist, dass Komik verstanden wird (vgl. Kotthoff 1998: 42f). So kommt es in komischen Situationen zum Beispiel immer wieder zu Anspielungen, die nicht explizit erklärt werden, sondern auf einen Teil dieses gemeinsamen Wissens verweisen und deshalb innerhalb einer bestimmten Gruppe von Menschen verstanden werden (vgl. Kotthoff 1998: 80). Das bedeutet jedoch auch, dass Komik nicht nur das Potential hat, das Gemeinschaftsgefühl zu stärken, sondern auch das Gegenteil bewirken kann, indem sie andere Menschen aus der Gruppe ausschließt (vgl. Kotthoff 1998: 286).

4.3 Witze

Witze stellen eine besondere Form der Komik dar, deren Konventionen sich von anderen Arten stark unterscheiden. So werden Witze zum Beispiel typischerweise angekündigt bevor sie erzählt werden. Es ist auch nicht üblich, das Erzählen eines Witzes zu unterbrechen, es sei denn, etwas wird nicht verstanden.

Übertreibungen bei der Beschreibung der Witzfiguren können die Herausbildung oder Verfestigung von Stereotypen bewirken. Die Art und Weise, wie ein Witz vorgetragen wird, zum Beispiel durch unterschiedliche Stimmen für unterschiedliche Figuren, trägt zum Erfolg des Witzes bei. Witze werden außerdem nur in seltenen Fällen zeitlich oder geografisch eingeordnet und normalerweise im Präsens vorgetragen (vgl. Kotthoff 1998: 198ff).

Der typische Aufbau (narrativer) Witze wurde bereits von mehreren WissenschaftlerInnen untersucht. Obwohl sich deren Terminologie teilweise stark unterscheidet, haben die Modelle viele Gemeinsamkeiten. Attardo (vgl. 1994: 86ff) arbeitet diese heraus und spricht wie Morin (1966) von drei Funktionen, die praktisch die drei Teile eines Witzes ausmachen.

Funktion 1 liegt darin, die Figuren des Witzes und die Situation zu beschreiben. Sie stellt sozusagen die Einleitung des Witzes dar. Auf Funktion 1 folgt Funktion 2. Sie besteht oft aus einer Frage oder einem Problem, das im Laufe des Witzes gelöst werden soll. Einige Witze starten direkt bei Funktion 2. Schlussendlich beendet Funktion 3 den Witz, indem sie von der narrativen zur komischen Ebene wechselt und das lustige Element des Witzes einführt (vgl. Attardo 1994: 86ff). Innerhalb eines Witzes kommt es häufig zu sich wiederholenden Passagen, die schlussendlich in einer Pointe gipfeln (vgl. Kotthoff 1998: 101ff.)

Eine oftmals verwendete Unterscheidung ist in diesem Zusammenhang die zwischen *canned jokes* und *conversational jokes*. Bei *canned jokes* handelt es sich um Witze, die bereits zuvor auf dieselbe oder eine ähnliche Art und Weise erzählt wurden und vom Erzählenden nur wiedergegeben werden. Viele dieser Witze sind auch in Witzesammlungen nachzulesen.

Im Gegensatz dazu entstehen *conversational jokes* spontan während eines Gespräches. Sie sind stärker an den gegebenen Kontext gebunden als *canned jokes* und brauchen durch das laufende Gespräch oft keine zusätzliche Einleitung. Sie reagieren häufiger auf zuvor geäußerte Witze als *canned jokes*. Außerdem treten sie nur selten als narrative Witze auf (vgl. Attardo 1994: 295ff).

Diese Einteilung ist allerdings nicht immer eindeutig. So stellt sich Attardo (1994: 296) zum Beispiel die Frage, ob ein *conversational joke*, der später noch einmal nacherzählt wird, somit zum *canned joke* wird oder trotzdem ein *conversational joke* bleibt. Auch auf

struktureller Ebene lassen sich kaum Unterschiede zwischen den beiden Arten ausmachen (vgl. Attardo 1994: 299).

Witze sind aber nicht die einzige Form der Komik. Kotthoff (1998: 347) unterscheidet in ihrer Analyse insgesamt 27 unterschiedliche Arten, auf die Komik in ihren Beispielen auftritt. Dabei zeigt sich auch, dass diese nicht immer klar voneinander getrennt werden können, da in eine Äußerung oft mehrere Formen einfließen. Neben Ironie, Parodien, Wortspielen, Anekdoten und anderen Arten der Komik nennt die Autorin auch mehrere Begriffe, die im Englischen als „Teasing“ zusammengefasst werden können. Im Deutschen werden diese Äußerungen je nach Intensität als „neckern“, „frotzeln“, „veräppeln“, „spotten“ oder Ähnliches bezeichnet (vgl. Kotthoff 1998: 112).

4.4 Humortheorien

Dieses Kapitel dient dazu, die Entwicklung der Humortheorien im Laufe der Zeit kurz zusammenzufassen, bevor näher auf die vorherrschenden Theorien der Moderne eingegangen wird.

Platon wird im Allgemeinen als erster Humorwissenschaftler angesehen. Er sieht Komik als Kombination aus Vergnügen und Schmerz und verweist dabei auf Situationen, in denen Menschen sich über Eigenschaften anderer lustig machen. Komik ist für ihn etwas Verpönte, das die Kontrolle über die Seele übernimmt.

Genauso wie Platon gehört auch sein Schüler Aristoteles zu den VertreterInnen der Überlegenheitstheorien (siehe 4.4.2). Aristoteles steht der Komik allerdings nicht ganz so negativ gegenüber. Er lehnt nur exzessives Lachen ab, sieht in der Komik aber auch ein rhetorisches Mittel, um eine Argumentation zu unterstützen. Außerdem erkannte er bereits, dass in komischen Aussagen mitunter Inkongruenzen auftreten und führte die lange dominante Gegenüberstellung von Komik und Tragik ein.

Pseudo-Longinus baut zwar auf den Theorien von Platon und Aristoteles auf, betrachtet die Komik aber als etwas Erhabenes und Positives (vgl. Attardo 1994: 18ff).

Die Theorien der römischen Philosophen wurden stark von den Griechen beeinflusst. Cicero unterscheidet als Erster zwischen verbalem und referentiellen Humor. Während beim verbalen Humor die phonologische und die semantische Seite ausschlaggebend für die Witzigkeit der Szene sind, spielt beim referentiellen Humor nur die Bedeutung eine Rolle. Die Übersetzbarkeit des Textes kann somit ein Kriterium für die Einteilung in eine der beiden Humorformen darstellen. Mit dieser Zweiteilung wird in der Forschung auch heute noch ge-

arbeitet (vgl. Attardo 1994: 26ff). Da die Unterscheidung im Deutschen mit der Benennung „Humor“ üblich ist, wurde die Terminologie an dieser Stelle so beibehalten.

Im Gegensatz zu Cicero war Quintilian – wie die griechischen Philosophen - der Auffassung, exzessive Komik wäre etwas Negatives. Eine seiner wichtigsten Erkenntnisse besteht darin, dass Lachen nicht nur durch Erheiterung ausgelöst werden kann, sondern auch durch physische Stimuli, wie zum Beispiel Kitzeln.

Während Humortheorien im Mittelalter kaum beachtet wurden, stieg die Popularität der griechischen und römischen Philosophen in der Renaissance wieder an. Trissino stützt sich vor allem auf Plato und Cicero. Madius bezieht sich ebenfalls auf Cicero und betont des Weiteren die Wichtigkeit der Überraschung als Auslöser für Lachen. Trissino und Madius sind nur zwei der italienischen Philosophen der Renaissance, die den Rest Europas stark beeinflussten.

Nach der Renaissance ging die Entwicklung weg von ganzheitlichen Theorien hin zu einem stärkeren Fokus auf unabhängige wissenschaftliche Disziplinen. Dies führte auch dazu, dass Humortheorien in den einzelnen Disziplinen separat behandelt wurden und es nur selten zu einem Austausch der Erkenntnisse kam.

Die Theorien der modernen Forschung werden üblicherweise in drei Kategorien eingeteilt: Inkongruenztheorien, Überlegenheitstheorien und Entladungstheorien (vgl. Attardo 1994: 29ff).

4.4.1 Inkongruenztheorien

Inkongruenz bedeutet, dass zwei Wissensmuster, die nicht zusammenpassen oder sich widersprechen, gemeinsam auftreten (vgl. Brock 1996: 21). Diese Inkongruenzen können auf verschiedenen Ebenen hergestellt werden.

Brock (1996: 31f) unterscheidet zwischen einem harten und einem weichen Einsatz von Inkongruenzen. Beim harten Einsatz tritt die Inkongruenz unmittelbar auf und die Verbindung zwischen den beiden Wissensmustern ist nur schwer herzustellen. Beim weichen Einsatz hingegen wird die Inkongruenz langsam auf- und ausgebaut. In vielen Fällen kommt sie deshalb weniger unerwartet als beim harten Einsatz.

Außerdem spricht Brock (1996: 34f) von einer einfachen Okkurrenz der Inkongruenz, wenn diese einmalig vorkommt, und von einer seriellen Okkurrenz der Inkongruenz, wenn sie mehrfach auf dieselbe Art und Weise hergestellt wird. Tritt sie mehrfach leicht abgeändert auf, bezeichnet er das als modifizierte serielle Okkurrenz.

Damit eine Inkongruenz als lustig empfunden wird, muss diese aufgelöst werden, also für die RezipientInnen Sinn ergeben. Das bedeutet allerdings nicht, dass alle Zuhörenden diesen Sinn auf dieselbe Art und Weise herstellen. Sie können eine bestimmte Szene aus ganz unterschiedlichen Gründen lustig finden; die Hauptsache ist, dass sie als lustig empfunden wird (Brock 1996: 40). Außerdem ist *Sinn* in diesem Fall nicht mit *Logik* gleichzustellen. Die Auflösung der Inkongruenz führt nicht wirklich dazu, dass diese Inkongruenz nicht mehr existiert. Sie ist immer noch vorhanden und deren Auflösung muss weder logisch noch realistisch sein (vgl. Attardo 1994: 144).

Obwohl das Konzept von Inkongruenzen bereits früher, zum Beispiel bei Aristoteles oder Madius, erwähnt wurde, gelten Kant und Schopenhauer als die Ersten, die sich umfassend mit ihnen beschäftigt haben (vgl. Attardo 1994: 47f).

Kant (2009/3¹: 229) definiert Lachen als „ein[en] Affekt aus der plötzlichen Verwandlung einer gespannten Erwartung in nichts“² und beschreibt damit den Grundgedanken der Inkongruenztheorien. Schopenhauer (2016³: 56) führt außerdem aus:

Das *Lachen* entsteht jedesmal aus nichts Anderm, als aus der plötzlich wahrgenommenen Inkongruenz zwischen einem Begriff und den realen Objekten, die durch ihn, in irgend einer Beziehung, gedacht worden waren, und es ist selbst eben nur der Ausdruck dieser Inkongruenz. Sie tritt oft dadurch hervor, daß zwei oder mehrere reale Objekte durch *einen* Begriff gedacht und seine Identität auf sie übertragen wird; darauf aber eine gänzliche Verschiedenheit derselben im Uebrigen es auffallend macht, daß der Begriff nur in einer einseitigen Rücksicht auf sie paßte⁴.

Er beschreibt also nicht nur das Phänomen der Inkongruenz, er arbeitet bereits bewusst mit genau diesem Begriff. Sowohl bei Kant als auch bei Schopenhauer spielt die Plötzlichkeit der Abweichung von der Erwartung eine bedeutende Rolle.

Die Inkongruenztheorien stehen nicht in Opposition zu Überlegenheits- oder Entladungstheorien, sondern können auch in Kombination mit diesen auftreten (vgl. Attardo 1994: 49).

4.4.2 Überlegenheitstheorien

Komik wurde sehr lange negativ betrachtet. Wie Platon und Aristoteles vertritt auch Hobbes die Meinung, dass Lachen dadurch entsteht, dass die lachende Person sich jemand anderem überlegen fühlt (vgl. Attardo 1994: 49). Komische Elemente werden bewusst gegen eine Person gerichtet und sind Ausdruck der negativen Einstellung ihr gegenüber (vgl. Krikmann

¹ Erstausgabe 1790.

² Zitat auf Englisch wiedergegeben in Attardo 1994: 48.

³ Vollständige Neuausgabe. Der Text dieser Ausgabe folgt: Arthur Schopenhauer, Zürcher Ausgabe. Werke in zehn Bänden. Der Text folgt der historisch-kritischen Ausgabe von Arthur Hübscher. Die editorischen Materialien besorgte Angelika Hübscher. Redaktion von Claudia Schmolders, Fritz Senn und Gerd Haffmanns, Zürich: Diogenes, 1977. (Diese Angaben stammen aus dem im Fließtext zitierten Werk.)

⁴ Erster Teil des Zitates auf Englisch wiedergegeben in Attardo 1994: 48.

2006: 27). Für Bergson (z. B. 1901), einen der bedeutendsten Vertreter der Überlegenheitstheorie, stellt Lachen auch eine Möglichkeit dar, schlechtes Benehmen zu korrigieren. Überlegenheitstheorien werden vor allem in der Soziolinguistik verfolgt (vgl. Attardo 1994: 50).

4.4.3 Entladungstheorien

Die Entladungstheorien besagen, dass durch Komik Spannungen und Hemmungen abgebaut werden können. Außerdem werden durch sie Regeln und Konventionen gebrochen. Aus sprachwissenschaftlicher Sicht stellen Wortspiele ein gutes Beispiel für diese Behauptung dar, da sie Abweichungen von den sprachlichen Normen darstellen (vgl. Attardo 1994: 50). Die Entladungstheorien rücken den / die EmpfängerIn der Komik in den Vordergrund einer oft psychologischen Analyse. Der wohl bekannteste Vertreter dieser Theorien ist Sigmund Freud (vgl. Krikmann 2006: 28).

4.4.4 *Script Theory of Humor* und *General Theory of Verbal Humor*

Einen etwas anderen Ansatz verfolgt Raskin (1979) mit seiner *Script Theory of Humor*. Bei *scripts* handelt es sich um „‘common sense‘ cognitive structures stored in the mind of the native speaker“. *Common sense* bedeutet in diesem Zusammenhang das Weltwissen, das eine Person im Laufe der Zeit gesammelt hat. *Scripts* zeigen also, wie gewisse Prozesse oder Routinen ausgeführt werden und wie sie von den Sprechenden gesehen werden. Außerdem wird in den Gedanken der Menschen von einem *script* auf weitere *scripts* geschlossen, die mit dem ersten *script* assoziiert werden. Raskin führt hier das Beispiel „bachelor“ an, das unter anderem die *scripts* „academia“ oder „marriage“ auslösen kann. Die Bedeutung eines Satzes entsteht durch die Kombination mehrerer zueinanderpassender *scripts*.

Komik entsteht dann, wenn zwei oder mehrere gegensätzliche *scripts* gemeinsam auftreten. Auf diese Art und Weise wird die Erwartungshaltung der Zuhörenden nicht erfüllt und sie reagieren überrascht (vgl. Raskin 1979: 325ff). Diese Oppositionen treten auf drei unterschiedlichen Ebenen auf. Auf der ersten Ebene befindet sich die Gegenüberstellung „real“ / „unreal“, die die tatsächliche Welt einer imaginierten Welt entgegensetzt. Diese Opposition kann auf drei verschiedene Arten auftreten: „actual“ / „nonactual“, „normal“ / „abnormal“ und „possible“ / „impossible“. Auf der dritten Ebene werden diese dann durch Gegensatzpaare wie „good“ / „bad“, „life“ / „death“, „sex“ / „nonsex“, „money“ / „no-money“ oder „high stature“ / „low stature“ dargestellt (vgl. Attardo / Raskin 1991: 308).

Ausgehend von Attardos *Five-Level-Model* erarbeiten Attardo und Raskin (1991) die *General Theory of Verbal Humor*. Ihre Arbeit basiert auf Witzen, da sie diese als die repräsentativste Unterkategorie für verbalen Humor betrachten (vgl. Attardo / Raskin 1991: 293).

Bei dieser Theorie werden sechs sogenannte *knowledge resources* (KR) definiert, die entscheidend dafür sind, wie ein Witz erzählt wird. Einer dieser sechs Faktoren sind Raskins *script*-Oppositionen (SO). Dazu kommen außerdem die Logik des Witzes (*logical mechanisms* = LM), die Situation (SI), das Ziel des Witzes (*target* = TA), die Erzählstrategie (*narrative strategy* = NS) und die Sprache (*language* = LA) (vgl. Attardo / Raskin 1991: 312f). Bei SO, TA und SI handelt es sich um inhaltsorientierte *knowledge resources*, wobei nicht jeder Witz ein TA enthält. LM, NS und LA dienen dazu, den Inhalt auszudrücken. Die unterschiedlichen *knowledge resources* beeinflussen sich außerdem gegenseitig, so dass zwischen jedem Paar eine Hierarchie hergestellt werden kann (vgl. Attardo / Raskin 1991: 319ff). Diese Parameter dienen auch dazu, die Ähnlichkeit zwischen mehreren Witzen zu analysieren (vgl. Attardo / Raskin 1991: 297ff).

4.5 Komik und Translation

Die Übersetzung von Komik stellt eine große Herausforderung dar. Mitunter wird sogar angezweifelt, ob sie überhaupt übersetzt werden kann. Komik wird in der Forschung sehr oft als eine Abweichung von der Norm und somit von den Erwartungen der Anwesenden charakterisiert. Außerdem basiert sie auf dem gemeinsamen impliziten Wissen der GesprächspartnerInnen. All dies sieht aber nicht in jeder Kultur gleich aus. Auch Tabuthemen oder die Personen, über die gescherzt beziehungsweise nicht gescherzt werden darf, unterscheiden sich je nach kulturellem Kontext. Diese Tabus können so weit gehen, dass gewisse Arten von Komik verboten werden (vgl. Vandaele 2010: 149f). Auch die Konventionen und Techniken beim Erzählen eines Witzes können kulturell unterschiedlich ausfallen (vgl. Zabalbeascoa 1996: 248).

Kulturelle Konventionen entscheiden aber nicht nur darüber, wann und wie gescherzt wird, sondern auch, wann ein Lachen als passend oder unpassend aufgefasst wird. So ist es zum Beispiel im deutschsprachigen Raum üblich, mitzulachen, wenn Vorgesetzte einen Witz machen oder lachen. In anderen Situationen, zum Beispiel auf einem Begräbnis, würde ein Lachen als Konventionsbruch auffallen (vgl. Broszinsky-Schwabe 2011: 130). Auch eine gemeinsame Sprache bedeutet nicht, dass dieselben Situationen als lustig empfunden werden. Das zeigt sich zum Beispiel an britischen oder US-amerikanischen Sitcoms, die im jeweils anderen Land nur sehr wenig Erfolg hatten (vgl. Chiaro 1992: 77).

In vielen Regionen ist es üblich, Witze über andere Kulturen zu erzählen. Wer die Ziele dieser Witze sind und worum es in ihnen genau geht, hängt von den Stereotypen ab, die in einer Gesellschaft über eine bestimmte Gruppe von Menschen existieren (vgl. Broszinsky-Schwabe 2011: 131).

Die Übersetzung von Komik kann aber auch aus linguistischen Gründen erschwert werden. Das ist zum Beispiel dann der Fall, wenn sie auf sprachspezifischen Elementen beruht. Auch Wortkonnotationen können Probleme bereiten. Des Weiteren wird Komik zu einer großen Herausforderung, wenn sie mit Dialekten, Soziolekten oder Idiolekten arbeitet, die nicht einfach in die Zielsprache übertragen werden können (vgl. Vandaele 2010: 150f).

Um eine gelungene Übersetzung zu produzieren, kann es Sinn machen, Prioritäten des jeweiligen Textes auszumachen, je nachdem, wie wichtig bestimmte Faktoren für die Rezeption des Textes zu sein scheinen. Prioritäten können zum Beispiel Einschaltquoten, Witzigkeit oder das Auslösen von Lachen beim Publikum sein. Bei Synchronisationen kann auch das Zusammenspiel zwischen den Worten und anderen Komponenten wie der Lippsynchronität eine große Rolle spielen (vgl. Zabalbeascoa 1996: 243ff). Das Bild kann bei der Übersetzung aber nicht nur eine Einschränkung bedeuten, es kann auch zum besseren Verständnis der Szene beitragen (vgl. Martínez-Sierra 2006: 294).

Daraus geht auch hervor, dass der Stellenwert der Äquivalenz je nach Produktion sehr unterschiedlich ausfällt. In einigen Fällen ist Äquivalenz eine Hauptpriorität, in anderen ist es wichtig, dass der Text nicht äquivalent ist. In wiederum anderen Fällen kann es völlig irrelevant sein, ob der Text Äquivalenz aufweist oder nicht (vgl. Zabalbeascoa 1996: 247f). Eine Priorität kann global, also für den ganzen Text, oder lokal nur für einen bestimmten Teil des Textes gelten (vgl. Zabalbeascoa 1996: 244).

Zabalbeascoa (1996: 251ff) teilt witzige Elemente in audiovisuellen Medien in sechs Kategorien ein, die eine unterschiedlich große Herausforderung bei der Übersetzung darstellen. Bei der internationalen Komik (*international joke*) spielen weder die Eigenheiten einer bestimmten Sprache noch kulturabhängiges Wissen eine große Rolle. Da dies kaum für alle Sprachen und Kulturen gelten kann, macht es Sinn, sich nur auf das für die jeweilige Übersetzung relevante Sprachenpaar zu konzentrieren, und statt von der internationalen Komik von der binationalen Komik (*binational joke*) zu sprechen.

Komik, die sich auf ein Element der nationalen Kultur oder auf eine nationale Institution bezieht (*national-culture-and-institutions joke*), kann für ausländisches Publikum ein Verständnisproblem bedeuten, wenn es diese Elemente nicht zuordnen kann. Deshalb kann es bei der Übersetzung eine gute Idee sein, sie für die Zielkultur zu adaptieren, um sicherzugehen, dass die komischen Elemente von den RezipientInnen verstanden werden.

Außerdem haben unterschiedliche Kulturen oft verschiedene Arten, mit Komik umzugehen, was sich auch in witzigen Szenen zeigen kann (*national-sense-of-humour joke*). So ist es zum Beispiel nicht in jeder Kultur gleich üblich, über sich selbst oder andere zu lachen.

Diese Art von Komik stellt eine besondere Herausforderung für ÜbersetzerInnen und ZuseherInnen dar.

Bei der sprachabhängigen Komik (*language-dependent jokes*) basiert die Komik auf sprachlichen Phänomenen, wie zum Beispiel Homophonie, Polysemie oder Zeugma. Die Herausforderung bei der Übersetzung liegt hierbei normalerweise nicht auf der kulturellen Seite, sondern auf den linguistischen Eigenheiten der jeweiligen Sprache. Sind Ausgangs- und Zielsprache miteinander verwandt, kann dies die Aufgabe erleichtern.

Bei der visuellen Komik (*visual jokes*) spielt das, was auf dem Bildschirm gesehen wird, eine große Rolle. Sie kann nur auf den Bildern basieren oder auf der Kombination aus visuellen und sprachlichen Elementen.

Außerdem können mehrere der genannten Formen gemeinsam auftreten, was Zabala-beascoa (1996: 254) als komplexe Komik (*complex joke*) bezeichnet.

Die Hauptfrage, die sich demnach bei der Übersetzung von humorvollen Szenen stellt, ist, was als wichtiger betrachtet werden sollte, eine möglichst genaue Wiedergabe des Ausgangstextes oder die Erzeugung von Komik (vgl. Vandaele 2010: 151). Bleibt der Zieltext sehr nahe am Ausgangstext, birgt dies das Risiko, dass er das Zielpublikum vielleicht nicht zum Lachen bringt. Eine stärkere Abänderung wird möglicherweise als lustiger empfunden, entfernt sich mitunter aber weit von dem, was der / die AutorIn des Ausgangstextes gesagt beziehungsweise geschrieben hat.

Da es sich bei den Analysebeispielen der vorliegenden Arbeit durchwegs um Abweichungen von der sprachlichen Norm handelt, haben die Inkongruenztheorien in diesem Zusammenhang die größte Relevanz.

5. Wortspiele

Wortspiele sind die Form von Humor, die in der Linguistik wohl die größte Aufmerksamkeit bekommen hat (vgl. Attardo 1994: 108). Sie sind außerdem ein viel diskutiertes Thema in der Fachliteratur unterschiedlichster Disziplinen (vgl. Delabastita 1993: 56).

Während „Wortspiel“ der am häufigsten verwendete Terminus zu sein scheint (z. B. bei Heibert 1993; Tęcza 1997), wird in anderen Publikationen mit dem Begriff „Sprachspiel“ (z. B. Grassegger 1985) gearbeitet. Dabei ist allerdings Vorsicht geboten, da „Sprachspiel“ in Wittgensteins Sprachspieltheorie mit einer anderen Bedeutung verwendet wird (vgl. Tęcza 1997: 3). Delabastita (1993: 57) definiert Wortspiele (*wordplay*) wie folgt:

Wordplay is the general name indicating the various textual phenomena (i.e. on the level of performance or *parole*) in which certain features inherent in the structure of the language used (level of competence or *langue*) are exploited in such a way as to establish a communicatively significant, (near)-simultaneous confrontation of at least two linguistic structures with more or less dissimilar meanings (signifieds) and more or less similar forms (signifiers).

Diese Definition beinhaltet mehrere Merkmale von Wortspielen, die in der Fachliteratur immer wieder angeführt werden: Es geht um sprachliche Elemente, die trotz ähnlicher Form unterschiedliche Bedeutungen aufweisen und dabei einen kommunikativen Zweck erfüllen. Es ist außerdem charakteristisch für Wortspiele, dass sie eine Abweichung der üblichen Art zu kommunizieren darstellen, gleichzeitig aber trotzdem der Kommunikation dienen (vgl. Hausmann 1974: 6). Um ein Wortspiel eindeutig von einem Fehler unterscheiden zu können, braucht es ein Signal, das die Absicht des Senders / der Senderin klar erkennbar macht. Das kann zum Beispiel durch nonverbale Elemente oder eine grafische Hervorhebung im Text geschehen. Auch der jeweilige sprachliche oder aktuelle Kontext kann das Wortspiel signalisieren (vgl. Hausmann 1974: 15f). Ob ein Wortspiel verstanden wird oder nicht, hängt aber auch vom Vorwissen der EmpfängerInnen ab (vgl. Heibert 1993: 110). Dazu zählt auch das Wissen, dass Wortspiele in gewissen Textsorten oder an bestimmten Textstellen, wie zum Beispiel in Witzen oder Buchtiteln, mit einer höheren Wahrscheinlichkeit auftreten als in anderen Passagen (vgl. Delabastita 1993: 130).

Das Wortspiel wird als rhetorisches Mittel eingesetzt, um beim Publikum eine bestimmte Wirkung zu erzielen. Es kann dabei unterschiedliche Funktionen erfüllen. Die häufigste Funktion von Wortspielen ist die Komik. Was tatsächlich als witzig betrachtet wird, hängt aber von der subjektiven Betrachtung der EmpfängerInnen ab. Eine weitere Funktion von Wortspielen ist die Persuasion. Sie dient der Meinungsäußerung und Überzeugung und tritt vor allem in der Werbung und Wahlwerbung auf. Außerdem können Wortspiele zur Argumentation verwendet werden, was zum Beispiel von Predigern oder Philosophen genutzt wurde. Auch die Poetik kann einen wichtigen Grund für den Einsatz eines Wortspieles darstellen. Im Gegensatz zu Komik und Persuasion, die als empfängerbezogene Appellfunktionen betrachtet werden können, handelt es sich bei der Poetik um eine senderbezogene Kundgabefunktion. Die Argumentation erfüllt sowohl eine Appell- als auch eine Kundgabefunktion. Sehr oft verfolgt ein Wortspiel nicht nur einen einzigen Zweck, sondern kombiniert mehrere davon (vgl. Heibert 1993: 116ff).

Zusätzlich können Wortspiele zur Charakterisierung der Figuren beitragen, je nachdem, welche Wortspiele von bestimmten Personen wie oft gemacht werden. So wurden phonetische Wortspiele in der klassischen Literatur (z. B. bei Shakespeare) immer wieder dazu verwendet, den niedrigen sozialen Rang einer Figur aufzuzeigen. Im Gegensatz dazu ließen

semantische Wortspiele auf einen höheren Rang und Bildungsgrad schließen (vgl. Delabastita 1993: 139ff). Im Fall von der in dieser Arbeit besprochenen Figur Ziva David stellen die Wortspiele ebenfalls eine wichtige Eigenschaft ihrer Persönlichkeit dar. Sie sagen allerdings nichts über ihre Intelligenz oder ihren Bildungsgrad aus, sondern weisen viel mehr auf ihren Migrationshintergrund und die damit verbundene Mehrsprachigkeit hin.

5.1 Kategorisierung von Wortspielen

Es wurden bereits viele Versuche unternommen, Wortspiele in unterschiedliche Kategorien einzuteilen. In diesem Kapitel werden nur ein paar der Gliederungen näher vorgestellt.

Hausmann (1974) schlägt eine sehr detaillierte Einteilung von Wortspielen in unterschiedliche Kategorien und Subkategorien vor. Grundlegend geht er davon aus, dass Wortspiele auf Homonymie, Homophonie oder Paronymie basieren können (vgl. Hausmann 1974: 126). Homonymie bezeichnet dabei Ausdrücke, die identisch klingen und geschrieben werden, aber unterschiedliche Bedeutungen haben. Ist nur der Klang identisch, handelt es sich um Homophonie (vgl. Hausmann 1974: 60f). Unter Paronymie versteht Hausmann

diejenige Gemeinsamkeit an Phonemen oder phonologischen Merkmalen zwischen zwei Sequenzen, die bei gleichzeitiger Divergenz von Phonemen oder Merkmalen ausreicht, zwei Isotopien im Wortspiel zu konnektieren (Hausmann 1974: 61-62).

Bei Paronymie sind Schreibweise und Klang also nicht identisch, einander aber so ähnlich, dass von den RezipientInnen eines Wortspiels eine Verbindung zwischen ihnen hergestellt werden kann.

Weiters unterscheidet er zwischen horizontalen und vertikalen Wortspielen. Horizontal bedeutet, dass der Ausdruck mehrmals mit verschiedenen Bedeutungen erwähnt wird. Bei einem vertikalen Wortspiel wird nur ein Ausdruck genannt. Dieser übermittelt aber mehrere Bedeutungen gleichzeitig. Das macht das vertikale Wortspiel zur sprachökonomischeren der beiden Formen (vgl. Hausmann 1974: 16ff).

Leopold Wurth war 1895 einer der ersten, die eine genaue Analyse von Wortspielen durchführten. Dabei arbeitete er mit den Werken von Shakespeare und teilte die darin vorkommenden Wortspiele in Sinn- und Klangspiele ein, wobei Sinnspiele auf Polysemie basieren und Klangspiele auf Homonymie / Homographie und Paronymie (vgl. Wurth 1895, zitiert nach Grassegger 1985: 22f). Mit denselben Begriffen arbeitet auch Grassegger (1985: 33) und unterscheidet wie folgt:

Zu den Sinnspielen werden sicher jene Sprachspiele zu zählen sein, die auf wörtlicher Interpretation von Redewendungen und auf lexikalischer Plurivalenz (Polysemie, Homonymie) beruhen. Weiters diejenigen Fälle von (vollständiger, partieller und Quasi-) Homophonie, die semantisch akzentuiert sind. Semantisch nicht-akzentuierte Homophonien, Versprecher und andere Lautspielereien gehören demnach zu den Klangspielen.

Die Frage nach der semantischen Akzentuiertheit geht auf Wagenknecht (1965) zurück und bezieht sich darauf, ob neben dem Klang auch die Bedeutung der Ausdrücke eine Rolle spielt oder nicht (vgl. Grassegger 1985: 33). Außerdem arbeitet Grassegger (1985: 33f), basierend auf der Terminologie von Rothe (1974), mit der Einteilung in textinterne und textexterne Sprachspiele, je nachdem, ob ihr Inhalt nur aus dem Text oder auch aus nonverbalen Elementen entsteht.

Tęcza (1997: 17f) spricht von Wortspielen im engeren Sinne, wenn sie auf Homonymie, Homophonie oder Paronymie basieren. Alle anderen Ausdrucksweisen metasprachlicher Information, die beabsichtigter Weise von der sprachlichen Norm abweichen, bezeichnet er als Wortspiele im weiteren Sinne. Diese Einteilung wird die Grundlage sein, auf der die Analyse dieser Arbeit aufbaut.

Auch Heibert (1993: 151) fasst Homonymie, Homophonie und Paronymie zu einer bestimmten Art von Wortspiel zusammen und bezeichnet diese als Komplexe-Text-Spiele. Sie haben die Gemeinsamkeit, dass eine Anomalie zwischen Inhalts- und Ausdrucksseite der Zeichen besteht. Dem gegenüber stellt er Ausdrucksanomalien, die zum Beispiel durch eine unübliche Kombination normaler Ausdrücke entstehen.

Eine Zweiteilung auf ganz anderer Ebene führt Delabastita (1993: 123ff) an. Er spricht von *character-puns* / *personal puns*, wenn sich die Figur dessen bewusst ist, dass sie gerade ein Wortspiel äußert. Dem gegenüber stellt er *author-puns* / *auctorial puns*, die nur vom Autor / von der Autorin beabsichtigt sind, nicht aber von der Figur. Auch auf der Empfängerseite unterscheidet er zwischen *overt puns*, die von den Figuren auf der Bühne wahrgenommen werden, und *covert puns*, die nur vom Publikum, nicht aber von den Figuren im Stück, als Wortspiele erkannt werden.

Janich (⁶2013: 205ff) betrachtet Sprachspiele im Kontext der Werbesprache. Ihre Kategorisierung umfasst Wortspiele, Kontextspiele und Referenzspiele. Als Wortspiel bezeichnet sie Formen, die von der sprachlichen Norm abweichen. Dies kann auf phonetischer, morphologischer, syntaktischer, phraseologischer oder auf grafischer und orthografischer Ebene geschehen. Außerdem kann es zu einer ungewöhnlichen Kombination sprachlicher Formen kommen. Bei Kontextspielen hingegen werden „Erwartungen der Rezipienten verletzt, die sich auf den Zusammenhang von Textinhalt und Kontext / Situation / Textsorte beziehen“ (Janich ⁶2013: 209). Dazu zählt zum Beispiel eine bewusste Abweichung von den üblichen Textsortenkonventionen. Als Referenzspiele bezeichnet sie all jene Formulierungen, die die Referenzerwartung der RezipientInnen nicht erfüllt. Das kann zum Beispiel der Fall sein, wenn sich Text und Bild auf witzige Art und Weise ergänzen (vgl. Janich ⁶2013: 209f).

Die Analyse im Rahmen dieser Arbeit wird sich auf Tęczas (1997: 17f) Einteilung stützen, wobei die von ihm vorgeschlagene Zweiteilung auf drei Kategorien aufgesplittet wird (siehe Kapitel 8).

5.2 Übersetzbarkeit von Wortspielen

Wortspiele stellen bei der Übersetzung eine große Herausforderung dar. Immer wieder wurde in der Forschung die Frage gestellt, ob Wortspiele überhaupt übersetzbar seien (vgl. z. B. Grassegger 1985: 35f; Heibert 1993: 155). Delabastita (1993: 173ff) gibt einen zusammenfassenden Überblick über die unterschiedlichen Meinungen zu dieser Problematik. Während manche der Auffassung sind, dass es zu den wichtigsten Eigenschaften eines Wortspieles gehört, nicht übersetzt werden zu können, geben andere zu, dass eine Übersetzung in Ausnahmefällen durchaus möglich ist. Bei dieser Diskussion muss allerdings berücksichtigt werden, dass Übersetzung beziehungsweise Translation nicht immer gleich definiert wird. So wird die Unmöglichkeit der Übersetzung teilweise damit argumentiert, dass ein Wortspiel nicht wörtlich wiedergegeben werden kann, sondern durch ein anderes Wortspiel ersetzt werden muss, und somit nicht übersetzt wird. Für andere stellt dieses Ersetzen eine Vorgangsweise beim Übersetzen dar und wird als Teil dieses Prozesses betrachtet. Delabastita (1993: 183) selbst spricht sich gegen die Zweiteilung in „übersetzbar“ und „nicht übersetzbar“ aus, und empfindet es als sinnvoller, den Grad der Übersetzbarkeit auszumachen.

Eine Schwierigkeit beim Übertragen von Wortspielen in eine andere Sprache besteht darin, dass Wortspiele sehr eng an die Strukturen der Ausgangssprache geknüpft sind. Auch die kulturelle Komponente von Wortspielen darf nicht außer Acht gelassen werden. Diese Kombination macht es für Menschen mit einer anderen Muttersprache als der Ausgangssprache des Wortspieles oft schwer, dieses überhaupt vollständig zu verstehen (vgl. Heibert 1993: 155). Bei der Synchronisation von Wortspielen kommt außerdem erschwerend hinzu, dass die ÜbersetzerInnen durch das eingeblendete Bild und die damit verbundenen zeitlichen Vorgaben eingeschränkt werden (vgl. Delabastita 1993: 228).

Eine Verwandtschaft der Ausgangs- und Zielsprache kann beim Übersetzen ein Vorteil sein (vgl. Freidhof 1990: 209). Nichtsdestotrotz erfordert die Übertragung von Wortspielen aus einer Sprache in eine andere eine hohe Kreativität der ÜbersetzerInnen (vgl. Grassegger 1985: 9). Viele Analysen, wie beispielsweise die von Heibert (1993), zeigen aber, dass eine zufriedenstellende Übersetzung von Wortspielen in vielen Fällen durchaus möglich ist.

5.3 Strategien für die Translation von Wortspielen nach Delabastita

Delabastita (1993: 191ff) arbeitete neun Strategien heraus, die bei der Übersetzung von Wortspielen (*Puns*) herangezogen werden können: *Pun* → *Pun* (Wortspiel → Wortspiel), *Pun* → *Non-Pun* (Wortspiel → Nicht-Wortspiel), *Pun* → *Punoid* (Wortspiel → ähnliches rhetorisches Mittel), *Pun* → *Zero* (Wortspiel → Null), *Direct Copy: Pun Source Text = Pun Target Text* (Direkte Kopie: Wortspiel Ausgangstext = Wortspiel Zieltext), *Transference: Pun Source Text = Pun Target Text* (Übertragung: Wortspiel Ausgangstext = Wortspiel Zieltext), *Non-Pun* → *Pun* (Nicht-Wortspiel → Wortspiel), *Zero* → *Pun* (Null → Wortspiel), und *Editorial Techniques* (redaktionelle Techniken).

Bei der Strategie Wortspiel → Wortspiel wird ein Wortspiel der Ausgangssprache in ein Wortspiel der Zielsprache umgewandelt. Es kann sich dabei allerdings um eine andere Art von Wortspiel handeln. Das Wortspiel der Zielsprache kann anders strukturiert sein oder einem anderen semantischen Feld angehören als das der Ausgangssprache.

Wortspiel → Nicht-Wortspiel kann bedeuten, dass die Doppeldeutigkeit des Inhaltes übertragen wird, allerdings nicht in der Form eines Wortspiels. Eine zweite Möglichkeit, diese Strategie umzusetzen, ist die Wiedergabe einer Bedeutung, während die zweite Bedeutung weggelassen wird.

Bei Wortspiel → ähnliches rhetorisches Mittel wird der Inhalt des Wortspiels des Ausgangstextes im Zieltext mithilfe eines anderen rhetorischen Mittels (z. B. Alliteration, Reim, Wiederholung, Ironie usw.) wiedergegeben.

Bei der Strategie Wortspiel → Null wird das Wortspiel im Zieltext komplett weggelassen, dessen Inhalt also überhaupt nicht ausgedrückt.

Bei den Strategien Direkte Kopie: Wortspiel AT = Wortspiel ZT und Übertragung: Wortspiel AT = Wortspiel ZT werden Elemente der Ausgangssprache in der Zielsprache übernommen, obwohl sie in dieser normalerweise nicht vorkommen. Der Unterschied zwischen den beiden Vorgehensweisen liegt darin, dass bei der Direkten Kopie der *signifiant* (die Form) des ausgangssprachlichen Ausdrucks übernommen wird und bei der Übertragung der *signifié* (die Bedeutung).

Bei Nicht-Wortspiel → Wortspiel und Null → Wortspiel handelt es sich in den meisten Fällen um Kompensationsstrategien, die dazu dienen, ein Wortspiel an einer Stelle einzufügen, an der im Ausgangstext keines war, um eine vorhergehende Auslassung auszugleichen.

Mit redaktionellen Techniken sind zum Beispiel das Einfügen von erklärenden Fußnoten oder Kommentaren gemeint. Sie sind somit nur für schriftliche Texte geeignet und für eine Synchronisation nicht relevant.

Die Entscheidung, welche Strategie verwendet wird, hängt nicht nur von den theoretischen Übersetzungsmöglichkeiten, sondern auch von den zum jeweiligen Zeitpunkt in der Zielkultur geltenden Normen, ab (Delabastita 1993: 313ff).

In den folgenden Beispielen (siehe Kapitel 8) wird analysiert, welche dieser Strategien in den jeweiligen Szenen umgesetzt wurde. Für einen genauen Überblick über alle Beispiele und die relevanten Aspekte der Analyse steht im Anhang eine Übersichtstabelle zur Verfügung.

6. Phraseologie und ihre Übersetzung

Phraseologie wird normalerweise als Unterdisziplin der Lexikologie betrachtet und erforscht Wortkombinationen (vgl. Granger / Meunier 2008: XIX). Die Phraseologie steht in engem Zusammenhang mit anderen Disziplinen, beispielsweise der Morphologie. So stellt sich unter anderem die Frage, ob Komposita (z. B. *high school*, *father-in-law*) oder bestimmte Präpositionen (z. B. *due to*), Adverbien (z. B. *in fact*) oder Konjunktionen (z. B. *even if*) bereits als zwei Wörter und somit als Wortkombinationen betrachtet werden oder nicht. In vergangenen Publikationen wurden diese auf unterschiedliche Art und Weise behandelt (vgl. Granger / Paquot 2008: 32f).

Die verwendete Terminologie geht ebenfalls weit auseinander, was einerseits damit zusammenhängt, dass die Phraseologie eine relativ neue Sparte der Sprachwissenschaft darstellt. Andererseits beschäftigen sich unterschiedlichste Disziplinen mit dieser Thematik, was eine einheitliche Verwendung der Termini noch schwieriger macht (vgl. Sinclair 2008: XVIff). Während es zum Beispiel in der osteuropäischen Forschung üblich ist, nur fixe Wendungen wie Redewendungen oder Sprichwörter als Untersuchungsgegenstand der Phraseologie zu betrachten, wird die Disziplin im anglo-sächsischen Raum auf jede Form von Kollokationen ausgeweitet (vgl. Granger / Paquot 2008: 27f).

Auch die Verwendung der Begriffe „Phraseologismus“ und „Idiom“ ist nicht einheitlich. In der britischen und amerikanischen Forschung gilt „Idiom“ häufig als Überbegriff für alles Phraseologische. In sowjetischen Arbeiten wird traditionell genau umgekehrt vorgegangen und „Phraseologismus“ als Überbegriff verwendet, während „Idiom“ eine bestimmte Art der phraseologischen Einheit bezeichnet (vgl. Gläser 1986: 54). Im Deutschen haben sich „Phraseologismus“ als Oberbegriff und „Phraseologie“ als Bezeichnung des wissenschaftli-

chen Feldes durchgesetzt. „Idiom“ wird häufig als Unterbegriff zu „Phraseologismus“ verwendet (vgl. Burger et al. 2007: 1ff). Auf diese Art und Weise wurden die Benennungen auch in der vorliegenden Arbeit übernommen.

Viele der ersten Arbeiten zur Phraseologie gehen auf ForscherInnen aus der Sowjetunion und anderen osteuropäischen Staaten zurück. Darin wird die Phraseologie als Kontinuum dargestellt, in dem die unterschiedlichen Formen von Wortkombinationen nach ihrer Fixiertheit geordnet werden. Je fixer die Wortkombinationen sind, als umso typischer und zentraler werden sie in dieser Tradition für die Forschung angesehen (vgl. Granger / Paquot 2008: 28f).

Eine ganz andere Vorgehensweise verfolgt Sinclair (1987). Er untersucht die Häufigkeit, in der bestimmte Wortkombinationen auftreten, anhand eines Korpus. Dabei inkludiert er auch solche, die bei früheren Forschungen als nicht fixiert genug für die Phraseologie betrachtet wurden, die aber häufiger auftreten als beispielsweise Redewendungen oder Sprichwörter (vgl. Granger / Paquot 2008: 29).

Burger et al. (1982: 1) definieren eine Wortkombination als phraseologisch, wenn „(1) die Wörter eine durch die syntaktischen und semantischen Regularitäten der Verknüpfung nicht voll erklärbare Einheit bilden, und wenn (2) die Wortverbindung in der Sprachgemeinschaft, ähnlich wie ein Lexem, gebräuchlich ist“. Treffen (1) und (2) auf die Wortverbindung zu, bezeichnen sie diese als Phraseologismen im engeren Sinne, während auf Phraseologismen im weiteren Sinne nur (2) zutrifft (vgl. Burger et al. 1982: 2). Diese relativ breit gefasste Definition wird in der vorliegenden Arbeit verwendet.

Weiters unterscheiden Burger et al. (1982: 4) Phraseologismen nach ihrer Motivierbarkeit. Lässt sich die Bedeutung eines Phraseologismus von der wörtlichen Bedeutung der einzelnen Wörter in der Wortverbindung herleiten, benennen sie diese als direkt motivierbare Phraseologismen (z. B. *Dank sagen*). Kann die phraseologische Bedeutung nicht durch alle Teile, sondern nur durch einen Teil der Wortverbindung verstanden werden, handelt es sich um teilmotivierbare Phraseologismen (z. B. *zittern wie Espenlaub*). Metaphorisch motivierbare Phraseologismen hingegen sind nur durch die figurative Bedeutung der Wortkombination herleitbar (z. B. *das fünfte Rad am Wagen sein*). Lässt sich von der wörtlichen Bedeutung der Elemente der Wortverbindung überhaupt nicht auf die phraseologische Bedeutung schließen, bezeichnen sie diese als unmotivierbare Phraseologismen (z. B. *an jemandem einen Narren gefressen haben*).

Naciscione (2010) spricht hingegen nicht von Phraseologismen sondern von phraseologischen Einheiten (*phraseological units*) und definiert diese als „a stable, cohesive combi-

nation of words with a fully or partially figurative meaning” (Naciscione 2010: 8). Sie schließt also all jene Wortkombinationen aus, die keine figurative Bedeutung haben. Als *base form* einer phraseologischen Einheit bezeichnet sie die Form, die außerhalb eines bestimmten Kontextes, zum Beispiel in Wörterbüchern, angeführt wird. Was die Verwendung der phraseologischen Einheiten betrifft, unterscheidet sie zwischen *core use* und *instantial stylistic use*. *Core use* bedeutet, dass sie in ihrer üblichsten, vorhersehbaren Form auftreten, was sie für die meisten SprecherInnen verständlich macht. Die phraseologische Einheit weicht fast nicht von ihrer *base form* ab. Sie wird stilistisch nicht verändert, sondern nur grammatikalisch an den jeweiligen Satz angepasst. Im Gegensatz dazu, wird eine phraseologische Einheit beim *instantial stylistic use* passend zum gegebenen Kontext abgeändert. Es handelt sich dabei um eine neue Verwendung der phraseologischen Einheit, die an den einzelnen vorliegenden Fall angepasst wird. Dadurch bekommt sie eine neue Bedeutung und ihre stilistische Wirkung wird verändert (vgl. Naciscione 2010: 35ff).

Phraseologismen sind häufig insofern polysem, als dass sie eine wörtliche und eine übertragene Bedeutung aufweisen. Letztere basiert in den meisten Fällen auf Metaphern oder Metonymie. Außerdem sind viele Phraseologismen Synonyme von nicht-phraseologischen Ausdrücken, von denen sie sich nur auf stilistischer Ebene unterscheiden (z. B. *to advance – to gain ground*) (vgl. Gläser 1986: 26ff).

Im Laufe der Zeit wurden bereits unterschiedlichste Kategorisierungen von Phraseologismen vorgenommen. Diese basieren auf syntaktischen, semantischen oder pragmatischen Kriterien. Einige ForscherInnen arbeiten auch mit strukturesemantischen Klassifikationen, die sowohl Syntax als auch Semantik berücksichtigen (vgl. Burger et al. 1982: 21ff).

Je nach Textsorte und Kontext können Phraseologismen in einem Text eine Vielzahl von unterschiedlichen Funktionen erfüllen. Sie können unter anderem dazu dienen, die Aufmerksamkeit der LeserInnen zu wecken, eine Argumentation zu unterstützen oder eine Figur zu beschreiben. Es ist allerdings nicht möglich, einzelne Phraseologismen einer bestimmten Funktion zuzuordnen, da ein und derselbe Phraseologismus in verschiedenen Texten für unterschiedliche Zwecke eingesetzt werden kann (vgl. Filatkina 2007: 144ff).

Das Auftreten von Phraseologismen hängt auch von der gesprochenen Varietät ab. So sind zum Beispiel im Deutschen viele Phraseologismen nur in bestimmten Regionen bekannt, während sie in anderen nicht verwendet werden. Außerdem arbeiten Dialekte oft mit anderen Bildern als die Standardsprache. Auch auf individueller Ebene unterscheidet sich die Sprechweise mehrerer Personen voneinander, da nicht jeder Sprecher / jede Sprecherin einer Gemeinschaft dieselben Phraseologismen kennt und verwendet (vgl. Piirainen 2007: 530ff).

Obwohl Phraseologismen in allen in dieser Disziplin erforschten Sprachen verwendet werden, treten sie nicht in jeder Sprache gleich auf. So gibt es in unterschiedlichen Sprachen Präferenzen für verschiedene Arten von Wortkombinationen. Außerdem sind die Phraseologismen selbst stark kulturabhängig, da sie auf Bildern, Gewohnheiten und Traditionen der jeweiligen Kultur aufbauen (vgl. Colson 2008: 193).

Piirainen (2008: 210ff) erarbeitet fünf Arten von kulturellen Elementen, die in Phraseologismen einfließen können. Die Kulturgebundenheit kann sich zum Beispiel insofern zeigen, als dass der Phraseologismus auf einem Text wie der Bibel oder einem Märchen basiert (= *textual dependence*). Des Weiteren spricht sie von sogenannten *pre-scientific conceptions of the world* und meint damit unter anderem Elemente aus dem Volksglauben, der Volksmedizin oder dem Aberglauben. Dazu zählt zum Beispiel die Redensart „jemandem läuft die Galle über“, die auf die Temperamentenlehre zurückgeht. Außerdem können kulturelle Symbole in Phraseologismen eine wichtige Rolle spielen. Die Farbe Weiß wird beispielsweise oft mit Reinheit oder Moral in Verbindung gebracht. Auch materielle Güter, die in einer bestimmten Kultur von besonderer Bedeutung sind, finden sich immer wieder in Phraseologismen. Piirainen nennt hier unter anderem das Beispiel *to see the light at the end of the tunnel* (*das Licht am Ende des Tunnels sehen*). Zu guter Letzt führt sie die Kulturgebundenheit sozialer Interaktionen (*aspects of culture-based social interaction*) an, die sich ebenfalls in Phraseologismen manifestieren können. Dazu zählen zum Beispiel die Beschreibung von Gesten und Anspielungen auf traditionelle Genderrollen oder Tabus. Bei dieser Einteilung gilt es allerdings zu beachten, dass kulturelle Elemente in mehrere Gruppen gleichzeitig fallen können. Außerdem weist Piirainen (2008: 218f) darauf hin, dass Phraseologismen mitunter auf traditionellen, früheren Werten beruhen, die nicht mit den aktuellen Weltanschauungen der betroffenen Gesellschaft gleichgesetzt werden dürfen.

Die Schwierigkeit bei der Übersetzung von Phraseologismen besteht darin, diese zu erkennen und zu verstehen und dann in einem weiteren Schritt mit einer für die Zielsprache passenden Formulierung zu übertragen (vgl. Colson 2008: 199f). Besondere Vorsicht ist hier bei sogenannten „falschen Freunden“ geboten, die in zwei Sprachen zwar gleich aufgebaut sind, aber unterschiedliche Bedeutungen aufweisen, z. B. *reden wie ein Buch* (viel reden) im Vergleich zu *hablar como un libro* (klug reden) (vgl. Wotjak 1992: 45, zitiert nach Korhonen 2007: 584).

Vor allem Redewendungen können oft nicht wörtlich übersetzt werden. Trotzdem fällt auf, dass viele fixe Formulierungen in mehreren Sprachen existieren. Das hängt unter ande-

rem damit zusammen, dass diese oft aus dem Griechischen, Lateinischen oder Hebräischen in moderne europäische Sprachen übernommen wurden (vgl. Colson 2008: 199).

Burger et al. (1982: 309) schlagen drei Arten vor, wie Phraseologismen übersetzt werden können. Existiert der gleiche Phraseologismus mit derselben Bedeutung auch in der Zielsprache, kann der Phraseologismus der Ausgangssprache wörtlich übersetzt werden. Außerdem gibt es die Möglichkeit, ihn durch einen anderen gleichbedeutenden Phraseologismus zu ersetzen oder den Inhalt nicht-phraseologisch auszudrücken.

Es kann auch vorkommen, dass ein Phraseologismus von den AutorInnen bewusst verändert wird, was eine Übersetzung noch herausfordernder macht (vgl. Burger et al. 1982: 311). Dies ist auch in den behandelten Analysebeispielen der Fall.

7. NCIS (Navy CIS)

NCIS ist eine US-amerikanische Krimiserie von Donald P. Bellisario und Don McGill, die vom Sender CBS ausgestrahlt wird. Die erste Folge wurde 2003 gezeigt (vgl. W: NCIS); momentan läuft in den USA die 18. Staffel (vgl. TVG). Im deutschsprachigen Fernsehen werden die Folgen der 17. Staffel von *Navy CIS* (so der deutsche Titel) aktuell auf SAT.1 ausgestrahlt (vgl. SAT.1).

Die deutsche Fassung wird von der Arena Synchron GmbH in Berlin synchronisiert. Das Dialogbuch stammt von Martina Marx, Claudia Sander und Theodor Dopheide. Als Synchronregisseure und –regisseurinnen waren Theodor Dopheide, Norman Matt, Ralph Beckmann, Natascha Schaff und Stefan Fredrich tätig (vgl. DSK).

NCIS ist die Abkürzung für *Naval Criminal Investigative Service*, eine Ermittlungseinheit, die für Kriminalfälle im Zusammenhang mit der US-Navy und deren Mitgliedern zuständig ist (vgl. CBS). Die Behörde ist nicht nur Teil der Serie, sie existiert tatsächlich. Beim realen NCIS sind ca. 2.000 Menschen, verteilt auf über 190 Standorte, angestellt (vgl. NCIS).

Die Serie ist in den USA seit 2009 die am meisten gesehene Fernsehserie, die einem Drehbuch folgt (vgl. W: NCIS). Insgesamt wird sie auf über 200 Märkten in mehr als 60 Sprachen ausgestrahlt. *NCIS* wurde in der Kategorie *Drama* bereits mehrmals mit dem Internationalen Publikumspreis beim *Festival International de Télévision de Monte Carlo* ausgezeichnet. Dieser Preis wird jährlich an die Drama-Serie vergeben, die im vergangenen Jahr weltweit die höchsten Einschaltquoten erreichte (vgl. CBS 2).

Humor spielt in der Serie eine sehr wichtige Rolle. Viele Figuren weisen eine bestimmte Eigenheit auf, die dazu dient, komische Situationen zu erzeugen. Bei der israelischen Agentin Ziva David sind dies ihre Unsicherheiten in der englischen Sprache, die dazu führen,

dass sie immer wieder Wörter oder Redewendungen verwechselt beziehungsweise unüblich formuliert. Diese (eigentlich falschen) Ausdrücke werden von Fans der Serie oft als *Zivaisms* bezeichnet (vgl. Villers 2014: 260ff) und stellen die Analysebeispiele dieser Arbeit dar.

7.1 Hauptfiguren

Im Folgenden werden die Hauptfiguren der Serie kurz beschrieben. Die Namen der SchauspielerInnen und SynchronsprecherInnen wurden von der Deutschen Synchronkartei übernommen (vgl. DSK).

7.1.1 Leroy Jethro Gibbs (G)

Schauspieler: Mark Harmon

Synchronsprecher: Wolfgang Condrus

Gibbs ist ein ehemaliger Marine und der Leiter dieses NCIS-Teams. Er spricht nicht gerne, hat aber für jede Situation eine (ungeschriebene) Regel, deren Einhaltung er vom Team voraussetzt. Seine erste Frau und die gemeinsame Tochter wurden ermordet, während er als Marine im Einsatz war. Er hat danach noch drei Mal geheiratet, die Ehen wurden aber alle wieder geschieden (vgl. W: Figuren).

7.1.2 Ziva David (Z)

Schauspielerin: Cote de Pablo

Synchronsprecherin: Maria Koschny

Ziva wird anfangs der dritten Staffel als Mossad-Verbindungsoffizierin ins Team aufgenommen. Sie ist die Tochter des Mossad-Direktors und war während ihrer Geheimdiensttätigkeiten auf Spionage und Auftragsmorde spezialisiert. Im Laufe der Zeit entwickelt sie eine immer enger werdende Beziehung zu Tony (vgl. W: Characters).

7.1.3 Anthony „Tony“ DiNozzo (T)

Schauspieler: Michael Weatherly

Synchronsprecher: Norman Matt

Vor seiner Arbeit beim NCIS war Tony bei der Mordkommission in Baltimore tätig. Er gibt sich gerne als Frauenheld aus und hat immer ein Filmzitat oder einen frechen Spruch auf Lager, was oft zu unterhaltsamen Wortgefechten mit Ziva führt. Außerdem lässt er sich immer wieder neue (meist wenig schmeichelhafte) Spitznamen für McGee einfallen (vgl. W: Characters).

7.1.4 Timothy „Tim“ McGee (M)

Schauspieler: Sean Murray

Synchronsprecher: Marius Clarén⁵

Nach einigen Gastauftritten wird Tim am Ende der zweiten Staffel offiziell ins Team aufgenommen. Er hat mehrere Studien abgeschlossen, unter anderem Computerforensik am MIT, und ist, gemeinsam mit Abby, für all das zuständig, wofür IT-Kenntnisse auf hohem Niveau erforderlich sind. Außerdem verfasst er unter dem Pseudonym Thom E. Gemcity Kriminalromane (vgl. W: Characters).

7.1.5 Abigail „Abby“ Sciuto (A)

Schauspielerin: Pauley Perrette

Synchronsprecherin: Antje von der Ahe

Abby ist die Forensikwissenschaftlerin im Team. Sie hilft in ihrer Freizeit bei sozialen Projekten mit und wird schnell emotional. Abby sticht auch durch ihren Goth-Kleidungsstil heraus. Außerdem ist sie sehr aktiv, was möglicherweise auch mit ihrer Energy Drink-Abhängigkeit in Zusammenhang steht (vgl. W: Characters).

7.1.6 Donald „Ducky“ Mallard (D)

Schauspieler: David McCallum

Synchronsprecher: Eberhard Prüter⁶

Ducky ist der Gerichtsmediziner des NCIS. Der Schotte hat in seinem Leben bereits viel erlebt und ein großes Wissen angesammelt. Dies teilt er nicht nur mit dem Rest des Teams, er erzählt es auch den Toten, die er untersucht (vgl. W: Characters).

7.1.7 Jenny Shepard (J)

Schauspielerin: Lauren Holly

Synchronsprecherin: Arianne Borbach

Jenny Shepard wird zu Beginn der dritten Staffel zur neuen Direktorin des NCIS ernannt. Sie hat sowohl mit Gibbs als auch mit Ziva bereits früher zusammengearbeitet, weshalb sie die Kooperation zwischen NCIS und Mossad veranlasst (vgl. W: Characters).

⁵ In den ersten beiden Staffeln wurde *McGee* teilweise von Timm Neu gesprochen.

⁶ Eberhard Prüter sprach die Rolle bis Staffel 11. Im Anschluss wurde *Duckys* Stimme von Fred Maire und Peter Groeger synchronisiert.

7.1.8 James „Jimmy“ Palmer (P)

Schauspieler: Brian Dietzen

Synchronsprecher: Rainer Fritzsche

Jimmy ist Duckys Assistent in der Gerichtsmedizin. Anfangs wirkt er etwas unbeholfen und macht mitunter Bemerkungen, die von den anderen als unpassend empfunden werden. Mit der Zeit entwickelt er sich aber zu einem wichtigen Mitglied des Teams (vgl. W: Characters).

8. Wortspiele in *NCIS*

Die diskutierten Beispiele sind nicht immer Wortspiele im klassischen Sinne (gleiche / ähnliche Form, aber unterschiedliche Bedeutungen). Da die Wortspiele in *NCIS* aus Sicht der Figur Ziva David unbewusste Sprachfehler darstellen, gestaltet sich die Situation in vielen Fällen genau umgekehrt. Es werden Wörter verwechselt, die eine ähnliche Bedeutung, aber eine unterschiedliche Form haben. Da es sich dabei auch um ein Spiel mit Wörtern handelt und diese von den AutorInnen der Serie bewusst zur Erzeugung von Komik eingesetzt werden, werden in meiner Analyse auch diese Beispiele als Wortspiele behandelt und als Bedeutungswortspiele bezeichnet.

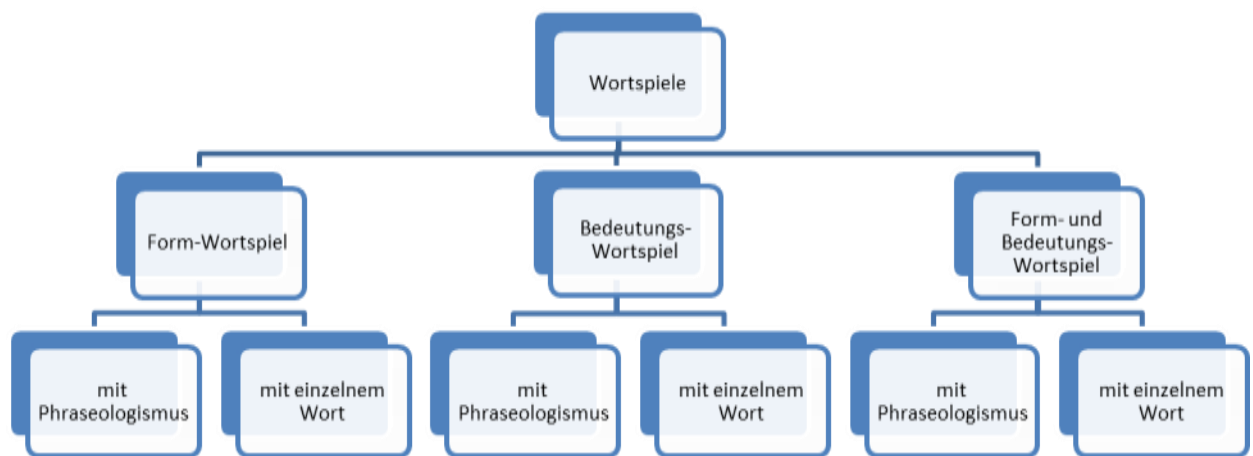
Grundsätzlich lässt sich feststellen, dass die Wortspiele oft demselben Schema folgen. Ziva macht einen Fehler, der dann von einer anderen Figur, in den meisten Fällen Tony, ausgebessert wird. Manchmal folgt darauf noch eine Verteidigung von Zivas Seite. Auf Hausmanns (1974) Einteilung umgelegt, wird also das zuerst vertikale Wortspiel durch die Korrektur zum horizontalen Wortspiel. Auf der Bewusstseinssebene stellen die Wortspiele *auctorial puns* beziehungsweise *overt puns* dar, da sie von den AutorInnen beabsichtigt sind und von allen Figuren wahrgenommen werden, außer von der, die sie äußert.

Im Rahmen dieser Arbeit werden die Wortspiele ebenfalls in unterschiedliche Kategorien unterteilt. Als Ausgangspunkt dafür dient Tęczas (1997: 17f) Einteilung in Wortspiele im engeren und Wortspiele im weiteren Sinne. In meiner Analyse wird zuerst unterschieden, ob der verwendete Ausdruck eine ähnliche Form, sowohl eine ähnliche Form als auch eine ähnliche Bedeutung oder nur eine ähnliche Bedeutung des eigentlich gemeinten Wortes aufweist. Die ersten beiden Kategorien wären laut Tęcza Wortspiele im engeren Sinne, letztere Wortspiele im weiteren Sinne. Der Einfachheit halber wird im Folgenden mit den Bezeichnungen „Form-Wortspiel“, „Bedeutungs-Wortspiel“ und „Form- und Bedeutungs-Wortspiel“ gearbeitet. Auf diese Weise wird das Hauptkriterium der Einteilung betont und Tęczas Zweiteilung in eine Dreiteilung umgewandelt. Die Termini Bedeutungs-Wortspiel und Wortspiel im weiteren

Sinne dürfen allerdings nicht synonym betrachtet werden, da Bedeutungs-Wortspiele nur einen Teil der Wortspiele im weiteren Sinne bezeichnen und somit eine mögliche Unterkategorie von Tęczas Wortspielen im weiteren Sinne darstellen.

Da viele Wortspiele der Analyse innerhalb einer festen Wendung auftreten, wird in einem zweiten Schritt unterschieden, ob das Wortspiel einen Phraseologismus oder nur ein einzelnes Wort betrifft. Zur besseren Veranschaulichung wird die Kategorisierung der Wortspiele Grafik 1 dargestellt.

Im Anschluss wird analysiert, welche Übersetzungsstrategie dem jeweiligen Beispiel zugrunde liegt. Dabei beziehe ich mich auf Delabastitas (1993) Strategien zur Übersetzung von Wortspielen (siehe 5.3).



1: Kategorisierung der Wortspiele

Insgesamt kommen in der analysierten dritten Staffel von *NCIS* 46 Wortspiele vor, die von Ziva geäußert werden. Ungefähr die Hälfte davon, nämlich 23, basieren auf der Form der Ausdrücke. Darunter befinden sich auch zwei Beispiele, die insofern einen Sonderfall darstellen, als dass sie nur auf einer Verwechslung der Präposition beruhen. Bei 15 Beispielen entsteht das Wortspiel durch eine ähnliche Bedeutung und bei acht Wortspielen sind sowohl Form als auch Bedeutung ähnlich. Von denselben 46 Wortspielen treten 25 innerhalb eines Phraseologismus auf. Davon beruhen zwölf auf der Form, neun auf der Bedeutung und vier auf beidem. Einen genauen Überblick über alle berücksichtigten Aspekte und die genaue Einteilung der Analysebeispiele gibt die Tabelle im Anhang.

Bei der Analyse der unterschiedlichen Formen der Synchronität beziehe ich mich ebenfalls nur auf die Textzeilen, in denen das Wortspiel produziert wird. Der restliche Teil des Textes dient nur der genaueren Angabe des Kontextes.

8.1 Beispiel 1: Form-Wortspiel mit einem einzelnen Wort

Folge 12 *Boxed In / Die Spur des Geldes*, 02:51-03:07: Tony und Ziva suchen bei einer Schießerei am Hafen Schutz in einem Schiffscontainer und werden darin eingeschlossen. Als Tony versucht, mit seinem Handy Hilfe zu rufen, kommt es zu folgendem Dialog:

Englisch	Deutsch
T: I'm not getting any reception. How about you?	T: Ich hab hier drinnen kein Netz. Wie sieht's bei dir aus?
Z: I'm <i>bra</i> less.	Z: Ich bin nicht <i>empfängnis</i> bereit, Tony.
T: I noticed that earlier, but on your phone there are <i>bars</i> .	T: Na, davon gehe ich aus. Es heißt „ich habe keinen <i>Empfang</i> “, Ziva.
Z: Don't you have anything better to do than correct my English?	Z: Fällt dir nichts Besseres ein als mich immer wieder zu korrigieren?

Im Englischen kommt es zu einem Wortspiel mit den Paronymen *bra* (=BH) und *bar* (=Balken). Zivas Versuch, Tony mitzuteilen, dass auch sie keinen Empfang hat, bekommt somit eine flirtende Konnotation. Die deutsche Version enthält mit *Ich bin nicht empfängnisbereit* zwar auch eine sexuelle Anspielung, klingt aber weniger nach einem Flirt. Während im Englischen Buchstaben vertauscht wurden, entsteht das Wortspiel im Deutschen durch die Verwendung eines Adjektivs statt eines Nomens und der Ähnlichkeit der Wörter *Empfang* und *Empfängnis*. Die verwendete Übersetzungsstrategie in dieser Szene ist Wortspiel → Wortspiel. Das englische Wortspiel wurde durch ein deutsches ersetzt.

Was die Synchronität betrifft, ist an dieser Stelle vor allem die Isochronie auffällig. Ziva ist am Beginn der Szene nur von hinten zu sehen. Die Kamera schwenkt erst dann auf ihr Gesicht, als sie zu reden beginnt. Da der deutsche Satz um einiges länger ist als der englische, ist der Anfang (*Ich bin*) schon zu hören, bevor ihr Mund zu sehen ist. Nachdem Tony den zweiten Satz beendet (...*there are bars*.), ist bei genauer Betrachtung erkennbar, dass der Schauspieler seinen Mund noch einmal bewegt, ohne dass in der englischen Fassung eine Äußerung zu hören ist. Im Deutschen wurde die Anrede *Ziva* am Ende des Satzes angehängt, um diese Mundbewegung akustisch zu hinterlegen.

Bei der Lippsynchronität fällt vor allem das *a* in *bars* auf, worauf im Deutschen das Wort *Empfang* gelegt wurde. Auch die Anzahl der Bilabiale stimmt bei *I'm braless* / *nicht empfängnisbereit* beziehungsweise bei *but on your phone there are bars* / *es heißt „ich habe keinen Empfang“* überein. Außerdem wurde auf Zivas leicht geöffneten Mund am Ende der Frage geachtet (**English** / **korrigieren**).

Die einzige relevante Geste während dieses Wortspieles ist ein Kopfnicken von Ziva auf *correct*. Im Deutschen liegt es auf *immer wieder* und verleiht somit zusätzlich Nachdruck.

8.2 Beispiel 2: Form-Wortspiel mit einem einzelnen Wort

Folge 13 *Deception / Ein langer Sonntag*, 02:24-02:33: Das Team wird an einem Sonntag für einen neuen Fall ins Büro bestellt. Tony versucht zu erraten, was Ziva gemacht hat, bevor sie zum Einsatz gerufen wurde. Als er Pilates vorschlägt, bejaht sie. Das stellt sich allerdings als ein Missverständnis heraus, als Ziva ihre verbundenen, blutverschmierten Füße auf den Tisch legt.

Englisch	Deutsch
T: I thought you said you were doing Pilates?	T: Hast du nicht gesagt, du warst beim Pilates?
Z: Isn't Pilates one of your martial arts?	Z: Ist Pilates bei euch nicht 'ne Kampfsportart?
T: No, it's kind of like expensive stretching.	T: Nein, das ist 'ne extrem teure Art Stretching.
Z: Uh, then I guess I wasn't doing a <i>Pilate</i> .	Z: Hm, nein, dann vermute ich, es war kein Pilates.

Ziva verwendet im Englischen die nicht-existierende Singular-Form *Pilate*. Dieses Wort hat allerdings keine Bedeutung, außer als Nachname von Pontius Pilatus (engl. Pontius Pilate) (vgl. MW 1). In der deutschen Fassung wird an dieser Stelle ein weiteres Mal von *Pilates* gesprochen. Es handelt sich somit um das einzige Wortspiel meiner Analyse, das nicht ins Deutsche übertragen wurde (Wortspiel → Null).

An dieser Stelle weicht die Anzahl der Bilabiale bei *Uh, then I guess I wasn't doing a Pilate / Hm, nein, dann vermute ich, es war kein Pilates* leicht ab, Zivas Mundbewegungen sind aber nur undeutlich zu erkennen. Außerdem steht *Pilates* in der gesamten Szene immer an derselben Stelle im Satz wie in der Ausgangssprache. Auf diese Art und Weise liegt der synchronisierte Text genau über den dazugehörigen Lippenbewegungen. Bezüglich Gestensynchronität und Isochronie weist dieses Beispiel keine besonderen Auffälligkeiten auf.

8.3 Beispiel 3: Form-Wortspiel mit einem einzelnen Wort

Folge 12 *Boxed In / Die Spur des Geldes*, 25:05-25:17: Der Container, in dem sich Ziva und Tony befinden, wird bewegt. Die beiden versuchen herauszufinden, wohin sie gebracht beziehungsweise auf welches Transportmittel der Container verladen wird. Zu diesem Zweck späht

Ziva durch die Lüftungslöcher des Containers, während Tony sie, nicht ganz ohne Hintergedanken, festhält.

Englisch	Deutsch
Z: I can't tell where we're going.	Z: Ich kann leider nicht erkennen, wohin wir fahren.
T: There's only three ways we're gonna get there. Train, ...	T: Tja, es gibt nur drei Transportmöglichkeiten: Zug ...
Z: That's quaint. We could be like the <i>homos</i> in those old movies.	Z: Sehr romantisch. Wir sind wie diese <i>Homos</i> in den alten Filmen.
T: <i>Hobos</i> , not homos.	T: <i>Hobos</i> , nicht Homos.

In beiden Sprachen basiert das Wortspiel auf der Paronymie des Minimalpaares *Homos* und *Hobos*. Die Zuteilung zu einer Strategie hängt davon ab, ob *Hobos* als deutsches Wort oder als englische Entlehnung betrachtet wird. Einerseits gibt es einen Eintrag im Duden mit der Erklärung „umherziehender Gelegenheitsarbeiter, Tramp (1) in den USA, der [auf der Suche nach Arbeit] das Land in Güterzügen als blinder Passagier durchreist“ (D 1, Klammern übernommen). Andererseits bekommt der Eintrag auf der Häufigkeitsskala den niedrigsten Wert, was bedeutet, dass das Wort im Dudenkorpus nur äußerst selten vorkommt. Aufgrund dieser Markierung lässt sich davon ausgehen, dass *Hobos* im Deutschen nicht sehr geläufig ist, und als Entlehnung aus dem Englischen angesehen werden kann. Somit ist die zugrundeliegende Strategie direkte Kopie: Wortspiel AT = Wortspiel ZT.

Ziva ist während des Gespräches nur von hinten zu sehen, Tony von der Seite. Aus diesem Grund sind die Lippenbewegungen der SchauspielerInnen größtenteils nicht gut zu erkennen. Erst am Schluss bewegt sich die Kamera näher zu Tonys Gesicht. Da aber in beiden Sprachen mit denselben Wörtern gearbeitet wird, ist die Lippensynchronität automatisch gegeben. Außerdem kommt es an dieser Stelle zu keinen auffälligen Gesten oder Isochronie-Abweichungen.

8.4 Beispiel 4: Zwei Form-Wortspiele mit Phraseologismen

Folge 23 *Hiatus (Part I) / Fünfzehn Jahre*, 05:20-06:00: Als sich Gibbs auf einem Schiff mit einem Informanten unterhält, kommt es zu einer Explosion, bei der er schwer verletzt wird. Ducky erscheint etwas später am Tatort und erkundigt sich bei Ziva über Gibbs' Zustand.

Englisch	Deutsch
D: How badly is Jethro injured?	D: Und wie schwer ist Jethro verletzt?
Z: Paramedics took him to emergency.	Z: Man hat ihn in die Notaufnahme gebracht.
D: Which hospital? Portsmouth? They have a	D: In welchem Krankenhaus? Portsmouth?

level-one trauma centre at Portsmouth.	Die haben da nämlich ein sehr gutes Traumazentrum.
Z: I didn't ask.	Z: Ich hab nicht gefragt.
D: You didn't ask?	D: Sie haben nicht gefragt?
Z: No, once the paramedics were on site, I had other priorities. The possibility of bombs, a crew to detain, a crime scene to secure.	Z: Nein, als nämlich die Sanitäter vor Ort waren, hatte anderes für mich Vorrang. Die Suche nach möglichen weiteren Bomben, die Festsetzung der Crew, die Sicherung des Tatorts.
D: Well, McGee and Tony will know... Oh, Ziva, I'm not implying that you don't care. Listen, I know you care.	D: McGee und Tony werden es wissen... Äh, Ziva, ich unterstelle nicht, dass Ihnen das egal ist. Hören Sie, ich weiß, dass Sie sich sorgen.
Z: I don't need reassurances, doctor.	Z: Doktor, das müssen Sie mir nicht versichern.
D: Very well. But I just want you to know that I know...	D: Wie Sie meinen, aber ich wollte Ihnen eigentlich nur sagen, ich weiß,...
Z: Ducky, <i>drip it!</i>	Z: Ducky, <i>Ruhe damit!</i>
D: You mean <i>drop it</i> or <i>zip it</i> .	D: Meinen Sie <i>Schluss damit</i> oder <i>lassen Sie mich in Ruhe</i> ?
Z: Ah! American idioms drive me <i>up the hall</i> .	Z: Eure blöden Redewendungen treiben mich noch <i>die glatten Mauern hoch</i> .
D: Well, actually ...ah, never mind.	D: Im Grunde heißt es ja... ach, lassen wir das.

Im ersten Wortspiel kommt es zu einer Verschmelzung von *drop it* und *zip it* zu *drip it*. Beide Phraseologismen bedeuten in etwa so viel wie *Hör auf damit* (vgl. FD 1, FD 2). Im Deutschen werden *Schluss damit* und *Lassen Sie mich in Ruhe* zu *Ruhe damit*. Es werden also ebenfalls zwei Wendungen miteinander kombiniert, wobei *Ruhe damit* wahrscheinlich weniger stark von der Norm abweicht als *drip it*.

Am Ende der Szene wäre die richtige englische Wendung *drive me up the wall* (vgl. FD 3). Es werden also die sich reimenden Paronyme *wall* und *hall* verwechselt. In der deutschen Fassung basiert das Wortspiel nicht auf einer ähnlichen Form, sondern auf der ähnlichen Bedeutung der beiden Wörter *Mauern* und *Wände* und der damit verbundenen Redewendung *die Wände hochgehen* (vgl. R 1). Bei beiden Wortspielen dieser Szene wurde die Strategie Wortspiel → Wortspiel angewandt.

An der Stelle *Ducky, drip it!* / *Ducky, Ruhe damit!* wurde die Anrede *Ducky* in der Synchronisation genau an dieselbe Stelle gelegt, in der sie auch im Englischen gesagt wird. Auch bei den Bilabialen in *drip* und *damit* stimmt die Lippenbewegung überein. Bei Duckys

Korrektur ist das Gesicht des Schauspielers aufgrund der Kameraeinstellung nicht zu erkennen. Beim zweiten Wortspiel fällt vor allem die rundliche Lippenstellung der Schauspielerin bei *hall* auf, was im Deutschen mit *Mauern* hinterlegt wurde. Aufgrund des hohen Aufkommens an Bilabialen im Satz *American idioms drive me up the hall* beziehungsweise *Eure blöden Redewendungen treiben mich noch die glatten Mauern hoch* lässt sich davon ausgehen, dass von den ZuseherInnen nur das ständige Auf- und Zubewegen des Mundes beobachtet wird, sie aber nicht genau mitzählen, wie oft diese Bewegung ausgeführt wird. Deshalb fällt es ihnen wahrscheinlich auch nicht auf, dass die Anzahl der Bilabiale nicht ganz genau übereinstimmt.

Die einzige hervorzuhebende Geste ist Zivas Kopfnicken auf *drip* beziehungsweise *Ruhe*, die ihre Aufforderung betont. Bezüglich der Isochronie gibt es in dieser Szene keine Auffälligkeiten, obwohl der deutsche Text teilweise um einiges länger ist als der englische.

8.5 Beispiel 5: Form-Wortspiel mit einem Phraseologismus

Folge 9 *Frame-Up / In der Falle*, 39:41-39:52: Tony ist der Hauptverdächtige in einem Mordfall. Das Team denkt jedoch, dass ihm das Verbrechen von jemandem angehängt wird. Vor allem Abby ist felsenfest von seiner Unschuld überzeugt und sucht pausenlos nach forensischen Beweisen, die diese Theorie bestätigen. Als Tony schlussendlich entlastet wird, bedankt er sich bei Gibbs für seinen Einsatz.

Englisch	Deutsch
G: No, don't thank me. It was all Abby.	G: Bedank dich nicht bei mir. Abby hat das allein gemacht.
D: The poor girl hasn't slept since this entire affair began.	D: Das arme Kind hat nicht mehr geschlafen seit die ganze Sache anfang.
T: Where is she?	T: Wo ist sie?
Z: She's probably <i>passed on</i> by now.	Z: Sie ist vermutlich längst <i>entschlafen</i> .
M: The term is <i>passed out</i> .	M: Das richtige Wort dafür ist <i>eingeschlafen</i> .
Z: Whatever. The girl is tired.	Z: Die Frau ist müde, egal wie das heißt.

Es handelt sich hierbei um eine von zwei Stellen, in denen das Wortspiel im Englischen durch die Verwendung der falschen Präposition hergestellt wird (*on* statt *out*). In der deutschen Synchronisation wurde nicht mit Präpositionen gearbeitet, sondern mit den unterschiedlichen Präfixen des Verbes *schlafen*. Genauso wie *entschlafen*, stellt auch *pass on* einen Euphemismus für *sterben* dar (vgl. M 2). *Pass out* kann sowohl bedeuten, dass eine Person das Bewusstsein verliert als auch, dass sie einschläft (vgl. FD 4), was an dieser Stelle gemeint ist. Auf der Be-

deutungsebene wurde das Wortspiel somit in beiden Sprachen auf dieselbe Art und Weise kreiert. Es handelt sich also abermals um die Strategie Wortspiel → Wortspiel.

Was die Lippensynchronität betrifft, sind an dieser Stelle immer wieder die weiter geöffneten Münder der SchauspielerInnen zu beachten. Der geöffnete Mund bei *now*, der im Deutschen mit *entschlafen* hinterlegt wurde, ist auch das Einzige, das bei Zivas Wortspiel auffällt, da der Blick auf sie teilweise von ihren Kollegen verdeckt wird, weshalb ihre Lippenbewegungen ansonsten nicht gut zu sehen sind. Auch bei McGees Korrektur sticht der leicht geöffnete Mund bei *passed* beziehungsweise *eingeschlafen* heraus. Bei Zivas anschließender Reaktion ist ihr Gesicht wieder nur am Schluss der Aussage im Bild. Ein weiteres Mal ist der halboffene Mund bei *tired* / *egal* zu erkennen.

An denselben Stellen führen sowohl McGee als auch Ziva Kopfbewegungen aus, durch die *passed* / *eingeschlafen* beziehungsweise *tired* / *egal* betont werden. Zivas letzter Satz ist auch auf der Ebene der Isochronie interessant, da in der deutschen Fassung fast der ganze Nebensatz *egal wie das heißt* über das englische Wort *tired* gelegt wurde. Durch das unterschiedlich schnelle Sprechtempo fällt die Abweichung aber nicht auf und die Isochronie ist trotzdem gegeben.

8.6 Beispiel 6: Bedeutungs-Wortspiel mit einem einzelnen Wort

Folge 5 *Switch / Rollentausch*, 27:51-28:00: Während ihrer Ermittlungen stoßen die NCIS-Agenten auf verschlüsselte E-Mails des Opfers.

Englisch	Deutsch
Z: I've seen communications like this before.	Z: Ich habe Mitteilungen wie diese schon einmal gesehen.
G: So have I.	G: Ja, ich auch.
Z: Many intelligence agencies use this technique for arranging a drop off, I believe you refer to them as "goblins".	Z: Viele Nachrichtendienste nutzen diese Art der Verständigung zur Organisation von Übergaben, zum Beispiel die <i>Trenchcoats</i> die bei der CIA arbeiten.
T: Spooks. The term is <i>spooks</i> .	T: Schlapphüte, die heißen <i>Schlapphüte</i> .

Sowohl *goblin* (Kobold) als auch *spook* (Gespenst) kann ein Fantasiewesen bezeichnen, was die Verwechslung der beiden Wörter erklärt. Gemeint wird an dieser Stelle aber die Zweitbedeutung von *spook*, nämlich *Spion* beziehungsweise *Undercover-Agent* (vgl. MW 3). Darauf kann *goblin* allerdings nicht verweisen. Der Bedeutungszusammenhang im Deutschen besteht darin, dass *Trenchcoat* und *Schlapphut* Kleidungsstücke bezeichnen, wobei *Schlapphüte* in diesem Fall anders zu verstehen ist. Es handelt sich dabei nämlich auch um eine umgangs-

sprachliche Benennung für die MitarbeiterInnen eines Geheimdienstes (vgl. DWDS 1). Der Bezug zu Spionen ist also auch in der Synchronisation gegeben und das englische Wortspiel wurde in Form eines anderen Wortspieles ins Deutsche übertragen (Wortspiel → Wortspiel).

Auch in dieser Szene fällt bei genauer Beobachtung auf, dass an den Stellen, an denen die Lippenbewegungen zu sehen sind, gleich viele Bilabiale verwendet wurden. Das trifft in Zivas Fall auf *drop off* / *Übergaben* und *goblins* / *arbeiten* zu. Beim Teil dazwischen (*I believe you refer to them as*) ist ihr Gesicht nicht im Bild. Dass im Deutschen kein Bilabial auf *many* liegt fällt nicht auf, da sie hier gerade erst zu sprechen beginnt. Auch bei Tonys Korrektur wurde *spooks* mit *Schlapphüte* hinterlegt. Außerdem fällt seine Rundung der Lippen bei *spooks* auf, die bei der Artikulation von *Schlapphüte* ähnlich ausfällt. Auf den anderen Ebenen der Synchronität wurden in dieser Szene keine Besonderheiten ausgemacht.

8.7 Beispiel 7: Bedeutungs-Wortspiel mit einem einzelnen Wort

Folge 11 *Model Behaviour* / *Boot Camp Babes*, 02:36-02:39: Jenny Shepard steht auf der Bühne, um Gibbs eine Auszeichnung zu überreichen. Dabei fällt Ziva Jennys neuer Kurzhaarschnitt auf.

Englisch	Deutsch
Z: She went with the <i>elfcut</i> .	Z: Sie hat sich 'nen <i>Koboldkopf</i> zugelegt.
T: It's called a <i>pixie</i> .	T: Das heißt <i>Pixie</i> .

Pixie kann *Elfe* oder *Kobold* bedeuten, ist aber gleichzeitig auch der Name eines Haarschnittes (vgl. MW 4). Das Wortspiel beruht also in beiden Sprachen auf derselben Verwechslung. Während *Pixie* auch im Deutschen als Bezeichnung für den Haarschnitt verwendet wird, stellt sich allerdings die Frage, ob dem deutschsprachigen Publikum die eigentliche Bedeutung des englischen Begriffes bekannt ist, was entscheidend dafür ist, ob es das Wortspiel versteht oder nicht. So oder so handelt es sich bei der verwendeten Strategie abermals um Wortspiel → Wortspiel.

An dieser Stelle folgen in Zivas Aussage einige Labiale gleich hintereinander, was dazu führt, dass nur das mehrmalige Öffnen und Schließen des Mundes auffällt. Das passt auch zur deutschen Textzeile. In Tonys Antwort steht *Pixie* in beiden Sprachen an derselben Position, was eine genaue Synchronität des Textes zu den Lippenbewegungen bedeutet. Es kommt in dieser kurzen Szene zu keinen erwähnenswerten Gesten. Auch die Isochronie wird eingehalten.

8.8 Beispiel 8: Bedeutungs-Wortspiel mit einem Phraseologismus

Folge 14 *Light Sleeper / Schläfer*, 13:52-14:26: Tony und Ziva warten darauf, dass Gibbs in den Verhörraum kommt, um einen Verdächtigen zu befragen.

Englisch	Deutsch
T: This is gonna be good. Gibbs will rip this guy apart.	T: Das wird bestimmt gut. Gibbs wird ihn in der Luft zerreißen.
Z: I don't know if that's the right tactic in this case, Tony.	Z: Ich weiß nicht, ob das in diesem Fall die richtige Taktik ist.
T: What, are you an expert on suspect interviews now?	T: Bist du jetzt Spezialistin für Befragungen?
Z: Interview, no. Interrogation techniques, yes.	Z: Nicht für Befragungen, aber für Verhör-techniken schon.
T: Hm. Like hooking a car battery up to a guy's privates? I'm sure it's effective but judges tend to frown on it.	T: Hm. Wie die Geschlechtsteile eines Mannes an 'ner Autobatterie zu fixieren? Ich nehme an, das ist wirksam, aber Richtern gefällt das nicht gerade.
Z: I've learned from Gibbs that in certain cases, you can <i>attract far more bees with honey</i> .	Z: Ich habe von Gibbs gelernt, dass es leichter ist, <i>Mäuse mit Zuckerbrot als mit der Peitsche zu fangen</i> , Tony.
T: <i>Flies</i> .	T: <i>Speck</i> .
Z: What do flies have to do with honey?	Z: Warum denn ausgerechnet Speck?
T: Flies don't like...eh...vinegar.	T: Mäuse stehen nicht auf Peitschen.
Z: Vinegar?	Z: Ich versteh nicht.
T: It's complicated. Here he comes.	T: Das ist kompliziert. Da ist Gibbs.

Das Wortspiel bezieht sich im Englischen auf die Redewendung *You attract more flies with honey than vinegar*, die ausdrücken soll, dass man mit einem freundlichen Auftreten oft bessere Ergebnisse erzielt als mit Härte (vgl. FD 5). Ziva verwendet anfangs nur den ersten Teil der Redewendung und spricht nicht von *flies* (Fliegen) sondern *bees* (Bienen), da sie einen Zusammenhang zwischen Bienen und Honig herstellt, aber nicht versteht, was Fliegen mit Honig zu tun haben. Als sie bei Tony nachfragt, begründet er die Formulierung damit, dass Fliegen keinen Essig mögen und bezieht sich so auf den zweiten Teil der Redewendung. Dieser dürfte Ziva jedoch nicht bekannt sein, weshalb sie seine Antwort nur noch mehr verwirrt. Auch Tony scheint spontan keine weitere Erklärung mehr einzufallen. Im Deutschen wird an dieser Stelle mit zwei unterschiedlichen Redewendungen gearbeitet. *Mit Zuckerbrot und Peitsche* bedeutet „in einer oft willkürlich wirkenden Weise zwischen Milde und Strenge wechselnd“ (D 2). Ziva verwendet die Metapher also grundsätzlich richtig, es kommen in dieser

Redewendung aber eigentlich keine Mäuse vor. Es gibt aber eine andere Redensart mit Mäusen, nämlich *mit Speck fängt man Mäuse*, was ausdrückt, dass man mit einem guten Angebot jemanden dazu bringen kann, das zu tun, was man möchte (vgl. D 3). In dieser Formulierung gibt es aber kein Gegenstück zu Speck. Es fehlt also bei beiden deutschen Redewendungen ein Teil der englischen, was wahrscheinlich dazu geführt hat, dass beide kombiniert wurden. Das macht die deutsche Szene aber noch verwirrender als die englische, vor allem weil Tony zuerst von *Zuckerbrot und Peitsche* ablenkt, dann aber doch wieder darauf zurückkommt. Ganz grundsätzlich lässt sich sagen, dass der Bedeutungszusammenhang zwischen dem von Ziva verwendeten Wort und dem eigentlich üblichen Ausdruck darin besteht, dass es sich im Englischen um zwei Insekten und im Deutschen um zwei Nahrungsmittel handelt. Auch an dieser Stelle wurde mit der Strategie Wortspiel → Wortspiel gearbeitet.

Zivas Passage mit dem Wortspiel beginnt mit einem relativ weit geöffneten Mund der SchauspielerIn bei *I've learned* beziehungsweise *Ich habe*. Auch das Schließen des Mundes bei den Labialen *far more bees with* ist gut erkennbar und wurde in der Synchronisation mit *mit der Peitsche zu fangen* überdeckt. Außerdem wurde am Ende des Satzes die Anrede *Tony* eingefügt und über die Lippenbewegungen von *honey* gelegt. Ihre Frage beginnt in beiden Sprachen mit einem Bilabial *what / warum* und auch *with* und *Speck* werden ungefähr gleichzeitig artikuliert. Die Frage wird aber relativ schnell gesprochen, weshalb andere kleinere Abweichungen nicht auffallen. Bei Tonys Antwort stehen die Labiale wieder genau an derselben Satzposition, einmal ganz am Anfang (*Flies / Mäuse*) und einmal am Schluss (*vinegar / Peitschen*). Dasselbe fällt auch in den restlichen beiden Sätzen der Szene auf. Zivas *vinegar* wird mit *versteh* übersprochen, Tonys *It's complicated. Here he comes.* mit *Das ist kompliziert. Da ist Gibbs*.

Wie in Kapitel 2.3.1 erwähnt, hängt die erforderliche Genauigkeit der Lippensynchronität unter anderem auch von der Sprechweise der SchauspielerInnen ab. Bei Cote de Pablo fällt auf, dass ihre Mundbewegungen an einigen Stellen stärker ausfallen als bei ihren KollegInnen. Das ist auch in dieser Szene, vor allem im Satz *I've learned from Gibbs...*, der Fall und stellt eine zusätzliche Herausforderung bei der Synchronisation dar.

Bei den Gesten fällt vor allem Zivas verwirrter Gesichtsausdruck in ihren Fragen auf, der auch beim deutschen Inhalt Sinn macht. Außerdem verdreht Tony zwischen *Flies don't like / Mäuse stehen nicht auf* und *vinegar / Peitschen* nachdenklich die Augen. Genau an dieser Stelle zögert er auch kurz, was zu einer kurzen Sprechpause führt, die auch in der deutschen Fassung eingehalten wird. Dasselbe gilt auch für den Schluss der Szene. Hier wurde das Füllwort *Hm* in der Synchronisation bereits mit dem ersten Wort des Satzes (*Das*) hinterlegt,

bevor er eine kurze Pause macht und dann mit *It's complicated* beziehungsweise *ist kompliziert* fortsetzt.

8.9 Beispiel 9: Bedeutungs-Wortspiel mit einem Phraseologismus

Folge 16 *Family Secret / Familiengeheimnis*, 40:45-40:59: Das Team hat den Verdacht, dass ein gespendetes Organ bei der ersten DNA-Analyse die falschen Ergebnisse brachte, weshalb Abby weitere Untersuchungen durchführt, die diese Theorie bestätigen. Während sie sich über eine forensische Meisterleistung freut, bedeuten die neuen Erkenntnisse für die Agenten, dass ihre Ermittlungen die ganze Zeit in die falsche Richtung gegangen sind.

Englisch	Deutsch
T: Peachy for you, but we just lost our victim.	T: Schön für dich, aber wir haben gerade das Opfer verloren.
Z: Our suspect.	Z: Und auch den Verdächtigen.
M: Our theories.	M: Und unsere Theorie.
Z: We've been <i>barking up the wrong tree</i> the entire investigation.	Z: Wir haben <i>auf das falsche Pferd gesetzt</i> , Leute, und das während der ganzen Ermittlungen.
T: <i>Bush</i> .	T: <i>Muli</i> .
Z: Sorry, bush. We've been <i>barking up the wrong...bush</i> .	Z: Tschuldigung, Muli. Dann haben wir eben <i>auf das falsche...Muli gesetzt</i> .
T: <i>Tree</i> .	T: Nein, <i>Pferd</i> .

In dieser Szene verwendet Ziva die Redewendung eigentlich richtig, Tony bessert sie aber aus, um sie zu ärgern. *Bark up the wrong tree* bedeutet so viel wie "Waste one's efforts by pursuing the wrong thing or path" (FD 6). Auch *auf das falsche Pferd setzen* kann diese Bedeutung haben (vgl. D 4). Tony verwirrt Ziva, indem er ihr erklärt, ein Wort mit einer ähnlichen Bedeutung wie *Baum* beziehungsweise *Pferd* wäre richtig. Im Englischen verwendet er dafür ein anderes Gewächs (*Busch*), im Deutschen ein anderes Tier (*Muli*). Das Wortspiel wurde also mithilfe eines ähnlichen Wortspiels übertragen (Wortspiel → Wortspiel).

Zivas Lippenbewegungen sind am Anfang des Wortspiels (*We've been barking up / Wir haben aufs falsche Pferd*) zu erkennen, dann dreht sie sich von der Kamera weg (*the wrong tree the entire / gesetzt Leute, und das während*) und ist erst ganz am Schluss des Satzes (*investigation / der ganzen Ermittlungen*) wieder zu sehen. Im ersten Teil kommen in der englischen Fassung vier und in der Deutschen drei Labiale vor. Da davon auszugehen ist, dass die ZuseherInnen nicht mitzählen, wie oft die SchauspielerIn den Mund auf und zu macht, fällt diese Abweichung aber höchstwahrscheinlich niemandem auf. Am Ende des Satzes

stimmt die Anzahl dann wieder überein (*investigation* / *Ermittlungen*). *Muli* hat mit *bush* nicht nur den Bilabial am Wortanfang gemein, sondern auch das *u*, das bei Tony leicht und bei Ziva etwas stärker zu erkennen ist. Außerdem wird in beiden Sprachen der Mund bei *wrong* / *falsche* kurz geschlossen. Am Anfang des Satzes ist Ziva nicht im Bild. Als Tony schlussendlich zugibt, dass *tree* doch richtig war, sind seine Zähne zu sehen, was einerseits damit zusammenhängt, dass er sich ein Grinsen nicht verkneifen kann. Andererseits kommt es aber auch von der Artikulation des *ee* in *tree*. Wahrscheinlich wurde aus diesem Grund in der Synchronisation die Negation (*Nein*) hinzugefügt.

Zivas verzweifelte Handbewegung auf *barking* liegt im Deutschen auf *falsche* und somit ebenfalls auf einer betonten Silbe. Ihr fragender Blick als sie zögerlich Tonys falsche Redewendung nachspricht, lässt sich in der Synchronisation auf dieselbe Art und Weise erklären wie im Englischen. An dieser Stelle gestikuliert sie abermals mit den Händen, was im Deutschen auch hier zum Gesagten passt.

Der Text des Wortspieles wurde in der deutschen Fassung leicht anders aufgeteilt als in der englischen. Während Ziva den Satz im Original ohne Unterbrechung durchspricht, kommt es im Deutschen zu einer kurzen Pause zwischen *Wir haben auf das falsche Pferd gesetzt, Leute* und *und das während der ganzen Ermittlungen*. Da die Lippenbewegungen an der Stelle ohnehin nicht zu sehen sind, fällt dies aber auch nicht auf. Eine weitere Pause wird dann in beiden Sprachen gemacht, nämlich als Ziva vor *bush* beziehungsweise *Muli* kurz zögert.

8.10 Beispiel 10: Form- und Bedeutungs-Wortspiel mit einem einzelnen Wort

Folge 4 *Silver War* / *Sarg aus Eisen*, 03:18-03:31: Tony kommt an diesem Morgen unausgeschlafen und ungepflegt ins Büro. Unter anderem stehen seine Haare auf, was Ziva auch gleich zur Sprache bringt.

Englisch	Deutsch
Z: You might want to do something about your hair. It's sticking up like a <i>porcuswine</i> ... wrong word, like a porc.. <i>porcupig</i> ... ehm the little animal with the little spikies, yes, the...	Z: Sie sollten vielleicht irgendwas mit ihren Haaren machen. Die stehen hoch wie bei einer <i>Stachelsau</i> ... falsches Wort, wie bei einem <i>Stacheleber</i> ... na, dieses kleine Tier mit den Stacheln auf dem Rücken, dieses...
M: ... <i>porcupine</i> .	M: Sie meinen <i>Stachelschwein</i> .
Z: Porcupine! Thank you, Special Agent McGee.	Z: Stachelschwein! Danke, Special Agent McGee.

Sowohl *Porcswine* als auch *porcupig* haben eine Formähnlichkeit mit *porcupine*. Beide können als Paronyme von *porcupine* betrachtet werden, bei *porcswine* handelt es sich außerdem um einen Reim. Zusätzlich zur Form gibt es auch einen Bedeutungszusammenhang. *Porcus* ist das lateinische Wort für *Schwein* (vgl. MW 5), *swine* und *pig* sind die englischen Bezeichnungen für dieses Tier. Die Ausdrücke, die in der deutschen Fassung verwendet werden, gehören ebenfalls in dasselbe semantische Feld. Der Unterschied liegt nur darin, dass *Sau* und *Eber* Auskunft über das Geschlecht des Tieres geben, was im Englischen nicht der Fall ist. Trotzdem handelt es sich eindeutig um die Strategie Wortspiel → Wortspiel.

Diese Stelle wird relativ schnell gesprochen und die Kamera ist nicht immer auf Ziva gerichtet, wenn sie spricht. Deshalb fallen einzelne Laute nur in wenigen Fällen auf. Dazu gehören vor allem die Bilabiale in *wrong word, like a porc... porcupig* beziehungsweise im Deutschen *falsches Wort, wie bei einem Stacheleber*. Durch *Stachelschwein* wird zwar nur ein Bilabial von *porcupine* überdeckt, diese Abweichung wird aber wahrscheinlich nur den aller-aufmerksamsten ZuseherInnen auffallen. Außerdem wurde im letzten Satz darauf geachtet, dass die Anrede *Special Agent McGee* in der Synchronisation an derselben Position gesprochen wird wie im Ausgangstext.

Ziva gestikuliert an dieser Stelle sehr stark. Sie formt einerseits mit ihren Händen die Stacheln des Stachelschweins, andererseits fasst sie sich nachdenklich ins Gesicht, als ihr der richtige Begriff nicht einfällt. Als McGee ihn ihr schlussendlich nennt, deutet sie zustimmend in seine Richtung. Der Text ist auch in der deutschen Fassung durchwegs synchron zu diesen Gesten. So werden die Stacheln zum Beispiel an genau der Stelle erwähnt, an der Ziva sie mit ihren Händen formt. Auch ihr dankendes Nicken liegt sowohl bei *Thank you* als auch bei *Danke* auf einer betonten Silbe.

Die Isochronie stellte an dieser Stelle mit Sicherheit eine spezielle Herausforderung dar, da es durch Zivas Zögern und Überlegen zu vielen kurzen Sprechpausen kommt. Trotzdem wurden diese in der Synchronisation alle eingehalten und es kommt zu keinen auffälligen Abweichungen.

8.11 Beispiel 11: Form- und Bedeutungs-Wortspiel mit einem einzelnen Wort

Folge 18 *Bait / Der letzte Sonnenuntergang*, 39:48-40:21: Tonys Plan, die Verdächtigen auszutricksen, hat funktioniert. McGee zweifelt allerdings daran, ob der Einfall tatsächlich von ihm alleine stammt.

Englisch	Deutsch
A: So, Tony, what movie gave you the big idea?	A: Also Tony, aus welchem Film hast du diese Wahnsinnsidee?
T: Movie?	T: Film?
M: Yeah. You know, making the video of the classroom to feed back to the bad guys?	M: Ja. Den Computer dieser beiden Verbrecher mit Bildern des Klassenzimmers zu füttern.
T: Uh ehm... it just kind of came to me, actually.	T: Also, das ist mir so eingefallen, ehrlich.
Z: Uh, I saw it! They had these terrorist.	Z: Oh, den hab ich gesehen! Da waren doch diese Terroristen.
T: Half the movies today are about terrorists.	T: In der Hälfte aller Filme gibt's heutzutage Terroristen.
Z: No, no, no. And they took over this bus, and it starred that actress with the name like an animal. A cow, no, ox, no, it's not that.	Z: Nein, nein, nein, nein. Die haben diesen Bus entführt und und und der Star war diese Schauspielerin mit dem Nachnamen eines Tieres. Äh Kuh, nein, Ochse, nein auch nicht.
A: Bullock.	A: Bullock.
Z: Bull! Bullock! Sandra Bullock	Z: Bulle! Bullock! Sandra Bullock!

Je nachdem wo man an dieser Stelle den Beginn des Wortspieles ausmacht, basiert es nur auf der ähnlichen Form von *bull* / *Bullock* oder auch der Bedeutungsähnlichkeit der vorhergehenden Tipps. In dieser Analyse werden auch *cow* und *ox* als Teil des Wortspiels betrachtet, da sie Zivas Gedankengang aufzeigen und zur Komik dieser Stelle beitragen. Die explizite Erwähnung von *bull* wäre dafür auch nicht notwendig. Im Deutschen bot es sich an, das Wortspiel auf genau dieselbe Art und Weise mit den entsprechenden deutschen Benennungen *Kuh*, *Ochse* und *Bulle* zu übertragen (Wortspiel → Wortspiel).

Die große Ähnlichkeit der englischen und deutschen Begriffe in diesem Wortspiel trägt zur Lippensynchronität des gesprochenen Textes bei. Wie im Beispiel zuvor gestikuliert Ziva auch hier sehr stark mit ihren Händen und macht viele kurze Pausen, als sie versucht, sich an den Namen zu erinnern. Sowohl die Gestensynchronität als auch die Isochronie wurden aber auch an dieser Stelle eingehalten. Zur Isochronie fällt außerdem auf, dass Zivas Beschreibung des Filmes im Deutschen länger ausfällt als im Englischen. Deshalb ist ihr erster Tipp *Kuh* auch erst zu hören, als die Kamera bereits von ihr weggeschwenkt hat, während sie in der englischen Fassung bei der Aussprache von *cow* noch zu sehen ist.

8.12 Beispiel 12: Form- und Bedeutungs-Wortspiel mit einem Phraseologismus

Folge 17 *Ravenous* / *Bärenjäger*, 37:19-37:35: Bei Ermittlungen in einem Nationalpark unterhält sich Ziva mit Ranger Hendricks in der Hütte eines anderen Rangers. Nach einem schnippischen Kommentar entschuldigt sie sich bei Hendricks und erklärt ihre schlechte Laune damit, dass sie müde ist.

Englisch	Deutsch
Z: I'm sorry, that was bitchy. I get that way when I'm tired.	Z: Tut mir leid, ich bin etwas zickig. So werd' ich immer, wenn ich müde bin.
Hendricks: Yeah, me too. [Man hört ein Auto vorfahren] That'll be more searchers. I better go brief them.	H: Geht mir auch so. Das werden wohl neue Helfer sein. Ich muss sie einweisen.
Z: Ah, do you mind if I <i>grab a bat nap</i> ?	Z: Ähm, was dagegen wenn ich kurz 'ne <i>Schlafmütze</i> nehme?
H: No, just ... eh... hang from the rafters.	H: Nein, wenn Sie eine finden, die Ihnen passt.

Was Ziva an dieser Stelle eigentlich meint, ist *cat nap*, was eine Bezeichnung für ein kurzes Nickerchen ist (vgl. FD 7). Zusätzlich dazu, dass es sich bei *bat* und *cat* um ein Minimalpaar handelt, sind auch beides Tiere. Es besteht somit sowohl ein Zusammenhang der Bedeutung als auch eine Formähnlichkeit. Im Deutschen wäre die richtige Formulierung eine *Mütze Schlaf*, die Reihenfolge der Nomen wurde somit vertauscht. Während der Ausdruck *bat nap* keine andere Bedeutung hat, wird das Wort *Schlafmütze* im Deutschen sehr wohl verwendet. Einerseits bezeichnet es eine „im Bett getragene Mütze“ (vgl. D 5), andererseits eine Person, die „übertrieben viel, lange schläft“ oder „unaufmerksam, langsam, träge ist“ (D 5). Hendricks ironische Reaktion, in der sie das Gesagte wortwörtlich nimmt, trägt zur Komik der Szene bei und führt bei Ziva zu Verwirrung. Auch an dieser Stelle wurde die Strategie Wortspiel → Wortspiel angewandt.

Ziva wird am Anfang des Satzes von Hendricks verdeckt, weshalb ihre Lippenbewegungen erst bei *bat nap* zu sehen sind. Ungefähr über diese Bilabiale (***bat nap***) wurde in der Synchronisation *Schlafmütze nehme* gelegt. Bei Hendricks Antwort sieht sie genau in die Kamera, weshalb ihre Mundbewegungen von den ZuseherInnen differenzierter wahrgenommen werden können. Auch an dieser Stelle wurden die englischen Labiale in *from the rafters* mit deutschen überdeckt (***finden, die Ihnen passt***). Dass bei *wenn* im Original kein Labial gesprochen wird, fällt nicht weiter auf, da Hendricks Kommentar gerade erst beginnt und ihr Mund somit davor noch geschlossen war.

Auch Hendricks Gesten stellen sich als Herausforderung dar. Das Kopfschütteln auf *no* beziehungsweise *nein* kann leicht übertragen werden. Kurz darauf deutet sie nach oben, als sie von den *rafters* spricht, was durch den deutschen Text eventuell so erklärt werden kann, dass die Mütze auf den Kopf gesetzt wird. Zivas verwirrter Blick als Reaktion auf Hendricks Kommentar macht in beiden Sprachen Sinn.

Auf der Ebene der Isochronie fällt nur eine kurze Sprechpause auf, als Hendricks bei „*just eh... hang from the rafters*“ kurz zögert. Diese bleibt auch in der Synchronisation erhalten (*wenn Sie eine... finden, die Ihnen passt*).

8.13 Beispiel 13: Form- und Bedeutungs-Wortspiel mit einem Phraseologismus

Folge 10 *Probie / Drei Kugeln*, 30:08-30:29: McGees Nachforschungen führen zu Edward Halligan, einem Drogendealer, gegen den das Opfer ermittelte. Das Team versucht mehr über ihn herauszufinden, er scheint jedoch abgetaucht zu sein.

Englisch	Deutsch
Z: My contact at Interpol said Halligan's been under investigation in Ireland, Britain and France. Several indictments, all drug related, but none ever ... oh [spricht Hebräisch]	Z: Mein Kontaktmann bei Interpol sagt, gegen Halligan wird in drei Ländern ermittelt, in Irland, Großbritannien und Frankreich. Diverse Anklagen, immer wegen Drogen, aber keine davon war je ... oh [spricht Hebräisch]
T: Whatever that is doesn't sound great.	T: Was immer das heißt, es klingt nicht gut.
Z: Halligan's <i>on the goat</i> . Oh no, not goat, <i>sheep</i> .	Z: Halligan ist <i>geturnt</i> ... nein, nicht geturnt, <i>geturmt</i> .
M: <i>Lam</i> .	M: <i>Getürmt</i> .
Z: That's it!	Z: Das ist es!
T: He's on the lam. There's no b in that, by the way.	T: Halligan ist getürmt. Das schreibt sich übrigens mit einem ü.
Z: Thank you.	Z: Dankeschön.

He's on the lam bedeutet, dass Halligan auf der Flucht ist (vgl. FD 8). Durch die Formähnlichkeit von *lam* und *lamb* stellt Ziva eine Verbindung zwischen diesem Phraseologismus und *goat* beziehungsweise *sheep* her. Die Bedeutungsähnlichkeit besteht in diesem Beispiel also nur in ihrem Kopf. Tatsächlich transportieren *lam* und *lamb* oder *goat / sheep* und *lam* sehr unterschiedliche Inhalte. Im Deutschen wird an dieser Stelle mit dem Verb *türmen* gearbeitet, was als „sich aus einer unangenehmen Situation durch eilige Flucht befreien“ (D 6) definiert wird und somit dasselbe bedeuten kann wie *to be on the lam*. In der Synchronisation beruht das Wortspiel allerdings nur auf einer ähnlichen Form der Wörter *geturnt*, *geturmt* und *ge-*

türmt, wobei das Verb *türmen* und somit die Form *getürmt* in keinem gängigen deutschsprachigen Wörterbuch gefunden werden konnte. Es ist deshalb sehr wahrscheinlich, dass das Wort üblicherweise nicht existiert, und es sich dabei um einen Neologismus handelt. Es besteht auch kein Bedeutungszusammenhang zwischen *turnen* und *türmen*. Diese Vorgehensweise hat zur Folge, dass es sich bei Tonys Antwort in der deutschen Fassung nur um eine Information zur richtigen Rechtschreibung handelt, während im Englischen auch erklärt wird, wie Zivas Fehler zustande kam. Trotz dieser Unterschiede wurde das englische Wortspiel durch ein deutsches Wortspiel übertragen (Wortspiel → Wortspiel).

An Zivas Lippenbewegungen sind an dieser Stelle keine Laute klar erkennbar. Bei McGee fällt der weit geöffnete Mund bei der Aussprache von *lam* auf, gleich darauf wird der Mund für das *m* kurz geschlossen. In der deutschen Tonspur liegt an dieser Stelle *getürmt*. Auf Tony schwenkt die Kamera erst beim Satz *There's no b in that, by the way*. Hier sind abermals vor allem die Bilabiale zu erkennen (**b** ... **by the way**). In der Synchronisation kommen in diesem Satz sogar vier Bilabiale vor (*Das schreibt sich übrigens mit einem ü*), was von den ZuseherInnen aber wahrscheinlich nicht als störend empfunden wird, es sei denn, sie konzentrieren sich ganz speziell auf die Mundbewegungen. Dass Tonys Mund am Ende der Aussage bei *way* leicht geöffnet bleibt, wurde im Deutschen ebenfalls beachtet (*ü*).

Von den Gesten fallen vor allem Zivas Handbewegungen auf *sheep / getürmt* und *That's it / Das ist es* auf. Diese unterstreichen genauso wie im Englischen auch im Deutschen zuerst ihr Raten und dann die Bestätigung von McGees Vorschlag. Außerdem schüttelt sie auf *no / nein* kurz den Kopf. Ihr leicht genervtes *Thank you / Dankeschön* in Richtung Tony wird durch ein Kopfnicken verstärkt.

Auch in dieser Szene kommt es zu kurzen Sprechpausen, als Ziva versucht, das richtige Wort zu erraten. Das wurde auch in der Synchronisation berücksichtigt.

8.14 Erste Erkenntnisse der Analyse und weitere Vorgehensweise

Bis auf zwei Ausnahmen wurde bei allen Beispielen die Strategie Wortspiel → Wortspiel angewandt. Außerdem kam es einmal zu einer direkten Kopie: Wortspiel Ausgangstext = Wortspiel Zieltext und ein Wortspiel wurde nicht ins Deutsche übertragen (Wortspiel → Null).

Auffällige Lippenbewegungen wurden in den meisten Fällen so synchronisiert, dass sie von dazu passenden Lauten überdeckt werden. Nur sehr wenige Stellen könnten von sehr aufmerksamen ZuseherInnen, die sich genau auf die Lippenbewegungen fokussieren, als störend empfunden werden.

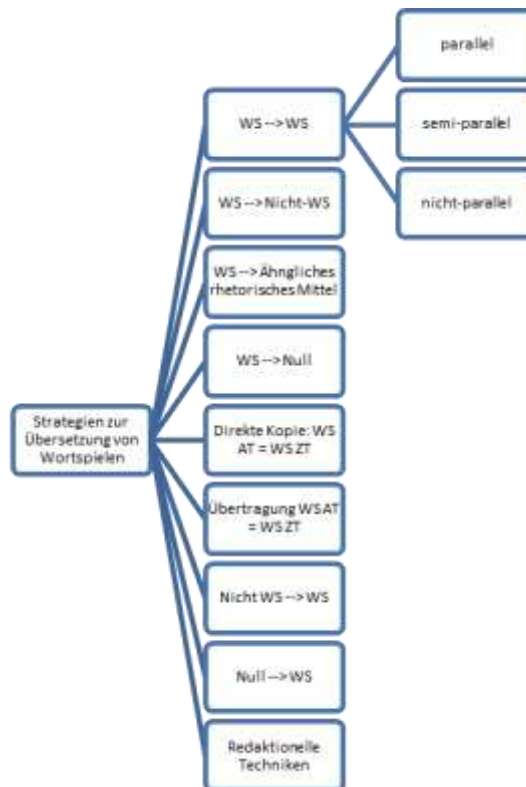
Die Gesten in den analysierten Szenen erfüllen in den meisten Fällen den Zweck, die mit der Aussage verbundenen Emotionen stärker zu betonen. Sie beziehen sich nur sehr selten auf ein bestimmtes Wort, deshalb stellen sie auch dann kein großes Problem dar, wenn der semantische Inhalt des Wortspieles in der Synchronisation verändert wurde. Die häufigsten Gesten sind Kopfnicken oder –schütteln, um Zustimmung oder Ablehnung auszudrücken, und Handbewegungen während Zivas Überlegungen. Um die Gestensynchronität genauer zu beobachten, würde es wahrscheinlich Sinn machen, längere Filmszenen einer detaillierten Analyse zu unterziehen, was allerdings über den Rahmen der vorliegenden Arbeit hinausgehen würde.

Bei der Isochronie konnten keine auffälligen Abweichungen festgestellt werden. Der deutsche Text fällt zwar oft länger aus als der englische Ausgangstext, dies wird aber durch ein etwas schnelleres Sprechtempo ausgeglichen. In manchen Szenen, in denen die Gesichter der sprechenden Figuren nicht zu sehen sind, beginnt die Aussage in der Synchronisation bereits früher als im Englischen. Auf diese Art und Weise kann der längere Text unauffällig übermittelt werden. Auch die kurzen Sprechpausen, die in vielen Szenen auftreten, werden durchwegs eingehalten.

Da für fast alle Beispiele die Strategie Wortspiel → Wortspiel verwendet, diese aber nicht immer gleich umgesetzt wurde, wird sie im Anschluss noch einmal genauer unterteilt. Dieser Teil der Analyse basiert abermals auf Delabastita (1993: 192ff), der hervorhebt, dass Abweichungen des Wortspieles des Zieltextes von dem des Ausgangstextes auf drei unterschiedlichen Ebenen auftreten können, nämlich der Linguistik, der formellen Struktur und der Semantik. Meine weitere Analyse wird sich auf die Ebene der Semantik beziehen. Dies hängt einerseits damit zusammen, dass Abweichungen die Linguistik und die formelle Struktur betreffend laut Delabastita auf 25 beziehungsweise 64 unterschiedliche Arten entstehen können und eine vollständige Analyse somit den Rahmen dieser Masterarbeit sprengen würde. Andererseits spielt die semantische Ebene bei Zivas Wortspielen insofern eine sehr wichtige Rolle, als dass diese oft nur auf ähnlichen Bedeutungen basieren.

Delabastita (1993: 195) unterscheidet dabei zwischen paralleler Wortspiel-Übersetzung (*parallel pun translation*), semi-paralleler Wortspiel-Übersetzung (*semi-parallel pun translation*) und nicht-paralleler Wortspiel-Übersetzung (*non-parallel pun translation*). Parallel bedeutet, dass beide Ausdrücke, die das Wortspiel kreieren, im Zieltext dieselbe Bedeutung haben wie im Ausgangstext. Bei der semi-parallelen Wortspiel-Übersetzung trifft dies nur auf einen der beiden Ausdrücke zu. Bei der nicht-parallelen Wortspiel-Übersetzung wurden an beiden Stellen Begriffe verwendet, deren Bedeutung sich von der im Ausgangstext

unterscheidet. Die Strategien zur Übersetzung von Wortspielen lassen sich also wie folgt darstellen:



2: Strategien zur Übersetzung von Wortspielen

Um noch weitere Beispiele präsentieren zu können, werden im Anschluss nicht die bereits analysierten, sondern neue Beispiele besprochen. Die Basis dafür bildet allerdings nicht, wie bis jetzt, die Art des englischen Wortspiel. Der Fokus dieses Teiles der Analyse liegt auf der genaueren Unterteilung der Strategie Wortspiel → Wortspiel, weshalb auch von dieser Strategie ausgegangen wird.

Die Tabelle im Anhang gibt einen genauen Überblick über die Einteilung aller Beispiele, auch über diejenigen, die in der Arbeit nicht explizit angesprochen werden.

8.15 Beispiel 14: Wortspiel → Wortspiel, parallele Wortspiel-Übersetzung

Folge 2 *Kill Ari: Part 2 / Das Duell: Teil 2*, 33:21-33:28: Gibbs und sein Team sind sich sicher, dass der abtrünnige Mossad-Agent Ari Haswari für den Tod der ehemaligen NCIS-Agentin Kate Todd verantwortlich ist. Der Mossad schickt Ziva, um Gibbs davon abzuhalten, sich an Ari zu rächen und ihn bei der Aufklärung des Falles zu unterstützen. Im Gegensatz zum NCIS ist sie von Aris Unschuld überzeugt. Gibbs zeigt sich verwundert, dass ein so erfahrener Heckenschütze wie Ari die Patronenhülsen am Tatort liegen ließ.

Englisch	Deutsch
G: Do you know why Ari left his brass behind?	G: Wissen Sie, warum Ari die Hülse hat liegenlassen?
Z: You are a <i>broken tape</i> , Gibbs.	Z: Sie reden wie ein <i>kaputtes Tonband</i> , Gibbs.
T: <i>Record</i> , broken record.	T: <i>Schallplatte</i> , kaputte Schallplatte.

Ziva ist genervt davon, dass Gibbs seine Vorwürfe gegenüber Ari ständig wiederholt, wie eine kaputte Schallplatte, die immer wieder dieselbe Stelle abspielt (vgl. FD 9). Diese Metapher scheint im Englischen üblicher zu sein als im Deutschen, dürfte aber auch für das deutschsprachige Publikum keine Verständnisprobleme darstellen. Sowohl *broken tape* als auch *broken record* wurde durch *kaputtes Tonband* und *kaputte Schallplatte* im Zieltext auf genau dieselbe Art und Weise wiedergegeben wie im Ausgangstext, weshalb es sich hierbei um eine parallele Wortspiel-Übersetzung handelt.

Was die Lippensynchronität betrifft, stimmt die Anzahl der Bilabiale bei *broken tape* und *wie ein kaputtes Tonband* nicht ganz überein, was aber nicht auffällt. Auch der Bilabial in *Schallplatte*, der in *record* nicht vorkommt, stört in dieser Szene nicht, da Tony gerade erst zu sprechen beginnt und sein Mund zuvor geschlossen ist. Wie auch schon an anderen Stellen beobachtet, wurde auch hier die Anrede *Gibbs* genau über die betreffenden Lippenbewegungen gelegt.

Zivas Augen- und Kopfbewegungen unterstreichen, dass sie von Gibbs Frage genervt ist, was auch in der deutschen Fassung so aufgefasst wird. Bei der Isochronie gibt es in dieser Szene keine besonderen Auffälligkeiten.

8.16 Beispiel 15: Wortspiel → Wortspiel, parallele Wortspiel-Übersetzung

Folge 24 *Hiatus: Part 2 / Semper Fi*, 09:56-10:14: Das Team denkt, dass Pinpin Pula, der Kontakt zu philippinischen Terroristen hat, ein Schiff der Navy in die Luft sprengen möchte. Die NCIS-Agenten verhören Alon Atu, da dieser vielleicht etwas über Pinpin und den geplanten Anschlag wissen könnte. Ziva ist allerdings der Überzeugung, dass er bei einer konventionellen Befragung nicht reden wird.

Englisch	Deutsch
T: Ziva, what did you get out of the cook, eh, what's his name?	T: Ziva, was hast du von dem Koch erfahren? Wie heißt er noch mal?
Z: Alon Atu. From the same Filipino village in Basilan as Pinpin. He's hardcore Abu	Z: Alon Atu. Aus demselben philippinischen Dorf auf Basilan wie Pinpin. Er gehört zum

Sayyaf. He won't talk, unless I...	harten Kern von Abu Sayyaf. Der redet nicht, es sei denn...
T: No torture!	T: Keine Folter!
Z: He won't talk.	Z: Er wird nicht reden.
T: Try.	T: Versuch es!
Z: Okay, but <i>you're tying my feet</i> .	Z: Okay, aber <i>du bindest mir die Füße</i> .
T: <i>Hands</i> .	T: <i>Hände</i> .
Z: Those too.	Z: Die auch.

Auch hier wurden beide Teile des Ausgangstext-Wortspieles im Zieltext wiedergegeben. Der Phraseologismus *to tie one's hands* bedeutet, dass jemand davon abgehalten wird, etwas zu tun (vgl. FD 10). Dieselbe Metapher wird auch im Deutschen verwendet, dabei ist die passive Formulierung *jemandem sind die Hände gebunden* (vgl. D 7) allerdings üblicher als die aktive *du bindest mir die Hände*. Trotzdem lässt sich davon ausgehen, dass auch diese Formulierung vom deutschsprachigen Publikum ohne Probleme verstanden wird. In beiden Sprachen bezieht sich Ziva in der Redewendung auf den falschen Körperteil, nämlich die Füße. Trotzdem ist anzumerken, dass es sowohl im Deutschen als auch im Englischen die Möglichkeit gäbe, mit *tie somebody hand and foot* (vgl. FD 11) beziehungsweise *jemandem die Hände und Füße binden* (vgl. D 7) beides zu erwähnen. Eine Formulierung nur mit den Füßen scheint allerdings unüblich.

Von Zivas Lippenbewegungen im Wortspiel ist nur erkennbar, dass zwei Bilabiale (*but you're tying my / du bindest mir*) artikuliert werden. Direkt danach dreht sie sich von der Kamera weg. Am Anfang dieses Satzes ist *okay* relativ deutlich von ihren Lippen abzulesen. Da dies im deutschen Text übernommen wird, ist diese Stelle auch dort lippensynchron. Auf Tonys offenem Mund bei der Aussprache von *hands*, liegt im Deutschen *Hände*, was dieselbe Lippenstellung verlangt. *Too* in Zivas darauffolgendem Satz wird mit *auch* überdeckt.

Bei den Gesten fallen vor allem Zivas Kopfbewegung auf *but / aber* und Tonys Verdrehen der Augen, als er sie ausbessert, auf. Beide passen auch zum Zieltext. Auf der Ebene der Isochronie kommt es zu keinen erwähnenswerten Abweichungen.

8.17 Beispiel 16: Wortspiel → Wortspiel, semi-parallele Wortspiel-Übersetzung

Folge 17 *Ravenous / Bärenjäger*, 33:37-33:46: Der NCIS ist auf der Suche nach dem Verdächtigen Wesley Rowan. Sie vermuten, dass er sich in einem Nationalpark versteckt, in dem er sich ausgezeichnet auskennt.

Englisch	Deutsch
M: Guess what, guys? Rowan is a hunting guide, apparently one of the best in Virginia.	M: Ah, ist ja toll Leute. Rowan ist Jagdführer und offenbar einer der besten in Virginia.
Z: Great! He'll be like finding <i>a pin in a haystack</i> .	Z: Toll! Das wird ja <i>wie einen Nagel im Heuhaufen</i> zu suchen.
T: <i>A needle in a haystack</i> .	T: <i>Eine Nadel..</i>
Z: Well, aren't pins just as hard to find?	Z: Wieso? Sind nicht auch Nägel schwer zu finden?
T/M: No.	T/M: Nein.

Die tatsächliche Redewendung *needle in a haystack* beziehungsweise *Nadel im Heuhaufen* wird in beiden Sprachen gleich verwendet und wurde in der Synchronisation auch genauso übernommen. Sie bedeutet, dass es fast unmöglich sein wird, Rowan zu finden (vgl. FD 12 und R 2). Der erste Teil des Wortspieles unterscheidet sich allerdings. Im Englischen wird von einem *pin* (Pinnwandnadel, Anstecknadel) gesprochen, im Deutschen von einem *Nagel*. Aus diesem Grund handelt es sich hierbei um eine semi-parallele Wortspiel-Übersetzung. Ziva verteidigt ihre Verwendung der Redewendung damit, dass die Metapher mit *pins* beziehungsweise *Nägeln* auch funktioniert, da sie in einem Heuhaufen ebenso schwer zu finden sind wie eine Nadel. Obwohl Tony und McGee ihr widersprechen, macht diese Argumentation in der deutschen Fassung genauso Sinn wie in der englischen.

An dieser Stelle bewegt sich die Kamera anfangs sehr schnell, weshalb es bei Ziva schwierig ist, genaue Lippenbewegungen auszumachen. Bei Tony fällt vor allem der schmale, leicht geöffnete Mund bei *needle in* auf, was wahrscheinlich der Grund dafür ist, dass in der Synchronisation nicht die ganze Redewendung wiederholt wird, sondern nur der korrigierte Teil *eine Nadel*. Bei Zivas Argumentation sind ihre Lippenbewegungen wieder sehr gut zu sehen. Hier stimmen auch die Anzahl und die ungefähre Stelle der Labiale überein (*Well, aren't pins just as hard to find? / Wieso? Sind nicht auch Nägel schwer zu finden?*). Durch die kurze Pause vor *find / finden* ist dieses Verb besonders deutlich erkennbar. Die Mundbewegungen ähneln sich in den beiden Sprachen aber genug, um nicht störend aufzufallen.

Diese kurze Pause wird auch im Hinblick auf die Isochronie eingehalten. Was die Gestik betrifft, erregt, abgesehen von Zivas fragendem Blick, nichts besondere Aufmerksamkeit.

8.18 Beispiel 17: Wortspiel → Wortspiel, semi-parallele Wortspiel-Übersetzung

Folge 22 *Jeopardy* / *Brüder*, 25:11-25:38: Der Drogendealer Brian Dempsey liegt nach einer Auseinandersetzung mit Ziva tot im Aufzug des NCIS. Es gibt weder Zeugen noch Beweise, die sie entlasten, weshalb sie vorerst nicht mit dem Team ermitteln darf. Trotzdem versucht sie bei Ducky, der gerade die Autopsie durchführt, an Informationen zu gelangen.

Englisch	Deutsch
Z: Those are from Brian Dempsey?	Z: Sind das die von Brian Dempsey?
D: Yeah, I cannot discuss it with you, my dear. I don't mean to be rude.	D: Leider darf ich nicht mit Ihnen darüber reden, meine Beste. Ich will nicht unhöflich sein.
Z: No, I understand, Ducky.	Z: Schon gut, ich verstehe, Ducky.
D: And you probably shouldn't be down here.	D: Und wahrscheinlich dürften Sie auch nicht mal hier unten sein.
Z: I shouldn't be here. I shouldn't be in the field. Can you please, please tell me where I should be?	Z: Ich darf weder hier sein noch im Außeneinsatz. Können Sie mir bitte, bitte sagen, wo ich noch sein darf?
D: Well, I can understand your feelings of alienation.	D: Nun ich verstehe sehr gut, dass Sie sich ausgegrenzt fühlen.
Z: Everyone's avoiding me. Do they think I'm gonna lose control, just enter the building and massacre everyone? I mean, I'm being treated <i>like a leopard</i> .	Z: Alle gehen mir einfach aus dem Weg. Fürchten die, ich verliere die Beherrschung, stürme das Haus und massakriere alle? Die behandeln mich wie ... <i>wie eine Auswärtige</i> .
D: I believe the phrase is " <i>like a leper</i> ".	D: Ich glaube, es muss heißen „ <i>wie eine Aussätzige</i> “.

Auch in dieser Szene wurde die übliche Redewendung beibehalten. Die Formulierung *treat like a leper* / *behandeln wie eine Aussätzige* bedeutet sowohl im wörtlichen als auch im figurativen Sinne in beiden Sprachen dasselbe, nämlich dass jeder versucht, sie so gut es geht zu meiden, als hätte sie eine ansteckende Krankheit (vgl. FD 13 und DWDS 2). Im Englischen verwechselt Ziva den Ausdruck mit *leopard*, im Deutschen mit *Auswärtige*. In beiden Fällen beruht das Sprachspiel auf der Formähnlichkeit zu *leper* beziehungsweise *Aussätzige*. Es wurde also auch in diesem Beispiel ein Element des Wortspieles im Zieltext beibehalten, während das andere verändert wurde.

An dieser Stelle sind die Bilabiale in *I mean, I'm being treated like a leopard* durch die Kameraeinstellung und die relativ hohe Lautstärke sehr deutlich zu sehen. In der Synchronisation werden die Mundbewegungen mit *Die behandeln mich wie ... wie eine Auswärtige* überdeckt, was einen hohen Grad an Lippensynchronität bedeutet. Bei Duckys Korrektur ist

sein Gesicht erst ganz am Schluss im Bild. Sehr aufmerksamen ZuseherInnen könnte allerdings auffallen, dass der Bilabial von *leper* in *Aussätzige* fehlt, aber direkt nachdem die Kamera auf Ducky schwenkt zu sehen ist.

Was die Gestensynchronität betrifft, fallen vor allem Zivas Handbewegungen auf, die in beiden Fassungen ihre Wut und Verzweiflung verstärken. Außerdem wurde auch in der Synchronisation darauf geachtet, dass diese Gesten immer auf betonten Silben liegen und somit natürlich wirken.

Ziva spricht in dieser Szene sehr schnell, was sowohl durch ihre Mundbewegungen als auch durch ihre Gesten deutlich wird. Auch der deutsche Text wird passend dazu in einem erhöhten Tempo gesprochen. Die kurze Sprechpause zwischen *I'm being treated* und *like a leopard* wurde in der Synchronfassung ebenfalls eingehalten (*Die behandeln mich wie ... wie eine Auswärtige*). Die Wiederholung von *wie*, zeigt noch stärker, dass Ziva über die Formulierung nachdenkt.

8.19 Beispiel 18: Wortspiel → Wortspiel, nicht-parallele Wortspiel-Übersetzung

Folge 15 *Head Case / Kopfsache*, 11:06-11:20: Im Kofferraum eines gestohlenen Autos wird der Kopf von Captain Wayne gefunden. Das Team hat aber Schwierigkeiten, den Captain mit den Verdächtigen in Verbindung zu bringen.

Englisch	Deutsch
M: Can't connect Captain Wayne to any of the three suspects, boss.	M: Wir finden keine Verbindung zwischen Captain Wayne und den drei Verdächtigen.
Z: No common service, ship or base. If they had any contact it wasn't through the Navy.	Z: Sie waren nie zusammen auf Schiffen oder Stützpunkten. Wenn es einen Kontakt gab, dann nicht innerhalb der Navy.
G: You're asking me to believe a sailor jacked a car with a head in the trunk and that he didn't know it.	G: Soll ich ernsthaft glauben, dass ein Seemann ein Auto stiehlt und von dem Kopf im Kofferraum keine Ahnung hat?
Z: <i>If the glue sticks.</i>	Z: Wenn's passt <i>wie die Hand aufs Auge</i> .
M: <i>Shoe fits.</i>	M: <i>Die Faust.</i>
Z: [Mundbewegung: Thank you]	Z: Dankeschön.

Die Redewendung *if the shoe fits* (, *wear it*) bedeutet, dass eine negative Bemerkung, die über einen gemacht wurde, stimmt und man das auch akzeptieren sollte (vgl. FD 14). *Wie die Faust aufs Auge* hat zwei einander gegenteilige Bedeutungen. Einerseits kann es heißen, dass etwas perfekt passt, andererseits, dass es überhaupt nicht passt (vgl. D. 8). In dieser Szene wird die Redewendung in der ersten Bedeutung verwendet. Sie macht an dieser Stelle durch-

aus Sinn, sagt aber nicht das Gleiche aus wie *if the shoe fits*. Im Englischen entsteht das Wortspiel dadurch, dass Ziva eine neue Redewendung kreiert, die sich auf die üblicherweise verwendete Formulierung reimt. In der deutschen Fassung wurde *Faust* durch *Hand* ersetzt. Die Verwechslung beruht also nicht auf der Form beziehungsweise dem Klang der beiden Ausdrücke, sondern auf dem inhaltlichen Zusammenhang. Beide Elemente, die das Wortspiel herstellen, wurden im Deutschen ausgetauscht. Somit handelt es sich hierbei um eine nicht-parallele Wortspiel-Übersetzung.

Bei der Aussprache von *if the glue sticks* stechen keine Laute heraus, die sich von den Lippen ablesen lassen. Bei McGee könnten die ZuseherInnen wahrnehmen, dass sich sein Mund bei *fits* ganz kurz schließt. Dasselbe wäre auch bei der Artikulation von *Faust* der Fall. Auch der leicht geöffnete Mund bei *shoe* wird von *Faust* überdeckt. Dass die beiden Laute im Deutschen in umgekehrter Reihenfolge auftreten, fällt bei der hohen Geschwindigkeit der Lippenbewegungen wahrscheinlich nicht auf. Im Anschluss formt Ziva mit den Lippen ein *thank you*, das im Englischen nur zu sehen, aber nicht zu hören ist. In der deutschen Synchronisation wird *Dankeschön* gesprochen.

In dieser kurzen Szene kommt es nur zu einer relevanten Geste. McGee nickt bei der Aussprache von *shoe fits* / *die Faust* mit dem Kopf, um seine Korrektur zu unterstreichen. Auf der Ebene der Isochronie fällt keine Stelle besonders auf.

8.20 Beispiel 19: Wortspiel → Wortspiel, nicht-parallele Wortspiel-Übersetzung

Folge 6 *The Voyeur's Web* / *Voyeuse im Netz*, 03:10-03:20: Tony sucht nach dem perfekten Geschenk für seine neue Freundin Monica. Ziva wundert sich, da sie von McGee weiß, dass Tony seinen Dates normalerweise immer das Gleiche schenkt. Tony beschwert sich daraufhin, dass McGee seine Geheimnisse immer an Ziva weitererzählt, nichts ahnend, dass dieser noch viel mehr ausgeplaudert hat. Auch Gibbs hat sich ihnen mittlerweile angeschlossen.

Englisch	Deutsch
T: Next time, why don't you tell her how I lost my virginity?	T: Dann erzähl ihr doch noch wie ich meine Jungfräulichkeit verloren hab.
Z: I've been meaning to ask about that, Tony. How does a 15 year old boy go about meeting a <i>coquette</i> ?	Z: Dazu hätte ich noch 'ne Frage, Tony. Wie schafft es ein 15-Jähriger eine Tänzerin aus dem <i>Alcatraz</i> kennenzulernen?
M: She means <i>rockette</i> , boss.	M: Sie meint <i>Alcazar</i> , Boss.

Das Merriam-Webster Dictionary definiert *coquette* als “a woman who endeavors without sincere affection to gain the attention and admiration of men” (MW 6). Es verwundert also nicht, dass McGee sehr darum bemüht ist, sofort zu erklären, dass es sich bei Tonys Bekannt-

schaft nur um eine Rocksängerin (vgl. UD 1) handelte. Auch Zivas Bemerkung in der deutschen Fassung klingt schockierender als sie das eigentlich beabsichtigt. Die Frau war nämlich keine Tänzerin von der ehemaligen Gefängnisinsel Alcatraz (vgl. D 9), sondern aus dem Alcazar. Der Kontext lässt vermuten, dass das Alcazar ein Club ist, in dem sie auftritt. In beiden Sprachen entsteht das Wortspiel durch die ähnliche Form der beiden Ausdrücke, beide Elemente wurden bei der Übertragung ins Deutsche allerdings verändert. Es kam also auch an dieser Stelle zu einer nicht-parallelen Wortspiel-Übersetzung.

Ziva ist während ihrer Aussage nur von hinten zu sehen, weshalb ihre Lippenbewegungen nicht erkennbar sind. Bei McGee fällt die leicht runde Formung des Mundes bei *roquette* auf, die in der Synchronisation mit *Alcazar* überdeckt wird. Außerdem nennt McGee Gibbs auch im Deutschen *boss*, was über die dazugehörigen Lippenbewegungen gelegt wurde.

Weder bei der Gestensynchronität noch bei der Isochronie kommt es an dieser Stelle zu großen Auffälligkeiten. McGees Körperhaltung zeigt vor allem, dass er von Zivas Bemerkung peinlich berührt ist, was durch den Text auch bestätigt wird.

8.21 Schwierigkeiten bei der weiteren Untergliederung der Strategie Wortspiel → Wortspiel

Während die zwischen 8.15 und 8.20 präsentierten Beispiele klar einer Unterstrategie zugeordnet werden konnten, stellt sich dies bei anderen Wortspielen der Analyse als schwieriger heraus. Das trifft vor allem auf die vielen Redewendungen zu. Bei genauerer Betrachtung des Beispiels 9 (Kapitel 8.9) zeigt sich, dass *barking up the wrong tree* und *auf das falsche Pferd setzen* figurativ das Gleiche aussagen. Die wortwörtliche Bedeutung der beiden Wendungen unterscheidet sich aber. Somit stellt sich die Frage, ob die Übersetzung des Wortspieles trotzdem als parallel betrachtet wird oder nicht. Delabastita (1993: 195) beschreibt die Beziehung zwischen den Elementen des Wortspieles der beiden Sprachen bei der parallelen Wortspiel-Übersetzung als „relative equivalence“. In seiner Diskussion der Äquivalenz hebt er hervor, dass diese nicht unbedingt eine wortwörtliche Übersetzung des Ausgangstextes erfordert, sondern vielmehr die dahinterliegenden Konzepte und Botschaften äquivalent übertragen werden sollten (vgl. Delabastita 1993: 40ff). Somit lässt sich argumentieren, dass die obengenannte Redewendung durchaus äquivalent übersetzt wurde. Was den zweiten Teil des Wortspieles betrifft, kommt allerdings hinzu, dass die Formulierungen *barking up the wrong bush* und *auf das falsche Muli setzen* nicht der Norm entsprechen. Ihre Bedeutung lässt sich – isoliert von der tatsächlichen Redewendung – also nicht definieren beziehungsweise gegenüberstellen. Ihr einziger Sinn liegt darin, dass sie eine Normabweichung von *barking up the wrong*

bush und *auf das falsche Pferd setzen* darstellen. Das bedeutet aber auch, dass sie im Text dieselbe Funktion erfüllen und deshalb ebenfalls als äquivalent betrachtet werden können. Somit wäre dieses Wortspiel parallel übersetzt worden.

Sehr ähnlich verhält es sich bei Neologismen. Die Wörter *porcupig* und *porcuswine* beziehungsweise *Stachelsau* und *Stacheleber* in Beispiel 10 (8.10) existieren in dieser Form eigentlich nicht, was es nicht möglich macht, ihre Bedeutung zu erklären und zu vergleichen. Auch hier liegt ihre einzige Funktion darin, dass sie eine Normabweichung von *porcupine* und *Stachelschwein* darstellen, was auf eine äquivalente und parallele Übersetzung schließen lässt.

Noch weniger eindeutig lässt sich die Szene aus Beispiel 6 (8.6) einteilen. Während *spooks* und *Schlapphüte* in der Bedeutung Geheimdienstmitarbeiter äquivalent sind, stellt sich die Frage wie *goblins* und *Trenchcoats* in diesem Zusammenhang behandelt werden. Beide Ausdrücke wurden gewählt, da sie in dasselbe semantische Feld gehören wie *spooks* beziehungsweise *Schlapphüte* in ihrer üblichen Bedeutung (Fantasiewesen / Kleidungsstück). Aus dieser Sichtweise könnte argumentiert werden, dass sie ebenfalls dieselbe Funktion erfüllen und parallel übersetzt wurden. Gleichzeitig handelt es sich bei *goblins* und *Trenchcoats* aber nicht um Neologismen, sondern um existierende Wörter mit einer eigenen Bedeutung. Außerdem ist davon auszugehen, dass das Publikum bei der ersten Erwähnung von *goblins* oder *Trenchcoats* nicht sofort auf *spooks* oder *Schlapphüte* schließt, während dies zum Beispiel bei *porcupig* und *porcupine* schon zu erwarten ist. Aus diesen Gründen wird dieses Beispiel in meiner Analyse als semi-parallel eingestuft.

Um einen weiteren Sonderfall handelt es sich bei folgendem Beispiel:

Beispiel 20: Folge 5 *Switch / Rollentausch*, 25:16-25:29: Während einer Hausdurchsuchung vermutet Ziva, dass der Verdächtige wahrscheinlich bereits geflohen ist.

Englisch	Deutsch
Z: Once he saw us at Norfolk, he must have taken a kite.	Z: Er hat wohl <i>die Biene gemacht</i> nachdem er uns in Norfolk gesehen hat.
T: Hike. The expression is “taking a hike”.	T: Die Fliege. Das heißt „ <i>die Fliege machen</i> “.
M: She may have had it confused with “go fly a kite”.	M: Kann auch sein, dass sie es mit „ <i>die Mücke machen</i> “ verwechselt hat.
Z: I speak five languages. Forgive me if I get confused sometimes.	Z: Ich spreche fünf Sprachen. Verzeihen Sie mir, wenn ich hin und wieder einen Fehler mache.

Take a hike (vgl. FD 15), *go fly a kite* (vgl. FD 16), *die Fliege machen* (vgl. D 10) und *die Mücke machen* (vgl. D 11) bedeuten jeweils, dass eine Person schnell verschwindet. In *take a kite* vermischt Ziva beide Redewendungen, in *die Biene machen* ersetzt sie ein Insekt durch ein anderes. Die Abweichung von der eigentlichen Wendung wurde im Zieltext also auf andere Art und Weise erzeugt als im Ausgangstext. Trotzdem liegt die Funktion beider Formulierungen darin, dass sie eine Normabweichung von Redewendungen gleicher Bedeutung darstellen, die vom Publikum wahrscheinlich auch gleich als solche wahrgenommen wird. Somit ist die Übersetzung laut Delabastita (1993) äquivalent und parallel, obwohl es sich um unterschiedliche Arten der Abweichung handelt.

Diese Herausforderungen traten auch in anderen Beispielen der Analyse auf (z.B. Beispiel 12, 26, 34). Diese werden an dieser Stelle nicht alle noch einmal besprochen. Mit ihnen wurde gleich vorgegangen wie in den in diesem Kapitel diskutierten Beispielen (siehe Tabelle im Anhang).

8.22 Ergebnisse

Als die bei Weitem am häufigsten verwendete Übersetzungsstrategie stellte sich Wortspiel → Wortspiel heraus. Wie auch aus der Analysetabelle im Anhang hervorgeht, wurde sie in 44 von 46 Beispielen verwendet. Innerhalb dieser Strategie wurden 21 Stellen parallel übersetzt, davon handelt es sich bei 16 um Szenen mit einem Phraseologismus und bei fünf um Übersetzungen eines einzelnen Wortes. Semi-parallel wurden insgesamt 14 Beispiele übersetzt, sechs davon mit Phraseologismen, acht mit einem einzelnen Wort. Außerdem wurden neun Wortspiele nicht-parallel übersetzt. Davon waren drei Teile eines Phraseologismus und sechs einzelne Wörter. Zusätzlich zu Wortspiel → Wortspiel wurde einmal die Strategie Direkte Kopie: Wortspiel Ausgangstext = Wortspiel Zieltext und einmal Wortspiel → Null verwendet.

Beim Vergleich der Vorgehensweise bei der Übersetzung von Bedeutungs-Wortspielen und Form-Wortspielen zeigt sich folgendes Bild: Sowohl WS AT = WS ZT als auch WS → Null wurden bei Form-Wortspielen außerhalb eines Phraseologismus angewandt. Das bedeutet auch, dass alle Wortspiele, die auf der Bedeutung oder auf Bedeutung und Form basieren, mit Wortspiel → Wortspiel übertragen wurden.

Von den restlichen 21 Form-Wortspielen wurden sieben parallel, zehn semi-parallel und vier nicht-parallel übersetzt. Alle sieben parallel übersetzten Beispiele treten in einem Phraseologismus auf. Die zehn semi-parallel übersetzten Stellen setzen sich aus vier Wortspielen mit Phraseologismen und sechs mit einzelnen Wörtern zusammen. Nicht-parallel übersetzt wurden ein Form-Wortspiel innerhalb und drei außerhalb eines Phraseologismus.

Acht von 15 Bedeutungs-Wortspielen wurden parallel, drei semi-parallel und vier nicht-parallel übersetzt. Von den parallelen Übersetzungen enthalten sechs Beispiele Phraseologismen und zwei beziehen sich auf einzelne Wörter. Ein semi-parallel übersetztes Bedeutungs-Wortspiel tritt in einem Phraseologismus auf, zwei in einzelnen Wörtern. Die nicht-parallel übersetzten Stellen basieren je zweimal auf einer Äußerung innerhalb und einem Beispiel außerhalb eines Phraseologismus.

Außerdem stellt sich in der Analyse heraus, dass acht Wortspiele sowohl auf der Bedeutung als auch auf der Form beruhen. Diese wurden sechs Mal parallel, einmal semi-parallel und einmal nicht-parallel übertragen. Drei der parallel übersetzten Wortspiele sind an einen Phraseologismus gebunden. Die andere Hälfte bezieht sich auf ein einzelnes Wort. Während das semi-parallel übersetzte Wortspiel in einem Phraseologismus auftritt, beruht das nicht-parallel übersetzte Beispiel auf einem einzelnen Wort. Die Einteilung und Vorgehensweise der unterschiedlichen Beispiele lassen sich aus der Analysetabelle im Anhang ablesen. Die zahlenmäßige Verteilung wird folgend noch einmal tabellarisch dargestellt:

		WS → WS			WS → Null	Direkte Kopie
		parallel	semi-parallel	nicht-parallel		
Form-WS	Phraseologismus	7	4	1	0	0
	Einzelnes Wort	0	6	3	1	1
Bedeutungs-WS	Phraseologismus	6	1	2	0	0
	Einzelnes Wort	2	2	2	0	0
Form- und Bedeutungs-WS	Phraseologismus	3	1	0	0	0
	Einzelnes Wort	3	0	1	0	0
Insgesamt		21	14	9	1	1

3: Verwendete Übersetzungsstrategien

Diese Zahlen zeigen, dass sowohl bei den Wortspielen mit der Bedeutung als auch bei denen mit Bedeutung und Form die meisten Beispiele parallel übersetzt wurden. Der Rest teilt sich in beiden Gruppen ungefähr gleich auf semi-parallel und nicht-parallel auf. Nur bei den Form-Wortspielen übersteigt die Anzahl der semi-parallel übersetzten Beispiele die derjenigen, die parallel übersetzt wurden. Grundsätzlich wurden Wortspiele mit Phraseologismen öfter parallel übersetzt als die mit einzelnen Wörtern.

Allgemein lässt sich also sagen, dass es, auch unter Berücksichtigung der unterschiedlichen Arten der Synchronität, durchaus möglich ist, ein Wortspiel im Ausgangstext als Wort-

spiel in den Zieltext zu übertragen. Dies stellte sich auch als die bevorzugte Strategie der ÜbersetzerInnen heraus. Dass Form-Wortspiele im Vergleich zu den anderen Wortspiel-Arten häufiger semi-parallel übersetzt wurden, lässt sich dadurch erklären, dass die Form sehr stark an die jeweilige Sprache gebunden ist. Somit ist eine größere Abweichung vom Ausgangstext nötig, um dieselbe Wirkung zu erzielen. Aufgrund dieser Erkenntnis lässt sich darauf schließen, dass der Beibehaltung des Wortspieles im Zweifelsfall eine höhere Priorität eingeräumt wurde als der wörtlichen Übertragung des Textes der Ausgangssprache.

Dass Phraseologismen durchwegs häufiger parallel übersetzt wurden als einzelne Wörter, hängt auch damit zusammen, dass viele Phraseologismen in der Analyse nur über ihre Funktion verglichen werden konnten. Bei einem strikt wörtlichen Vergleich sähe das Ergebnis sicher anders aus. Dieser macht bei Phraseologismen, die sich in ihrer wortwörtlichen Bedeutung unterscheiden, figurativ aber dasselbe aussagen, allerdings wenig Sinn (siehe 8.21).

Auch insgesamt wurde die höchste Anzahl von Beispielen parallel übersetzt. Darauf folgt die semi-parallele WS→WS-Übersetzung. Das deutet darauf hin, dass, wenn eine Beibehaltung beider Elemente des Wortspieles nicht möglich war, versucht wurde, zumindest eines der beiden in die Zielsprache zu übernehmen und nur das zweite abzuändern. Es wurde aber auch nicht davor zurückgeschreckt, sich ganz vom Ausgangstext zu entfernen und Wortspiele nicht-parallel zu übersetzen. Auch das zeigt, dass die Übertragung von einem Wortspiel in ein anderes als wichtiger betrachtet wurde als die wörtliche Wiedergabe des Ausgangstextes.

Was die Synchronisation der Wortspiele betrifft, konnten nur wenige Abweichungen festgestellt werden, die besonders aufmerksamen ZuseherInnen auffallen könnten. Grundsätzlich lässt sich erkennen, dass sehr darauf geachtet wurde, dass die Lippensynchronität bei Labialen und anderen erkennbaren Lippenbewegungen gewahrt wird. Außerdem passen die Äußerungen zu den getätigten Gesten. Der Zeitpunkt der Rede weicht nur dann von der englischen Fassung ab, wenn die sprechende Person nicht oder nur von hinten zu sehen ist. Wenn der deutsche Text länger ist als das Original, wird dies entweder durch schnelleres Reden kompensiert, oder der Ton ist nur sehr kurz nach dem Ende der Lippenbewegungen zu hören, sodass diese Abweichung dem Publikum höchstwahrscheinlich nicht auffällt. Erkennbare Sprechpausen werden in der deutschen Synchronisation ebenfalls eingehalten.

Allgemein lässt sich also sagen, dass es bei der Synchronität nur zu sehr wenigen leichten Abweichungen kommt und diese, wenn sie überhaupt erkennbar sind, die Lippensynchronität betreffen. An den Stellen, an denen sich der deutsche Text stark vom englischen entfernt, ist ohne ein Gespräch mit den Verantwortlichen nicht feststellbar, ob dies für eine

bessere Synchronität oder aus anderen Gründen geschehen ist. Deshalb lässt sich anhand dieser kurzen Beispiele nicht feststellen, ob die Priorität bei der Synchronisation der Serie auf einer ausgangstextnahen Übersetzung oder der Synchronität liegt, wenn beides gleichzeitig nicht möglich ist. Um diese Frage zu beantworten, wäre die genaue Analyse eines längeren Ausschnittes notwendig.

An dieser Stelle sei erwähnt, dass es sich bei dieser Analyse um ein Fallbeispiel handelt, und die Ergebnisse nicht gezwungenermaßen auf die Synchronisation anderer Serien oder Filme zutreffen müssen. Der große Erfolg von *NCIS* im deutschsprachigen Raum spricht allerdings dafür, dass die verwendeten Strategien vom Fernsehpublikum gut angenommen werden.

9. Bibliographie

Videomaterial

Folgen 1-12: Bellisario, Donald P. / McGill, Don (2016). *NCIS. Naval Criminal Investigative Service. Season 3.1*. [DVD 506 min.] USA: CBS, Paramount.

Folgen 13-24: Bellisario, Donald P. / McGill, Don (2016). *NCIS. Naval Criminal Investigative Service. Season 3.2*. [DVD 507 min.] USA: CBS, Paramount.

Literatur

Ammon, Ulrich (1987): Funktionale Typen / Statustypen von Sprachsystemen. In: Ammon, Ulrich / Dittmar, Norbert / Mattheier, Klaus J. (Hgg.) *Sociolinguistics. Soziolinguistik An International Handbook of the Science of Language and Society. Ein internationales Handbuch zur Wissenschaft von Sprache und Gesellschaft*. Berlin/New York: De Gruyter, S. 230-263.

Antonini, Rachele (2008). The Perception of Dubbese: An Italian Study. In: Chiaro, Delia & Heiss, Christine & Bucaria, Chiara (Hgg.) *Between Text and Image. Updating Research in Screen Translation*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 135-147.

Attardo, Salvatore (1994). *Linguistic Theories of Humour*. Berlin / New York: Mouton de Gruyter.

Attardo, Salvatore / Raskin, Victor (1991). Script theory revis(it)ed: joke similarity and joke representation model. In: *Humor* 4-3/4, 293-347.

Bausch, Karl-Richard / Kasper, Gabriele (1979): Der Zweitspracherwerb: Möglichkeit und Grenzen der großen Hypothesen. In: *Linguistische Berichte*, 64, 3-35.

Bergson, Henri (1901). *Le rire. Essai sur la signification du comique*. Paris: Presses Universitaires de France.

Berruto, Gaetano (1987): Varietät. In: Ammon, Ulrich / Dittmar, Norbert / Mattheier, Klaus J. (Hgg.) *Sociolinguistics. Soziolinguistik. An International Handbook of the Science of Language and Society. Ein internationales Handbuch zur Wissenschaft von Sprache und Gesellschaft*. Berlin/New York: De Gruyter, 263-267.

Bloch, Bernhard (1948). A Set of Postulates for Phonemic Analysis. In: *Language* 24, 3-46.

Brock, Alexander (1996). Wissensmuster im humoristischen Diskurs. Ein Beitrag zur Inkongruenztheorie anhand von Monty Python's Flying Circus. In: Kotthoff, Helga (Hg.) *Scherz-*

kommunikation. Beiträge aus der empirischen Gesprächsforschung. Opladen: Westdeutscher Verlag, 21-48.

Broszinsky-Schwabe, Edith (2011). *Interkulturelle Kommunikation. Missverständnisse – Verständigung.* Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Bucaria, Chiara (2008). Acceptance of the Norm or Suspension of Disbelief? The Case of Formulaic Language in Dubbese. In: Chiaro, Delia & Heiss, Christine & Bucaria, Chiara (Hgg.) *Between Text and Image. Updating Research in Screen Translation.* Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 149-163.

Burger, Harald / Buhofer, Annelies / Sialm, Ambros (1982). *Handbuch der Phraseologie.* Berlin / New York: Walter de Gruyter.

Burger, Harald / Dobrovol'skij, Dmitrij / Kühn, Peter / Norrick, Neal R. (2007). Phraseologie: Objektbereich, Terminologie und Forschungsschwerpunkte. In: Burger, Harald / Dobrovol'skij, Dmitrij / Kühn, Peter / Norrick, Neal R (Hgg.). *Phraseologie. Phraseology. Ein internationales Handbuch der zeitgenössischen Forschung. An International Handbook of Contemporary Research. 1. Halbband./ Volume 1.* Berlin / New York: Walter de Gruyter, 1-10.

Chaume, Frederic (2013). The Turn of Audiovisual Translation. New Audiences and New Technologies. *Translation Spaces* 2/2013, 105-123.

Chaume Varela, Frederic (2004). Synchronization in Dubbing. A Translational Approach. In: Orero, Pilar (Hg.) *Topics in Audiovisual Translation.* Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 35-52.

Chiaro, Delia (1992). *The Language of Jokes: Analysing Verbal Play.* London / New York: Routledge.

Colson, Jean-Pierre (2008). Cross-linguistic Phraseological Studies. An Overview. In: Meunier, Fanny / Granger, Sylviane (Hgg.) *Phraseology : An Interdisciplinary Perspective.* Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins, 191- 206.

Coseriu, Eugenio (1969): *Einführung in die Strukturelle Linguistik.* Vorlesung gehalten im Wintersemester 1967/68 an der Universität Tübingen. Tübingen.

Coseriu, Eugenio (1974): *Synchronie, Diachronie und Geschichte. Das Problem des Sprachwandels.* Übersetzt von Helga Sohre. München: Wilhelm Fink Verlag.

De Saussure, Ferdinand (1989). *Cours de linguistique générale.* Édition critique par Rudolf Engler. Band 1. Wiesbaden : Otto Harrassowitz.

Delabastita, Dirk (1989). Translation and Mass Communication: Film and T.V. Translation as Evidence of Cultural Dynamics. In: *Babel* 35/4, 193-218.

Delabastita, Dirk (1993). *There's a Double Tongue: An Investigation Into the Translation of Shakespeare's Wordplay, with Special Reference to Hamlet*. Amsterdam / Atlanta: Rodopi.

Delabastita, Dirk (1996). Introduction. In: *The Translator: Wordplay and Translation: Essays on Punning and Translation* Vol. 2, Nr. 2. 127-139.

Díaz Cintas, Jorge (2008). Audiovisual Translation Comes of Age. In: Chiaro, Delia & Heiss, Christine & Bucaria, Chiara (Hgg.) *Between Text and Image. Updating Research in Screen Translation*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 1-9.

Dittmar, Norbert (1996). Explorations in 'Idiolects'. In: Sackmann, Robin / Budde, Monika (Hgg.) *Theoretical Linguistics and Grammatical Description*. Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins, 109-128.

Dittmar, Norbert (1997). *Grundlagen der Soziolinguistik – Ein Arbeitsbuch mit Aufgaben*. Tübingen: Max Niemeyer.

Dore, Margherita (2020). *Humour in Audiovisual Translation. Theories and Applications*. New York/London: Routledge.

Filatkina, Natalia (2007). Pragmatische Beschreibungsansätze. In: Burger, Harald / Dobrovol'skij, Dmitrij / Kühn, Peter / Norrick, Neal R (Hgg.). *Phraseologie. Phraseology. Ein internationales Handbuch der zeitgenössischen Forschung. An International Handbook of Contemporary Research. 1. Halbband./ Volume 1*. Berlin / New York: Walter de Gruyter, 132-158.

Flydal, Leif (1952). Remarques sur certains rapports entre le style et l'état de langue. In: *Norsk tidsskrift for sprogvidenskap* 16, 241-258.

Fodor, István (1976). *Film Dubbing: Phonetic, Semiotic, Esthetic, and Psychological Aspects*. Hamburg: Helmut Buske.

Freidhof, Gerd (1990). Möglichkeiten und Grenzen der Linguistik in der internationalen Wortspielforschung. In: Scerbina, Artur A. / Chodakova, E. P. (Hgg.) *Sowjetische Beiträge zum Wortspiel*. München: Sagner, 197-216.

Gambier, Yves (2000). Comunicación audiovisual y traducción: Perspectivas y contribuciones. In: L. Lorenzo Garcia, Lourdes / Pereira Rodriguez, Ana (Hgg.) *Traducción subordinada (I): El doblaje*. Vigo: Publicacións da Universidade de Vigo, 91-101.

- Gambier, Yves (2008). Recent Developments and Challenges in Audiovisual Translation Research. In: Chiaro, Delia & Heiss, Christine & Bucaria, Chiara (Hgg.) *Between Text and Image. Updating Research in Screen Translation*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 11-33.
- Gläser, Rosemarie (1986). *Phraseologie der englischen Sprache*. Tübingen: Max Niemeyer.
- Granger, Sylviane / Meunier, Fanny (2008). Introduction. In: Meunier, Fanny / Granger, Sylviane (Hgg.) *Phraseology : An Interdisciplinary Perspective*. Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins, XIX-XXVIII.
- Granger, Sylviane / Paquot, Magali (2008). Distangling the Phraseological Web. In: Meunier, Fanny / Granger, Sylviane (Hgg.) *Phraseology : An Interdisciplinary Perspective*. Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins, 27-49.
- Grassegger, Hans (1985). *Sprachspiel und Übersetzung. Eine Studie anhand der Comic-Serie Asterix*. Tübingen: Stauffenberg.
- Halliday, Michael A. (1978): *Language as social semiotics. The social interpretation of language and meaning*. London: E. Arnold.
- Hartung, Martin (1996). Ironische Äußerungen in privater Scherzkommunikation. In: Kotthoff, Helga (Hg.) *Scherzkommunikation. Beiträge aus der empirischen Gesprächsforschung*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 109-143.
- Hauptmann, Daniel (2013). *Sprachvarietäten in der Synchronisation am Beispiel der US-Sitcom The Big Bang Theory*. Masterarbeit, Universität Wien.
- Hausmann, Franz Josef (1974). *Studien zu einer Linguistik des Wortspiels. Das Wortspiel im « Canard enchainé »*. Tübingen: Max Niemeyer.
- Heibert, Frank (1993). *Das Wortspiel als Stilmittel und seine Übersetzung am Beispiel von sieben Übersetzungen des „Ulysses“ von James Joyce*. Tübingen: Narr.
- Herbst, Thomas (1994). *Linguistische Aspekte der Synchronisation von Fernsehserien. Phonetik, Textlinguistik, Übersetzungstheorie*. Tübingen: Max Niemeyer.
- Hezel, Susanne (2009). Untertitelung für Hörgeschädigte für das deutsche Fernsehen. Vorgehensweisen, Forderungen, Richtlinien. In: Nagel, Silke / Hezel, Susanne / Hinderer, Katharina / Pieper, Katrin (Hgg.) *Audiovisuelle Übersetzung. Filmuntertitelung in Deutschland, Portugal und Tschechien*. Frankfurt am Main: Peter Lang, 145-261).
- Hudson, R. A. (1996²). *Sociolinguistics*. New York: Cambridge University Press.

- Izard, Natàlia (1992). *La traducció cinematogràfica*. Barcelona: Publicacions de la Generalitat de Catalunya.
- Jakobson, Roman (1960): Closing Statement: Linguistics and Poetics. In: Thomas Sebeok (Hg.) *Style in Language*. Cambridge: MIT Press, 350-377.
- Janich, Nina (⁶2013). *Werbesprache. Ein Arbeitsbuch*. Tübingen: Narr.
- Jüngst, Heike E. (2010). *Audiovisuelles Übersetzen. Ein Lehr- und Arbeitsbuch*. Tübingen: Narr Francke Attempto.
- Kant, Immanuel (2009/3). *Kritik der Urteilskraft*. Beilage: Erste Einleitung in die ‚Kritik der Urteilskraft‘. Mit Einleitungen und Bibliographie herausgegeben von Heiner F. Klemme. Mit Sachanmerkungen von Piero Giordanetti. Hamburg: Felix Meiner Verlag.
- Kindt, Tom (2017). Humor. In: Wirth, Uwe (Hg.) *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Stuttgart: J.B. Metzler Verlag, 7-11.
- Kniendl, Marlies (2015). *Thank you for saving the laughs! Eine Untersuchung zur Rezeption der deutschen Synchronfassung der US-Sitcom The Golden Girls mit Fokus auf die Übertragung von Humor*. Diplomarbeit, Karl-Franzens-Universität Graz.
- Kolb, Waltraud (1998²). Sprachvarietäten (Dialekt / Soziolekt). In: Snell-Hornby, Mary / Hönig, Hans G. / Kußmaul, Paul / Schmitt, Peter A. (Hgg.) *Handbuch Translation*. Germersheim / Leipzig / Wien: Stauffenburg Verlag.
- Korhonen, Jarmo (2007). Probleme der kontrastiven Phraseologie. In: Burger, Harald / Dobrovolskij, Dmitrij / Kühn, Peter / Norrick, Neal R (Hgg.). *Phraseologie. Phraseology. Ein internationales Handbuch der zeitgenössischen Forschung. An International Handbook of Contemporary Research. 1. Halbband./ Volume 1*. Berlin / New York: Walter de Gruyter, 574-589.
- Kotthoff, Helga (1998). *Spaß verstehen. Zur Pragmatik von konversationellem Humor*. Tübingen: Max Niemeyer.
- Krikmann, Arvo. 2006. Contemporary Linguistic Theories of Humour. In: *Folklore: Electronic Journal of Folklore* 33:27-58.
- Kubczak, Hartmut (1987). Soziolekt. In: Ammon, Ulrich / Dittmar, Norbert / Mattheier, Klaus J. (Hgg.) *Sociolinguistics. Soziolinguistik. An International Handbook of the Science of Language and Society. Ein internationales Handbuch zur Wissenschaft von Sprache und Gesellschaft*. Berlin/New York: De Gruyter, 268-273.

- Maier, Wolfgang (1997). *Spielfilmsynchronisation*. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Martínez, Xenia (2004). Film Dubbing. Its Process and Translation. In: Orero, Pilar (Hg.) *Topics in Audiovisual Translation*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 3-7.
- Martínez-Sierra, Juan José (2006). Translating Audiovisual Humour. A Case Study. In: *Perspectives: Studies in Translatology* 13:4, 289-296.
- Medadian, Gholamreza (2011). A Road Map for Dubbing idiolects in TV Series: the Case of the Prison Break Serial in Iran. In: *Modern Journal of Language and Literature* Vol. 1, No. 4/5.
- Morin, Violette (1966). L'histoire drôle. Communications. 8. In: *L 'analyse structurale du récit. Communications. 8*. Paris: Seuil. 1981, 102-119.
- Nagel, Silke (2009). Das Übersetzen von Untertiteln. Prozess und Probleme am Beispiel der Kurzfilme SHOOTING BOKKIE, WASP und GREEN BUSH. In: Nagel, Silke / Hezel, Susanne / Hinderer, Katharina / Pieper, Katrin (Hgg.) *Audiovisuelle Übersetzung. Filmuntertitelung in Deutschland, Portugal und Tschechien*. Frankfurt am Main: Peter Lang, 21-144.
- Naciscione, Anita (2010). *Stylistic Use of Phraseological Units in Discourse*. Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins.
- Neves, Josélia (2008). Training in subtitling for the d/Deaf and hard-of-hearing. In: Díaz Cintas, Jorge (Hg.) *The Didactics of Audiovisual Translation*. Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins, 171-189.
- Noto, Raffaella (2014). *Möglichkeiten und Grenzen der zielkulturellen Anpassung des Humors bei der Synchronisation. Am Beispiel von „Monty Python and the Holy Grail“*. Masterarbeit, Universität Wien.
- Oksaar, Els (1985) Sprachkultur und mündliche Kommunikation. In: Äugst, G (Hg.) *Sprachkultur. Der Deutschunterricht*, 37, 1, 6-20.
- Oksaar, Els (1987). Idiolekt. In: Ammon, Ulrich / Dittmar, Norbert / Mattheier, Klaus J. *Sociolinguistics. Soziolinguistik. An International Handbook of the Science of Language and Society. Ein internationales Handbuch zur Wissenschaft von Sprache und Gesellschaft*. Berlin / New York: De Gruyter, 293-297.
- Orero, Pilar (2004). Audiovisual Translation. A new dynamic umbrella. In: Orero, Pilar (Hg.) *Topics in Audiovisual Translation*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, VII-XIII.

- Piirainen, Elisabeth (2007). Dialectal Phraseology: Linguistic Aspects. In: Burger, Harald / Dobrovol'skij, Dmitrij / Kühn, Peter / Norrick, Neal R (Hgg.). *Phraseologie. Phraseology. Ein internationales Handbuch der zeitgenössischen Forschung. An International Handbook of Contemporary Research. 1. Halbband./ Volume 1*. Berlin / New York: Walter de Gruyter, 530-540.
- Piirainen, Elisabeth (2008). Figurative Phraseology and Culture. In: Meunier, Fanny / Granger, Sylviane (Hgg.) *Phraseology : An Interdisciplinary Perspective*. Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins, 207-228.
- Pruys, Guido Marc (1997). *Die Rhetorik der Filmsynchronisation. Wie ausländische Spielfilme in Deutschland zensiert, verändert und gesehen werden*. Tübingen: Narr.
- Rainer, Marlene (2012). *Humor – Lost in Translation? Zur Problematik der Übertragung von Humor und Komik im Film, dargestellt am Beispiel der US-Sitcom Two and a Half Men*. Masterarbeit, Universität Wien.
- Raskin, Victor (1979). Semantic Mechanisms of Humor. In: *Proceedings of the Fifth Annual Meeting of the Berkeley Linguistics Society*, 325-335.
- Rothe, Wolfgang (1974). Asterix und das Spiel mit der Sprache. In: *Die Neueren Sprachen* 73, 241-261.
- Ruch, Willibald / Hofmann, Jennifer (2017). Psychologie, Medizin, Hirnforschung. In: Wirth, Uwe (Hg.) *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Stuttgart: J.B. Metzler, 89-101.
- Sanderson, John D. (2009). Strategies for the Dubbing of Puns with One Visual Semantic Layer. In: Díaz Cintas, Jorge (Hg.) *New Trends in Audiovisual Translation*. Bristol / Buffalo / Toronto: Multilingual Matters.
- Santana, Belén (2004). Humor verstehen vs. Humor übersetzen – Vom Regen in die „Taufe“. In: *Hermes, Journal of Linguistics* 33-2004, 45-70.
- Schopenhauer, Arthur (2016/2). *Die Welt als Wille und Vorstellung*. Vollständige Neuausgabe herausgegeben von Karl-Maria Guth. Berlin: Hofenberg.
- Schröter, Thorsten (2005). *Shun the Pun, Rescue the Rhyme? The Dubbing and Subtitling of Language-Play in Film*. Dissertation. Karlstad University Studies.
- Sinclair, John (1987). *Looking Up. An Account of the COBUILD Project in Lexical Computing*. London: Collins Cobuild.

Sinclair, John (2008). Preface. In: Meunier, Fanny / Granger, Sylviane (Hgg.) *Phraseology : An Interdisciplinary Perspective*. Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins, XV-XVIII.

Smeds, Mikaela (2016). *“Don't y'all care about nothin' other than prettifyin'?” Idiolects in three dubs of My Little Pony: Friendship is Magic*. Masterarbeit, University of Vaasa.

Šorlija, Dino (2015). *Translation von Humor: Herausforderungen bei der Synchronisation einer Fernsehserie am Beispiel Two and a Half Men*. Masterarbeit, Universität Wien.

Spillner, Bernd (1987). Style and Register. In: Ammon, Ulrich / Dittmar, Norbert / Mattheier, Klaus J. (Hgg) *Sociolinguistics. Soziolinguistik. An International Handbook of the Science of Language and Society. Ein internationales Handbuch zur Wissenschaft von Sprache und Gesellschaft*. Berlin / New York: De Gruyter, 273-285.

Tęcza, Zygmunt (1997). *Das Wortspiel in der Übersetzung. Stanislaw Lems Spiele mit dem Wort als Gegenstand interlingualen Transfers*. Tübingen: Max Niemeyer.

Vandaele, Jeroen (2010). Humor in Translation. In: Gambier, Yves / Van Doorslaer, Luc (Hgg.) *Handbook of Translation Studies. Volume 1*. Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins, 147-152.

Villers, Damien (2014). *Zivaisms: the strategy and translation challenges behind proverb and idiom twisting in NCIS. 8th Interdisciplinary Colloquium on Proverbs – Proceedings*. Tavira, 259-273.

Wagenknecht, Christian (1965). *Das Wortspiel bei Karl Kraus*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

Wardhaugh, Ronald (2006⁵). *An Introduction to Sociolinguistics*. Malden / Oxford / Carlton: Blackwell.

Wells, J. C. (1982). *Accents of English 1. An Introduction*. Cambridge: Cambridge University Press.

Wotjak, Barbara (1992). Probleme einer konfrontativen Phraseologieforschung am Beispiel verbaler Phraseolexeme (PL). In: Korhonen, Jarmo (Hg.) *Untersuchungen zur Phraseologie des Deutschen und anderer Sprachen: einzelsprachspezifisch – kontrastiv – vergleichend*. Frankfurt am Main, 39-60.

Wurth, Leopold (1895). *Das Wortspiel bei Shakespeare* (Wiener Beiträge zur englischen Philologie 1. Nachdruck 1962) Wien.

Zabalbeascoa, Patrick (1996). Translating Jokes for Dubbed Television Situation Comedies. In: *The Translator* 2/2, 235-257.

Zanotti, Serenella & Ranzato, Irene (2019). Intersections: Audiovisual Translation at the Crossroads of Disciplines. In: *Perspectives* 27:2, 173-181.

Zitawi, Jehan (2003). English-Arabic dubbed children's cartoons: Strategies of translating idioms. In: *Across Languages and Cultures* Vol. 4/2, 237-251.

Online-Quellen

CBS: CBS, <https://www.cbs.com/shows/ncis/about>, 24.11.2020

CBS 2: CBS News, <https://www.cbs.com/shows/ncis/news/1002618/ncis-is-the-most-watched-drama-in-the-world-monte-carlo-television-festival-award>, 1.12.2020.

D 1: Duden, <https://www.duden.de/rechtschreibung/Hobo>, 28.08.2020.

D 2: Duden, <https://www.duden.de/rechtschreibung/Zuckerbrot>, 31.08.2020.

D 3: Duden, <https://www.duden.de/rechtschreibung/Speck>, 31.08.2020.

D 4: Duden, <https://www.duden.de/rechtschreibung/Pferd>, 31.08.2020.

D 5: Duden, <https://www.duden.de/rechtschreibung/Schlafmuetze>, 02.09.2020.

D 6: Duden, https://www.duden.de/rechtschreibung/tuermen_fluechten_fliehen, 04.09.2020.

D 7: Duden, <https://www.duden.de/rechtschreibung/Hand>, 07.09.2020.

D 8: Duden, https://www.duden.de/rechtschreibung/Faust_Koerperteil_Hand, 07.09.2020.

D 9: Duden, <https://www.duden.de/rechtschreibung/Alcatraz>, 08.09.2020.

D 10: Duden, <https://www.duden.de/rechtschreibung/Fliege>, 29.11.2020.

D 11: Duden, <https://www.duden.de/rechtschreibung/Muecke>, 29.11.2020.

DSK: Deutsche Synchronkartei, <https://www.synchronkartei.de/serie/8793>, 01.12.2020.

DWDS 1: Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache,
<https://www.dwds.de/wb/Geheimdienst>, 30.08.2020.

DWDS 2: Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache,
<https://www.dwds.de/wb/Auss%C3%A4tzige>, 07.09.2020.

EWD 1: Etymologisches Wörterbuch des Deutschen im Digitalen Wörterbuch der Deutschen Sprache, <https://www.dwds.de/wb/etymwb/Humor>, 15.10.2020.

FD 1: The Free Dictionary by Farlex – Idioms, <https://idioms.thefreedictionary.com/drop+it>, 29.08.2020.

FD 2: The Free Dictionary by Farlex – Idioms, <https://idioms.thefreedictionary.com/zip+it>, 29.08.2020.

FD 3: The Free Dictionary by Farlex – Idioms, <https://idioms.thefreedictionary.com/drive+someone+crazy>, 29.08.2020.

FD 4: The Free Dictionary by Farlex – Idioms, <https://idioms.thefreedictionary.com/pass+out>, 30.08.2020.

FD 5: The Free Dictionary by Farlex – Idioms, <https://idioms.thefreedictionary.com/you+attract+more+flies+with+honey+than+vinegar>, 31.08.2020.

FD 6: The Free Dictionary by Farlex – Idioms, <https://idioms.thefreedictionary.com/bark+up+the+wrong+tree>, 31.08.2020.

FD 7: The Free Dictionary by Farlex – Idioms, <https://idioms.thefreedictionary.com/Cat+nap>, 01.09.2020.

FD 8: The Free Dictionary by Farlex – Idioms, <https://idioms.thefreedictionary.com/On+the+lam>, 04.09.2020.

FD 9: The Free Dictionary by Farlex – Idioms, <https://idioms.thefreedictionary.com/Broken+record>, 05.09.2020.

FD 10: The Free Dictionary by Farlex – Idioms, <https://idioms.thefreedictionary.com/tie+hands>, 07.09.2020.

FD 11: The Free Dictionary by Farlex – Idioms, <https://idioms.thefreedictionary.com/tie+%28one%29+hand+and+foot>, 07.09.2020.

FD 12: The Free Dictionary by Farlex – Idioms, <https://idioms.thefreedictionary.com/Needle+in+a+Haystack>, 07.09.2020.

FD 13: The Free Dictionary by Farlex – Idioms, <https://www.thefreedictionary.com/leper>, 07.09.2020.

FD 14: The Free Dictionary by Farlex – Idioms, <https://idioms.thefreedictionary.com/If+the+Shoe+Fits>, 07.09.2020.

FD 15: The Free Dictionary by Farlex – Idioms,
<https://idioms.thefreedictionary.com/take+a+hike>, 29.11.2020.

FD 16: The Free Dictionary by Farlex – Idioms,
<https://idioms.thefreedictionary.com/go+fly+a+kite>, 29.11.2020.

MW 1: Merriam-Webster Dictionary, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/Pilate>,
28.08.2020.

MW 2: Merriam-Webster Dictionary, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/pass%20on>, 30.08.2020.

MW 3: Merriam-Webster Dictionary, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/spook>,
30.08.2020.

MW 4: Merriam-Webster Dictionary, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/pixie>,
30.08.2020.

MW 5: Merriam-Webster Dictionary, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/porcupine>, 01.09.2020.

MW 6: Merriam-Webster Dictionary, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/coquette>,
08.09.2020.

NCIS: NCIS, <https://www.ncis.navy.mil/About-NCIS>, 01.12.2020.

R 1: Redensarten-Index, https://www.redensarten-in-dex.de/suche.php?suchbegriff=Waende+hochgehen&bool=relevanz&gawoe=an&sp0=rart_ou,
29.08.2020.

R 2: Redensarten-Index, https://www.redensarten-in-dex.de/suche.php?suchbegriff=heuhaufen&bool=relevanz&gawoe=an&sp0=rart_ou&sp1=rart_varianden_ou,
07.09.2020.

SAT.1: SAT 1, <https://www.sat1.at/tv/navy-cis/die-serie>, 24.11.2020.

TVG: TV Guide, <https://www.tvguide.com/news/ncis-will-return-season-18-cbs/>, 24.11.2020.

UD 1: Urban Dictionary, <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=rockette>,
08.09.2020.

W: Characters: Wikipedia *List of NCIS characters*,

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_NCIS_characters, 01.12.2020.

W: Figuren: Wikipedia *Liste der Figuren aus Navy CIS*,

https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_der_Figuren_aus_Navy_CIS 1.12.2020

W: NCIS: Wikipedia *NCIS*, [https://en.wikipedia.org/wiki/NCIS_\(TV_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/NCIS_(TV_series)), 24.11.2020

10. Abbildungsverzeichnis

1: Kategorisierung der Wortspiele	57
2: Strategien zur Übersetzung von Wortspielen.....	75
3: Verwendete Übersetzungsstrategien	85

11. Anhang: Analysetabelle

Z = Ziva David
G= Leroy Jethro Gibbs
A = Abby Sciuto

T = Tony DiNozzo
D= Donald „Ducky“ Mallard
P = Jimmy Palmer

M= Tim McGee
J = Jenny Shepard

	Folge	Stelle	Englisch	Art des WS (englisch)	Deutsch	Strategie
1	Folge 12: Boxed In (Die Spur des Geldes)	02:51-03:07	T: I'm not getting any reception. How about you? Z: I'm <i>braless</i> . T: I noticed that earlier, but on your phone there are <i>bars</i> . Z: Don't you have anything better to do than correct my English?	Form; einzelnes Wort	T: Ich hab hier drinnen kein Netz. Wie sieht's bei dir aus? Z: Ich bin <i>nicht empfängnisbereit</i> , Tony. T: Na, davon gehe ich aus. Es heißt „ <i>ich habe keinen Empfang</i> “, Ziva. Z: Fällt dir nichts Besseres ein als mich immer wieder zu korrigieren?	WS→WS nicht-parallel
2	Folge 13: Deception (Ein langer Sonntag)	02:24-02:33	T: I thought you said you were doing Pilates? Z: Isn't Pilates one of your martial arts? T: No, it's kind of like expensive stretching. Z: Uh, then I guess I wasn't doing a <i>Pilate</i> .	Form; einzelnes Wort	T: Hast du nicht gesagt, du warst beim Pilates? Z: Ist Pilates bei euch nicht `ne Kampfsportart? T: Nein, das ist `ne extrem teure Art Stretching. Z: Hm, nein, dann vermute ich, es war kein <i>Pilates</i> .	WS → Null
3	Folge 12: Boxed In (Die Spur des Geldes)	25:07-25:17	Z: I can't tell where we're going. T: There's only three ways we're gonna get there. Train... Z: That's quaint. We could be	Form; einzelnes Wort	Z: Ich kann leider nicht erkennen, wohin wir fahren. T: Tja, es gibt nur drei Transportmöglichkeiten: Zug ... Z: Sehr romantisch. Wir sind	WS ZT = WS AT

			like the <i>homos</i> in those old movies. T: <i>Hobos</i> , not homos.		wie diese <i>Homos</i> in den alten Filmen. T: <i>Hobos</i> , nicht Homos.	
4	Folge 23: Hiatus (Part 1) Fünfzehn Jahre	05:20-06:00	D: How badly is Jethro injured? Z: Paramedics took him to emergency? D: Which hospital? Portsmouth? They have a level-one trauma centre at Portsmouth. Z: I didn't ask. D: You didn't ask? Z: No, once the paramedics were on site, I had other priorities. The possibility of bombs, a crew to detain, a crime scene to secure. D: Well, McGee and Tony will know. Oh, Ziva, I'm not implying that you don't care. Listen, I know you care. Z: I don't need reassurances, doctor. D: Very well. But I just want you to know that I know Z: <i>Ducky, drip it!</i> D: You mean <i>drop it</i> or <i>zip it</i> . Z: Ah! American idioms <i>drive me up the wall</i> . D: Well, actually ...ah, never mind.	Form; Phraseologismus	D: Und wie schwer ist Jethro verletzt? Z: Man hat ihn in die Notaufnahme gebracht. D: In welchem Krankenhaus. Portsmouth? Die haben da nämlich ein sehr gutes Traumazentrum. Z: Ich hab nicht gefragt. D: Sie haben nicht gefragt? Z: Nein, als nämlich die Sanitäter vor Ort waren, hatte anderes für mich Vorrang. Die Suche nach möglichen weiteren Bomben, die Festsetzung der Crew, die Sicherung des Tatorts. D: McGee und Tony werden es wissen. Äh, Ziva, ich unterstelle nicht, dass Ihnen das egal ist. Hören Sie, ich weiß, dass Sie sich sorgen. Z: Doktor, das müssen Sie mir nicht versichern. D: Wie Sie meinen, aber ich wollte eigentlich nur sagen, ich weiß, ... Z: <i>Ducky, Ruhe damit!</i> D: Meinen Sie <i>Schluss damit</i> oder <i>lassen Sie mich in Ruhe?</i>	WS→WS semi-parallel

				Form; Phraseologismus	Z: Eure blöden Redewendungen <i>treiben mich noch die glatten Mauern hoch</i> . D: Im Grunde heißt es ja... ach, lassen wir das.	WS→WS parallel
5	Folge 9: Frame-up (In der Falle)	39:41-39:52	G: No, don't thank me. It was all Abby. D: The poor girl hasn't slept since this entire affair began. T: Where is she? Z: She's probably <i>passed on</i> by now. M: The term is <i>passed out</i> . Z: Whatever. The girl is tired.	Form; Phraseologismus	G: Bedank dich nicht bei mir. Abby hat das allein gemacht. D: Das arme Kind hat nicht mehr geschlafen seit die ganze Sache anfang. T: Wo ist sie? Z: Sie ist vermutlich längst <i>entschlafen</i> . M: Das richtige Wort dafür ist <i>eingeschlafen</i> . Z: Die Frau ist müde. Egal wie das heißt.	WS→WS parallel
6	Folge 5: Switch (Rollen-tausch)	27:51-28:00	Z: I've seen communications like this before. G: So have I. Z: Many intelligence agencies use this technique for arranging a drop off, I believe you refer to them as " <i>goblins</i> ". T: <i>Spooks</i> . The term is spooks.	Bedeutung; einzelnes Wort	Z: Ich habe Mitteilungen wie diese schon einmal gesehen. G: Ja, ich auch. Z: Viele Nachrichtendienste nutzen diese Art der Verständigung zur Organisation von Übergaben, zum Beispiel die <i>Trenchcoats</i> die bei der CIA arbeiten. T: <i>Schlapphüte</i> , die heißen Schlapphüte.	WS→WS semi-parallel
7	Folge 11: Model Behaviour (Boot Camp)	02:36-02:39	Z: She went with the <i>elfcut</i> . T: It's called a <i>pixie</i> .	Bedeutung; einzelnes Wort	Z: Sie hat sich `nen <i>Koboldkopf</i> zugelegt. T: Das heißt <i>Pixie</i> .	WS→WS parallel

	Babes)					
8	Folge 14: Light Sleeper (Schläfer)	13:52-14:26	T: This is gonna be good. Gibbs will rip this guy apart. Z: I don't know if that's the right tactic in this case, Tony. T: What, are you an expert on suspect interviews now? Z: Interview, no. Interrogation techniques, yes. T: Hm. Like hooking a car battery up to a guy's privates? I'm sure it's effective but judges tend to frown on it. Z: I've learned from Gibbs that in certain cases, <i>you can attract far more bees with honey.</i> T: <i>Flies.</i> Z: What do flies have to do with honey? T: Flies don't like <i>vinegar.</i> Z: Vinegar? T: It's complicated. Here he comes.	Bedeutung; Phraseologismus	T: Das wird bestimmt gut. Gibbs wird ihn in der Luft zerreißen. Z: Ich weiß nicht, ob das in diesem Fall die richtige Taktik ist. T: Bist du jetzt Spezialistin für Befragungen? Z: Nicht für Befragungen, aber für Verhörtechniken schon. T: Hm. Wie die Geschlechtsteile eines Mannes an `ner Autobatterie zu fixieren? Ich nehme an, das ist wirksam, aber Richtern gefällt das nicht gerade. Z: Ich habe von Gibbs gelernt, <i>dass es leichter ist, Mäuse mit Zuckerbrot als mit der Peitsche zu fangen, Tony.</i> T: <i>Speck.</i> Z: Warum denn ausgerechnet Speck? T: <i>Mäuse stehen nicht auf Peitschen.</i> Z: Ich versteh nicht. T: Das ist kompliziert. Da ist Gibbs.	WS → WS nicht-parallel
9	Folge 16: Family Secret (Familiengeheimnis)	40:45-40:59	T: Peachy for you, but we just lost our victim. Z: Our suspect. M: Our theories. Z: <i>We've been barking up the wrong tree</i> the entire investiga-	Bedeutung; Phraseologismus	T: Schön für dich, aber wir haben gerade das Opfer verloren. Z: Und auch den Verdächtigen. M: Und unsere Theorie. Z: <i>Wir haben auf das falsche Pferd gesetzt, Leute, und das</i>	WS → WS parallel

			tion. T: <i>Bush</i>. Z: Sorry, bush. We've been <i>barking up the wrong...bush</i>. T: <i>Tree</i>.		während der ganzen Ermittlungen. T: <i>Muli</i>. Z: Tschuldigung, Muli. Dann haben wir eben <i>auf das falsche...Muli gesetzt</i>. T: Nein, <i>Pferd</i>.	
10	Folge 4: Silver War (Sarg aus Eisen)	03:18-03:31	Z: You might want to do something about your hair. It's sticking up like a <i>porcuswine</i>... wrong word, like a porc..<i>porcupig</i>... ehm the little animal with the little spikies, yes, the .. M: ... <i>porcupine</i>. Z: Porcupine! Thank you, Special Agent McGee.	Form und Bedeutung; einzelnes Wort (2x)	Z: Sie sollten vielleicht irgendwas mit ihren Haaren machen. Die stehen hoch wie bei einer <i>Stachelsau</i>... falsches Wort... wie bei einem <i>Stacheleber</i>... na, dieses kleine Tier mit den Stacheln auf dem Rücken, dieses... M: Sie meinen <i>Stachelschwein</i>. Z: Stachelschwein! Danke, Special Agent McGee.	WS→WS (2x) parallel (2x)
11	Folge 18: Bait (Der letzte Sonnenuntergang)	39:48-40:21	A: So, Tony, what movie gave you the big idea? T: Movie? M: Yeah. You know, making the video of the classroom to feed back to the bad guys? T: Uh ehm, it just kind of came to me, actually. Z: Uh, I saw it! They had these terrorist. T: Half the movies today are about terrorists. Z: No, no, no. And they took over this bus, and it starred that actress with the name like an	Form und Bedeutung; einzelnes Wort	A: Also Tony, aus welchem Film hast du diese Wahnsinns-idee? T: Film? M: Ja. Den Computer dieser beiden Verbrecher mit Bildern des Klassenzimmers zu füttern. T: Also, das ist mir so eingefallen, ehrlich. Z: Oh, den hab ich gesehen! Da waren doch diese Terroristen. T: In der Hälfte aller Filme gibt's heutzutage Terroristen. Z: Nein, nein, nein, nein. Die haben diesen Bus entführt und	WS→WS parallel

			animal. A cow, no, ox, no, it's not that. A: <i>Bullock</i>. Z: <i>Bull!</i> <i>Bullock!</i> Sandra Bullock!		und und der Star war diese Schauspielerin mit dem Nachnamen eines Tieres. Äh <i>Kuh</i>, nein, <i>Ochse</i>, nein auch nicht. A: <i>Bullock</i>. Z: <i>Bulle!</i> <i>Bullock!</i> Sandra Bullock!	
12	Folge 17: Ravenous (Bärenjäger)	37:19-37:35	Z: I'm sorry, that was bitchy. I get that way when I'm tired. RH: Yeah, me too. That'll be more searchers. I better go brief them. Z: Ah, do you mind if I <i>grab a bat nap</i>? RH: No, just (eh) hang from the rafters.	Form und Bedeutung; Phraseologismus	Z: Tut mir leid, ich bin etwas zickig. So werd ich immer, wenn ich müde bin. Ranger Hendricks: Geht mir auch so. Das werden wohl neue Helfer sein. Ich muss sie einweisen. Z: Ähm, was dagegen wenn ich kurz `ne <i>Schlafmütze nehme</i>? RH: Nein, wenn Sie eine finden, die Ihnen passt.	WS→WS parallel
13	Folge 10: Probie (Drei Kugeln)	30:08-30:29	Z: My contacts in Interpol said Halligan's been under investigation in Ireland, Britain and France. Several indictments, all drug related, but none ever ... oh (Hebräisch) T: Whatever that is doesn't sound great. Z: Halligan's <i>on the goat</i>. Oh no, not goat, <i>sheep</i>. M: Lam Z: That's it! T: <i>He's on the lam</i>. There's no b in that, by the way.	Form und Bedeutung; Phraseologismus	Z: Mein Kontaktmann bei Interpol sagt, gegen Halligan wird in drei Ländern ermittelt, in Irland, Großbritannien und Frankreich. Diverse Anklagen, immer wegen Drogen, aber keine davon war je ... oh (spricht Hebräisch). T: Was immer das heißt, es klingt nicht gut. Z: Halligan ist <i>geturnt</i>... nein, nicht <i>geturnt</i>, <i>getürmt</i>. M: <i>Getürmt</i>. Z: Das ist es! T: Halligan ist <i>getürmt</i>. Das	WS→WS semi-parallel

			Z: Thank you.		schreibt sich übrigens mit einem ü. Z: Dankeschön.	
14	Folge 2: Kill Ari:Part 2 (Das Duell - Teil 2)	33:21-33:28	G: Do you know why Ari left his brass behind? Z: You are a <i>broken tape</i> , Gibbs. T: Record, <i>broken record</i> .	Bedeutung; Phraseologis- mus	G:Wissen Sie, warum Ari die Hülsen hat liegenlassen? Z: Sie reden wie ein <i>kaputtes Tonband</i> , Gibbs. T: Schallplatte, <i>kaputte Schall- platte</i> .	WS→WS parallel
15	Folge 24: Hiatus (Part 2) Semper Fi	09:56-10:14	T: Ziva, what did you get out of the cook, eh, what's his name? Z: Alon Atu. From the same Filipino village in Basilan as Pinpin. He's hardcore Abu Sayyaf. He won't talk, unless I... T: No torture. Z: He won't talk. T: Try. Z: Okay, but <i>you're tying my feet</i> . T: <i>Hands</i> . Z: Those too.	Bedeutung; Phraseologis- mus	T: Ziva, was hast du von dem Koch erfahren? Wie heißt er noch mal? Z: Alon Atu. Aus demselben philippinischen Dorf auf Basilan wie Pinpin. Er gehört zum harten Kern von Abu Sayyaf. Der redet nicht, es sei denn... T: Keine Folter! Z: Er wird nicht reden. T: Versuch es! Z: Okay, aber <i>du bindest mir die Füße</i> . T: <i>Hände</i> . Z: Die auch.	WS→WS parallel
16	Folge 17: Ravenous (Bärenjäger)	33:37-33:46	M: Guess what, guys? Rowan is a hunting guide, apparently one of the best in Virginia. Z: Great! He'll be like <i>finding a pin in a haystack</i> . T: A <i>needle in a haystack</i> . Z: Well, aren't pins just as hard to find?	Bedeutung; Phraseologis- mus	M: Ah, ist ja toll Leute. Rowan ist Jagdführer und offenbar einer der besten in Virginia. Z: Toll! Das wird ja wie einen <i>Nagel im Heuhaufen zu suchen</i> . T: <i>Eine Nadel</i> . Z: Wieso? Sind nicht auch Nägel schwer zu finden?	WS→WS semi-parallel

			T/M: No.		T/M: Nein.	
17	Folge 22: Jeopardy (Brüder)	25:11-25:38	Z: Those are from Brian Dempsey? D: Yeah, I cannot discuss it with you, my dear. I don't mean to be rude. Z: No, I understand, Ducky. D: And you probably shouldn't be down here. Z: I shouldn't be here. I shouldn't be in the field. Can you please, please tell me where I should be? D: Well, I can understand your feelings of alienation. Z: Everyone's avoiding me. Do they think I'm gonna lose control, just enter the building and massacre everyone? I mean, <i>I'm being treated like a leopard.</i> D: I believe the phrase is "like a leper".	Form; Phraseologismus	Z: Sind das die von Brian Dempsey? D: Leider darf ich nicht mit Ihnen darüber reden, meine Beste. Ich will nicht unhöflich sein. Z: Schon gut, ich verstehe, Ducky. D: Und wahrscheinlich dürften Sie auch nicht mal hier unten sein. Z: Ich darf weder hier sein noch im Außeneinsatz. Können Sie mir bitte, bitte sagen, wo ich noch sein darf? D: Nun ich verstehe sehr gut, dass Sie sich ausgegrenzt fühlen. Z: Alle gehen mir einfach aus dem Weg. Fürchten die, ich verliere die Beherrschung, stürme das Haus und massakriere alle? <i>Die behandeln mich wie, wie eine Auswärtige.</i> D: Ich glaube, es muss heißen „wie eine Aussätzige“.	WS→WS semi-parallel
18	Folge 15: Head Case (Kopfsache)	11:06-11:20	M: Can't connect Captain Wayne to any of the three suspects, boss. Z: No common service, ship or base. If they had any contact it wasn't through the Navy. G: You're asking me to believe	Form; Phraseologismus	M: Wir finden keine Verbindung zwischen Captain Wayne und den drei Verdächtigen. Z: Sie waren nie zusammen auf Schiffen oder Stützpunkten. Wenn es einen Kontakt gab, dann nicht innerhalb der Navy.	WS→WS nicht-parallel

			a sailor jacked a car with a head in the trunk and that he didn't know it. Z: <i>If the glue sticks.</i> M: <i>Shoe fits.</i> Z: (Mundbewegung) Thank you		G: Soll ich ernsthaft glauben, dass ein Seemann ein Auto stiehlt und von dem Kopf im Kofferraum keine Ahnung hat. Z: <i>Wenn's passt wie die Hand aufs Auge.</i> M: <i>Die Faust.</i> Z: Dankeschön.	
19	Folge 6: The Voyeur's Web (Voyeur im Netz)	03:10-03:20	T: Next time, why don't you tell her how I lost my virginity? Z: I've been meaning to ask about that, Tony. How does a 15 year old boy go about meeting a <i>coquette</i>? M: She means <i>Rockette</i>, boss.	Form; einzelnes Wort	Z: Dann erzähl ihr doch noch wie ich meine Jungfräulichkeit verloren hab. Z: Dazu hätt ich noch `ne Frage, Tony. Wie schafft es ein 15-Jähriger eine Tänzerin aus dem <i>Alcatraz</i> kennenzulernen? M: Sie meint <i>Alcazar</i>, Boss.	WS→WS nicht-parallel
20	Folge 5: Switch (Rollentausch)	25:16-25:29	Z: Once he saw us at Norfolk, he must have <i>taken a kite</i>. T: Hike. The expression is "<i>taking a hike</i>" M: She may have had it confused with "<i>go fly a kite</i>". Z: I speak five languages. Forgive me if I get confused sometimes.	Form und Bedeutung; Phraseologismus (2x)	Z: Er hat wohl <i>die Biene gemacht</i> nachdem er uns in Norfolk gesehen hat. T: Die Fliege. Das heißt „<i>die Fliege machen</i>“. M: Kann auch sein, dass sie es mit „<i>die Mücke machen</i>“ verwechselt hat. Z: Ich spreche fünf Sprachen. Verzeihen Sie mir, wenn ich hin und wieder einen Fehler mache.	WS→WS (2x) parallel (2x)
21	Folge 4: Silver War (Sarg aus Eisen)	04:53-05:01	Z: I feel like <i>a donkey's butt</i> M: A donkey's butt? T: I think she meant <i>horse's ass</i>, McGee. Z: Yes, that too.	Bedeutung; Phraseologismus	Z: Jetzt komme ich mir vor wie ein <i>Pferd</i> [...] M: Wie ein Pferd? T: Ich glaube, sie meinte wie ein <i>Esel</i>, McGee.	WS→WS nicht-parallel

					Z: Ja, genau.	
22	Folge 5: Switch (Rollen- tausch)	22:09-22:11	T: Look at the guy, he's such a... Z: <i>pimp</i> . T/M: <i>Wimp</i> .	Form; einzelnes Wort	T: Ich weiß nicht, seht euch den Typen an, er ist ein... Z: <i>Flachkopf</i> . T/M: <i>Schwachkopf</i> .	WS→WS nicht-parallel
23	Folge 5: Switch (Rollen- tausch)	25:36	Z: I found his <i>bank book</i> . T: <i>Checkbook</i> . Z: Whatever you call it. His deposits seem high.	Bedeutung; einzelnes Wort	Z: Ich hab hier sein <i>Bankbuch</i> . T: <i>Kontoauszüge</i> . Z: Wie immer Sie es auch nen- nen, sein Guthaben ist ziemlich hoch.	WS→WS semi-parallel
24	Folge 7: Honor Code (Projekt „Honor“)	07:25-07:30	Z: There's also someone here from <i>social security</i> to pick him up. G: <i>Services</i> , Ziva, social secu- rity is for older people. Z: Noted.	Bedeutung; einzelnes Wort	Z: Gerade ist jemand von der <i>Sozialfürsorge</i> gekommen, um ihn abzuholen. G: <i>Jugendfürsorge</i> , Ziva, die Sozialfürsorge kümmert sich um ältere Menschen. Z: Verstanden.	WS→WS nicht-parallel
25	Folge 7: Honor Code (Projekt „Honor“)	28:55-29:05	Z: The man is <i>spick and spam</i> . T: The saying is <i>spick-and- span</i> , spam is lunch meat. Z: Oh, what exactly is span, then? T: Span is ... I'll get back to you on that.	Form; Phraseologis- mus	Z: Der Mann hat ,ne <i>blitzblanke Weste</i> . T: Nein, es heißt <i>blütenweiße Weste</i> , blitzblank sind Fußbö- den. Z: Oh, und wieso kann ich das über `ne Weste nicht auch sa- gen? T: Also das ist... Ich komm da- rauf zurück.	WS→WS semi-parallel
26	Folge 8: Under Co- vers (Goldherz)	18:54-19:13	T: We really should take you to see the doctor, sweet cheeks. Z: Why's that? T: Because you snore like a drunken sailor with emphyse-	Bedeutung; Phraseologis- mus	T: Wir sollten wirklich schnellst- ens mit dir zum Arzt gehen, Herzblättchen. Z: Wieso denn? T: Weil du schnarchst wie ein	WS→WS parallel

			ma. Z: Look who's <i>calling the pot black</i>. T: Kettle, <i>pot is calling the kettle black</i>.		besoffener Seemann mit Lungenemphysem. Z: Ach, <i>wer hockt den da im Glaspalast?</i> T: Glashaus, <i>wer im Glashaus sitzt, soll nicht mit Steinen werfen</i>.	
27	Folge 8: Under Covers (Goldherz)	26:24-26:35	T: You haven't fired your weapon. So it's already clean. Z: It calms my mind. Forces me to stay focused at the <i>job in my hand</i>. T: The term's "<i>job at hand</i>". Z: Same difference.	Form; Phraseologismus	T: Deine Waffe ist noch sauber. Du hast sie doch gar nicht abgefeuert. Z: Das beruhigt mich einfach. So kann ich mich auf den Job konzentrieren, der mir <i>hervorsteht</i>. T: Es heißt aber „<i>bevorsteht</i>“. Z: Ist doch dasselbe.	WS→WS semi-parallel
28	Folge 11: Model Behavior (Boot Camp Babes)	18:49-19:02	Z: How did she get the drugs? Mr. Crawley: She didn't. The whole point of the show was to show that she wasn't that girl anymore. Z: Well, let's say it backfired, <i>large time</i>. T: It's <i>big time</i>.	Bedeutung; Phraseologismus	Z: Wie ist sie an die Drogen gekommen? Mr. Crawley: Ist sie gar nicht. Der Sinn dieser Serie war es doch, zu zeigen, dass sie eine andere geworden war. Z: Tja, der Schuss ging wohl nach hinten los, aber <i>gewichtig</i>. T: Es heißt „<i>aber gewaltig</i>“.	WS→WS parallel
29	Folge 12: Boxed In (Spur des Geldes)	01:36-01:42	Z: I think we've just been <i>screwed</i> in here, Tony. T: The term is <i>bolted</i>. Z: Same difference.	Bedeutung; einzelnes Wort	Z: Ich fürchte, wir sind gerade <i>versperrt</i> worden, Tony. T: <i>Eingesperrt</i> wäre richtiger. Z: Das ist mir völlig egal.	WS→WS nicht-parallel
30	Folge 13: Deception (Ein langer Sonntag)	12:56-13:15	A: The computer belongs to an abducted Navy officer. All her files are encrypted. She hasn't defragged her hard drive since	Bedeutung; Phraseologismus	A: Der Computer gehört `ner entführten Navy-Offizierin. Die Dateien sind alle verschlüsselt. Sie hat die Festplatte nie de-	WS → WS parallel

			she got it, so it can take time.. M: Found something. A: What? M: Electronic Data Book. A: Where? M: It's an icon, center on the desktop. I use the same program. Z: Don't worry Abby. <i>Sometimes it's hard to see the jungle through the ferns.</i> A: Right.		fragmentiert, das dauert garantiert `ne Weile. M: Hab was gefunden. A: Was? M: Einen elektronischen Terminplan. A: Wo? M: Hier auf dem Desktop ist ein Symbol. Ich hab dasselbe Programm. Z: Nicht so schlimm, Abby. <i>Manchmal kann man den Dschungel vor lauter Farnen nicht sehen.</i> A: Hast recht.	
31	Folge 13: Deception (Ein langer Sonntag)	20:54-21:06	Ross Logan: I'm Ross Logan. I run this chapter of PBJ. Z: <i>Peanut butter and jelly</i>, yes? RL: Actually, no. It stands for <i>Perverts brought to Justice</i>. We're a non-profit that helps law enforcement track down online pedophiles. T: That was my second guess.	Form; einzelnes Wort	RL: Ich bin Ross Logan und leite die Ortsgruppe von PVG. Z: <i>Porsche versus Granada</i>, richtig? RL: Nein, ganz und gar nicht. Das steht für <i>Perverse vor Gericht</i>. Wir sind ein gemeinnütziger Verein, der der Polizei hilft, Pädophile im Internet zu stellen. T: Das war meine zweite Annahme.	WS→WS semi-parallel
32	Folge 15: Head Case (Kopfsache)	19:42-19:43	Z: I've hit a <i>dead wall</i> .	Bedeutung; einzelnes Wort	Z: Ich bin an einer <i>Sackstraße</i> .	WS→WS parallel
33	Folge 17: Ravenous (Bärenjäger)	18:11-18:20	Z: Landis asked me out tonight. I said no. I don't want him to think I'm <i>sleazy</i> .	Form; einzelnes Wort	Z: Landis hat mich für heute eingeladen. Ich habe nein gesagt. Ich will nicht, dass er mich für	WS→WS semi-parallel

	ger)		T: The term is <i>easy</i> . Z: What's the difference? T: Mostly the make-up.		<i>willig</i> hält. T: Es heißt <i>billig</i> , klar? Z: Wo liegt der Unterschied? T: Hauptsächlich im Make-up.	
34	Folge 18: Bait (Der letzte Sonnenuntergang)	12:57-13:09	T: We need eyes in that classroom. Z: SRT snaked cameras through the vents here and here. Both were taped shut. Kody was <i>covering his plates</i> . T: <i>Bases</i> . What about that door?	Form; Phraseologismus	T: Wir brauchen Augen im Klassenzimmer. Z: Das Einsatzteam hat Kameras in den Luftschächten versteckt, hier und hier. Beide wurden abgedichtet. Kody <i>geht ganz offensichtlich auf Zahl sicher</i> . T: <i>Nummer sicher</i> . Was ist mit der Tür dort?	WS→WS parallel
35	Folge 18: Bait (Der letzte Sonnenuntergang)	23:33-23:41	Z: She asked if you had the <i>casonas</i> for this, yes? T: <i>Cojones</i> . Z: Do you?	Form; einzelnes Wort	Z: Sie hat gefragt, ob du die <i>Calzones</i> dazu hast, ja? T: <i>Cojones</i> . Z: Hast du?	WS→WS semi-parallel
36	Folge 19: Iced (Tod im Eis)	04:53-05:04	M: Tony, I am not gay. T: This isn't about orientation. This is about image. Z: So now your image is <i>homopubic</i> . T: The term is <i>homophobic</i> . And no, prejudice of any kind is an ugly thing.	Form; einzelnes Wort	M: Tony, ich bin nicht schwul! T: Es geht nicht um die sexuelle Orientierung, sondern ums Image. Z: Dann ist also dein Image <i>homophon</i> , hab ich Recht? T: Der Begriff lautet <i>homophob</i> . Und nein, Vorurteile jeder Art sind eine schlimme Sache.	WS→WS semi-parallel
37	Folge 19: Iced (Tod im Eis)	10:51-11:12	M: Ziva, if I ask you a question, you'll be honest with me, right? Z: Of course, McGee. M: What Tony was saying	Form; Phraseologismus	M: Ziva, wenn ich dir `ne Frage stelle, krieg ich dann `ne ehrliche Antwort? Z: Aber sicher, McGee. M: Das was Tony da über mich	WS→WS parallel

			about me before, you know. Do I come off as unmanly? Z: I think Tony was <i>jerking your brain</i> . M: Chain? <i>Jerking my chain</i> ? Z: Whatever. I think you are appropriately masculine.		gesagt hat, stimmt das? Findest du auch, ich wirke unmännlich? Z: Nein, Tony hat sich doch nur <i>komisch gemacht</i> . M: Er hat sich <i>lustig gemacht</i> , so heißt das. Z: Wie auch immer. Ich finde, du bist ausreichend männlich.	
38	Folge 20: Untouchable (Das Leck)	16:00-16:09	Z: This woman is a total <i>turd</i> !... A geek, yes? T: The term is <i>nerd</i> . Z: Whatever. I'm just saying it's hard to picture her as a killer.	Form; einzelnes Wort	Z: Diese Frau ist ja ein richtiger <i>Cracker</i> ! ... Ein Technikfan, klar? T: Du meinst einen <i>Crack</i> . Z: Wie auch immer. Ich kann sie mir nur schwer als Täterin vorstellen.	WS→WS semi-parallel
39	Folge 21: Bloodbath (Typisch Montag)	27:56-28:05	Terry Spooner: Who's being stalked? T: Her name is Abby. Z: And your lawyer is going to try to use her bad taste in men to <i>impregnate</i> her credibility. T: <i>Impugn</i> , Ziva. Z: Yes.	Form; einzelnes Wort	TS: Wer wird hier verfolgt? T: Die Frau heißt Abby. Z: Ihre Anwältin will Abbys Glaubwürdigkeit <i>in Frage ziehen</i> , indem sie Ihren schlechten Männergeschmack rausstellt. T: <i>In Zweifel ziehen</i> , Ziva. Z: Ja.	WS→WS semi-parallel
40	Folge 22: Jeopardy (Brüder)	00:08-00:26	T: Good God Almighty, get me out of here! My head is about to explode. That was the longest three hours of my entire freaking life. Z: Well, you're the one who said no to the muzzle, Tony. I wanted to <i>shut his pot hole</i> two hours ago.	Form; Phraseologismus	T: Herr Gott noch mal, ich muss sofort hier raus! Verflucht, gleich platzt mir der Schädel. Das waren die längsten drei Stunden in meinem ganzen scheiß Leben. Z: Du warst ja dagegen, ihn zu knebeln, Tony. Ich wollte ihm schon vor zwei Stunden <i>das</i>	WS→WS parallel

			Brian Dempsey: It's <i>pie hole</i> . And by the way, we went to the Arby's <i>drive thru</i> . No such thing as a <i>ride thru</i> . How long have you lived here anyway?	Form und Bedeutung; einzelnes Wort	<i>Maul klopfen</i> . BD: <i>Das Maul stopfen</i> . Und übrigens, wir haben vorhin an `nem <i>Schnellimbiss</i> gehalten, sowas wie <i>Fiximbiss</i> gibt's nicht. Seit wann leben Sie denn hier?	WS→WS nicht-parallel
41	Folge 23: Hiatus Part I (Fünfzehn Jahre)	33:53-33:57	Z: I've asked Tel Aviv if Captain Mahir is <i>a blimp on their radar</i> . T: <i>Blip</i> .	Form; Phraseologismus	Z: Ich habe in Tel Aviv nachgefragt, ob Kapitän Mahir denen vielleicht ein <i>Zugriff</i> ist. T: <i>Begriff</i> .	WS→WS parallel
42	Folge 24: Hiatus Part II (Semper Fi)	33:09-33:28	T: Captain Mahir admitted to Ziva that Pinpin passed himself off as Galib at the costum's check. J: And Gibbs would have expected Galib to change his appearance going undercover. Growing his hair, maybe a moustache, dirty himself up. So when Pinpin handed him Galib's passport it was good enough. Z: To <i>pass the mustard</i> . M: <i>Muster</i> , not mustard.	Form; Phraseologismus	T: Mahir hat Ziva gegenüber eingestanden, dass sich Pinpin bei der Ausweiskontrolle als Galib ausgegeben hat. J: Und Gibbs hat erwartet, dass Galib sein Aussehen für den Undercover-Einsatz verändert, sich die Haare und vielleicht einen Bart wachsen lässt, schmutzige Kleidung trägt. Also war als ihm Pinpin den Ausweis von Galib gab, alles in Ordnung für ihn. Z: Er hat <i>den Appeal überstanden</i> . M: <i>Appell</i> , nicht Appeal.	WS→WS parallel

12. Abstract - Deutsch

Die Einleitung wurde dazu genutzt, das Thema kurz vorzustellen, die Zielsetzung dieser Masterarbeit und den aktuellen Forschungsstand zu präsentieren und einen Überblick über den Aufbau der Arbeit zu geben.

Im Anschluss wurden die Grundlagen der audiovisuellen Translation vermittelt. Das beinhaltet ihre geschichtliche Entwicklung und eine Einführung in die unterschiedlichen Formen der audiovisuellen Translation. Ein besonderer Schwerpunkt lag dabei auf der Synchronisation. In diesem Zusammenhang wurde die Synchronität als besonderes Merkmal der Synchronisation präsentiert und der typische Arbeitsablauf bei der Erstellung einer Synchronisation beschrieben. Außerdem wurde auf die besonderen Eigenschaften der Synchronisationssprache hingewiesen.

In Kapitel 3 wurden sprachliche Varietäten und die wichtigsten damit verbundenen Begriffe vorgestellt. Dabei wurden Dialekte, Sozioklekte und Idiolekte voneinander abgegrenzt. Auch auf Sprachregister und Lernervarietäten wurde näher eingegangen. Für diese Arbeit stellten sich Idiolekte und Lernervarietäten als besonders relevant heraus. Außerdem wurden die Herausforderungen bei der Translation von Varietäten in den Fokus gerückt.

Im vierten Kapitel wurden Humor und Komik definiert und die wichtigsten Merkmale der Scherzkommunikation herausgearbeitet. Als besondere Form der Komik wurden Witze näher charakterisiert. Im Anschluss wurden einige renommierte Humortheorien vorgestellt und auf die Schwierigkeiten bei der Translation von komischen Elementen hingewiesen.

Dabei gelten vor allem Wortspiele oft als große Herausforderung. Da diese auch in der vorliegenden Arbeit von großer Bedeutung sind, wurde ihnen im Anschluss ein eigenes Kapitel gewidmet. Einige Möglichkeiten der Kategorisierung von Wortspielen wurden vorgestellt und ihre Übersetzbarkeit diskutiert. Dabei stellte sich die Unterteilung von Tęcza (1997) als beste Grundlage für die Kategorisierung der analysierten Beispiele heraus. Auch die im Anschluss präsentierten Strategien zur Übersetzung von Wortspielen von Delabastita (1993) wurden später in der Analyse angewandt.

Im 6. Kapitel wurde näher auf die Phraseologie eingegangen. Die in der Disziplin verwendeten Begriffe wurden voneinander abgegrenzt und die in der Arbeit verwendete Definition präsentiert. Außerdem wurde auf die Herausforderungen, die bei der Translation von Phraseologismen auf ÜbersetzerInnen zukommen, eingegangen.

Im darauffolgenden Kapitel wurde die Serie *NCIS* vorgestellt und deren Hauptfiguren kurz beschrieben.

Danach wurden ausgewählte Beispiele aus der Serie präsentiert. Diese wurden zuerst in Form-Wortspiele, Bedeutungs-Wortspiele und Form- und Bedeutungs-Wortspiele eingeteilt. In einem zweiten Schritt wurde unterschieden, ob sie in Phraseologismen oder in einzelnen Wörtern auftreten. Im Anschluss wurde analysiert, welche von Delabastitas (1993) Strategien bei der Übersetzung dieser Wortspiele angewandt wurden.

Dabei zeigte sich, dass bei fast allen Beispielen – mit zwei Ausnahmen – die Strategie Wortspiel → Wortspiel verwendet wurde, was mich dazu veranlasste, diese noch einmal in Unterkategorien aufzuteilen. Deshalb wurde in einem nächsten Schritt unterschieden, ob diese Wortspiele parallel, semi-parallel oder nicht-parallel übersetzt wurden. Bei den Wortspielen mit Bedeutung oder mit Form und Bedeutung wurden die meisten Beispiele parallel übersetzt. Bei den Form-Wortspielen trat eine semi-parallele Übersetzung häufiger auf. Wortspiele in Phraseologismen konnten oft nur anhand ihrer Funktion eingeteilt werden und wurden unter anderem deshalb häufiger parallel übersetzt als jene in einzelnen Wörtern. Die Ergebnisse der Analyse lassen darauf schließen, dass es für die Verantwortlichen wichtiger war, auch im Zieltext ein Wortspiel zu kreieren als sich genau an den Ausgangstext zu halten.

Bei der Synchronität wurden kaum Abweichungen festgestellt – wenn, dann betrafen diese die Lippensynchronität. An vielen Stellen wurde versucht, die Anzahl der Labiale des Ausgangstextes in den Zieltext zu übernehmen, da Abweichungen hier am leichtesten auffallen. Sowohl bei der Gestensynchronität als auch bei der Isochronie wurden keine auffälligen Diskrepanzen zwischen Bild und Text festgestellt. Allen Zweifeln zu Trotz ist es also durchaus möglich, Wortspiele aus dem Englischen ins Deutsche zu übertragen und gleichzeitig die unterschiedlichen Formen der Synchronität zu berücksichtigen.

13. Abstract - Englisch

This Master's thesis deals with the translation of puns in film dubbing. Its aim is to analyze the strategies used to translate puns, taking into account both the linguistic level of the pun and the synchrony between text and image.

The first chapter serves as an introduction to the thesis. The second chapter provides an overview on the field of audiovisual translation including its historical development and the different forms of audiovisual translation. Furthermore, it presents the special characteristics of dubbing, its process, and the typical language used in dubbings.

The third chapter spotlights different varieties of language such as dialects, sociolects, idiolects, registers and varieties typical for language learners. It also points out the challenges related to the translation of varieties.

The fourth chapter deals with humor and jokes. It presents the most important characteristics of humorous speech, some theories of humor and the difficulties of translating humorous elements.

The fifth chapter is dedicated to puns, their possible categorizations and their main challenges for translators. Moreover, it shows different strategies for the translation of puns as defined by Delabastita (1993). These strategies and the categorization of puns by Tęcza (1997) form the basis of my analysis in chapter 8.

The sixth chapter contains the most important findings on phraseology and highlights the difficulties in translating phraseological elements. In the seventh chapter, the TV-show *NCIS* and its main characters are introduced.

The eighth chapter presents some examples of my analysis. In order to be able to conduct the analysis, the puns identified in the show are divided into three main categories depending on whether they are based on their form, their meaning or both form and meaning. Each of these categories is again split in two groups, one of them containing puns occurring in a phraseological unit, the second one including puns with a single word. In the next step, the analysis consisted in figuring out which one of Delabastita's (1993) strategies was used to translate the puns into German. It turned out that all puns, except two, were translated applying the strategy Pun → Pun. For this reason, Pun → Pun was divided into three sub-strategies: parallel pun translation (both elements of the pun are equivalent), semi-parallel pun translation (one element is equivalent, the other one was changed) and non-parallel pun translation (both elements were changed). The analysis showed that puns based on meaning or both form and meaning were mostly translated parallelly. Since form-based puns often depend on the

structure of the source language, the highest number of the examples was translated semi-parallelly. It did not always make sense to compare puns in idioms based on their literal meaning. Instead they were categorized depending on their function in the text, which is part of the reason why puns in phraseological units were translated parallelly more often than puns with single words. In general, translating a source text pun using a pun in the target text seems to be more important to the writers than a literal translation of the target text.

Hardly any discrepancies concerning the different types of synchrony could be noticed. In most of the scenes, the writers tried to create a target text with the same or a similar number of labials as in the source text and paid special attention to sounds that could be read from the actors' lips. Isochrony and body movement synchrony did not seem to pose a problem for them.

According to the results of this analysis, it is definitely possible to translate source text puns into target text puns taking into account synchrony of text and image.